ABC Paint
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA
DO CAVALO PAINT

PAINT HORSE

DEIXE ESSA EMOÇÃO

PINTAR EM SUA VIDA!

www.abcpaint.com.br

PRONUNCIAMENTO SOBRE A MISSÃO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PAINT HORSE

NOSSA MISSÃO, é colecionar, arquivar e preservar os pedigrees dos Cavalos Paint Horse e estimular e regulamentar todos os assuntos que se referem à promoção , história, cruzamento e exibição de cavalos desta raça.

NOSSO SUCESSO, depende de nossa habilidade de fornecer serviços fiscais responsáveis e eficientes a os nossos sócios.

NÓS ESPERAMOS, fazer o melhor possível a nossa missão de manter os arquivos, informar, recrutar, educar e apoiar os nossos sócios, para que possamos inspirar a confiança e criar neles o desejo de usar os nossos serviços.

NÓS SERVIMOS, ambos a raça e nossos sócios por estarmos sempre atentos à indústria e ao mercado, e das necessidades , oportunidades e desafios de nossos sócios.

NÓS VALORIZAMOS:

- o cavalo Paint Horse e todos aqueles que os tratem com carinho, com humanidade e respeito.
- os valores "sine qua non" e talentos de nossos sócios.
- a indústria eqüina e o trabalho conjunto com outras organizações para alcançarmos mútuos ideais
- aqueles que se enquadram e aceitam o modo de operações e padrões que contribuem a versatilidade da raça.
- todos os programas e serviços que promovem a rica vida familiar de nossos sócios e encorajam atividades de lazer, recreação e diversão.
- planejamento a longo termo, políticas financeiras sólidas e um investimento contínuo no futuro da ABC Paint.

NÓS NOS EMPENHAMOS:

- em manter atas exatas de todas as nossas atividades.
- aumentar a consciência do público sobre a raça.
- arquivar, manter e dicíminar informação numa escala internacional.
- mantermos em contato com nossos sócios através de comunicação de programas e o progresso de nossas atividades numa base regular.
- servir de intermediário e falar franca, clara e persuasivamente sobre a raça e interesse de nossos sócios.
- monitorar as tendências da indústria através das informações de diretores clubes regionais e sócios em geral.
- avaliar os programas atuais e predizer as necessidades futuras.
- ajudar e nos manter disponível a nossos sócios.
- desempenhar nossas tarefas de uma maneira conveniente e eficiente.

PALAVRA INICIAL:

A organização que conhecemos como Associação Americana de Cavalos Paint (APHA) foi originalmente concebida como Associação Americana de Cavalos de Linhagem Paint (APSHA) em 1962 para coletar , arquivar e preservar os pedigrees de Cavalos Paint. O crescimento da raça em números , em estatura e em aceitação pública é uma indicação do preenchimento de uma necessidade. O livro que você tem em mãos é uma publicação atualizada e reorganizada das regras que foram estabelecidas para manter o futuro da raça.

No dia 3 de julho de 1965, a (APSHA) Associação Americana de Cavalos de Linhagem Paint. E a Associação Americana de Cavalos Quarto de Milha Paint (APQHA) se consolidaram para formar a Associação Americana de Cavalos Paint. Daqui para frente (APHA) incluiu todos os cavalos que estavam registrados nas APSHA e APQHA.

Esta edição do Livro de Regras da ABC Paint contêm as regras governamentais em relação ao registro, shows, corridas, programas amadores e de jovens, e as providências a serem tomadas para Competições de Linhagem de Cruzamentos.

A POSIÇÃO DA ABC PAINT EM RELAÇÃO AO TRATAMENTO DE ANIMAIS:

A ABC Paint está comprometida com o tratamento humano de todos os animais. Neste respeito;

- o bem estar do cavalo é a principal consideração em todas as atividades.
- os cavalos deverão ser tratados com bondade , respeito e compaixão o tempo todo.
- o cuidado responsável será usado por todas as pessoas no manejo, tratamento e transporte de cavalos.
- os homens e mulheres proprietários, expositores ou treinadores devem assegurar a saúde e o bem estar dos animais em seus cuidados todo o tempo.
- os critérios que medirão a conduta ou o tratamento deverá ser aquele que uma pessoa razoável e informado geralmente aceita como padrão no tratamento de animais e cuidado de eqüinos, o treinamento e procedimento para exposição não devem ser cruéis, abusivos ou desumanos.
- Baseado em seus próprios princípios, a Associação estabelece e reforça regras estritas para certificar-se que haja uma competição ética e tratamento humano na ABC Paint. A Associação apoia o desenvolvimento de procedimentos que asseguram equidade, integridade, segurança, saúde e bem estar de todos os participantes.
- Porque a Associação é fortemente contra os abusos a animais, qualquer sócio considerado culpado numa corte de lei por crueldade a animais será suspenso da ABC Paint quando a evidência certificada for apresentada ao Comitê Executivo.
- A ABC Paint não assume responsabilidade por segurança de participantes em shows e outros acontecimentos que ela sanciona.
- A ABC Paint reserva-se o direito de proceder às alterações do presente regulamento parcial ou totalmente sempre que houver necessidade.

Capítulo 1

Introdução

Procedimentos Disciplinares:

A Diretoria Executiva é o fórum dentro da Associação que, em primeira ou última estância, escuta ou passa em revista provas sobre supostas violações as regras e regulamentos, por parte de sócios e/ou participantes nos eventos por ela aprovados. O sócio poderá ser punido disciplinarmente, suspenso, multado e/ou expulso da Associação, e qualquer participante não-associado poderá ter negado os privilégios da Associação, em parte ou no todo.

As regras da Associação pertinentes à proibição de drogas, alterações cirúrgicas, ou qualquer forma de tratamento não-humanitário dispensado ao cavalo, prevêem a absoluta responsabilidade pela sua condição física, por parte do apresentador, treinador, participante e/ou proprietário; ficando, 'essa forma, os mesmos sujeitos à punição disciplinar eventual, mediante a constatação dos seguintes fatos: comprovação da presença de tais drogas por meio de testes em laboratório (análise), a existência de alterações cirúrgicas ou quaisquer vestígios que denunciem o tratamento não-humanitário ao animal.

Agravamento de Penalidade:

A ABC Paint reserva-se o direito de efetuar, por conta própria, ação disciplinar ou sanções contra indivíduos que, sob sua jurisdição, venham a participar em eventos por ela oficializados. A Diretoria Executiva da ABC Paint poderá agravar ou iniciar suspensão; multar e/ou penalizar de outra forma os infratores constantes das regras e regulamentos da Associação, bem como aqueles de outras jurisdições; e inclui nesta punição os proprietários e arrendatários que hajam confiado o cuidado e a custódia de seus cavalos a esses infratores reincidentes.

Disposições Gerais:

Artigo 1º - Os eventos aprovados pela ABC Paint, na qualidade de eventos oficiais, são regulamentados por algumas regras mais rígidas em vigor dentro da indústria eqüina. Essas regras foram formuladas para garantir que a segurança e o bem-estar dos cavalos Paint, que estiverem participando em provas, não fiquem prejudicados. Um considerável número de regras do Manual Oficial da ABC Paint, constitui-se em testamento para o preenchimento desses objetivos e finalidades.

Artigo 2º - A finalidade deste Regulamento é avaliar o grau de aprimoramento e desenvolvimento do cavalo Paint, através de Competições Funcionais e Concursos de Conformação, visando a outorga de títulos que premiem os melhores animais.

Artigo 3º - Este Regulamento será o único a ser utilizado em todos os Torneios e Concursos Oficiais da associação Brasileira de Criadores de Cavalo Paint, ABC Paint.

Artigo 4º - Torneios ou Concursos patrocinados por outras entidades somente serão reconhecidos, se aprovados anteriormente pela Diretoria da ABC Paint.

Artigo 5º - O mesmo animal só poderá participar apenas uma vez na mesma modalidade e na mesma categoria por evento, excetuando-se a categoria principiante.

Artigo 6º - O mesmo animal poderá concorrer em até 6 participações em diferentes categorias e modalidades no mesmo dia e também será considerada a participação em provas da categoria principiante.

Artigo 7º - A ABC Paint recomenda que jovens menores de 14 anos não montem garanhões ou outros animais indóceis, devido aos riscos que eles se expõem. No entanto, é permitido tal procedimento ou a participação, ficando a responsabilidade do seu próprio risco ou de terceiros, totalmente para o proprietário do animal e/ou o responsável pelo menor.

Artigo 8º - Nas categorias de Conformação somente apresentadores maiores de 14 anos poderão apresentar Garanhões.

Artigo 9º - Todas as pessoas para competirem ou participarem dos eventos deverão estar quites com a tesouraria da ABC Paint.

Artigo 10 - Requerimento para participar em eventos aprovados.

a) Qualquer animal, com 1 ano de idade ou mais, deve possuir o Certificado de Registro emitido pela ABC Paint. Somente animais com 2 anos ou mais podem competir nas provas de trabalho.

b) Nenhum cavalo pode ser apresentado por mais de 1 pessoa em uma mesma categoria.

Artigo 11 - Nas provas de Potro do Futuro de Trabalho das Seis Balizas e dos Três Tambores, por se tratarem de provas contra o cronômetro somente serão consideradas para julgamento dos tempos obtidos, enquanto que a Prova de Laço de Bezerro e Laço em Dupla serão julgados segundo o parágrafo único, Potro do Futuro, das referidas provas.

Artigo 12 - Em todos os eventos que se julgar necessário, será obrigatório à identificação numérica do animal, sendo obrigatória sua inspeção diária.

Artigo 13 - Nas competições, exceto em conformação, os animais serão julgados apenas pelo seu desempenho, não se levando em conta a sua conformação, salvo quando expressamente dito em contrário no Regulamento especifico.

§ Único - Em todas as provas das classes aberta, Amador e Jovem (quando as categorias forem unificadas) nas provas contra o cronômetro, inclusive Potro do Futuro, com exceção das provas de Laço de Bezerro e Laço em Dupla será adotado o critério de peso mínimo para cada concorrente, isto é, cada cavaleiro deverá pesar juntamente com seu arreamento o mínimo de 75 (setenta e cinco) quilos. Sendo permitido para isso, carregar peso extra na sela ou com o cavaleiro; podendo ser pesado a qualquer hora da prova.

Artigo 14 - O juiz deverá desqualificar, impedir de iniciar a prova ou de prosseguir na mesma, qualquer animal que ele julgue não estar em condições físicas de competir ou apresente evidentes sinais de maus tratos; podendo inclusive solicitar a presença de um veterinário.

Artigo 15 - A ordem de entrada na pista será estabelecida por sorteio, anunciado com antecedência suficiente para que todos os concorrentes fiquem cientes. Quando houver classificatória e final, ver Artigo 43, parágrafo 1º ao 3º.

Artigo 16 - O cavaleiro que se exceder no castigo ao animal será desclassificado.

§1º-A qualquer hora em que o cavalo estiver sangrando ou o cavalo for encontrado sendo maltratado, mesmo fora da pista, poderá ser desclassificado, a critério do juiz.

§2º - No caso de desclassificação o cavalo e o competidor subsequente subirá na classificação, sendo isto válido para todas as modalidades.

Artigo 17 - A substituição dos cavaleiros só será permitida até uma hora antes do início da prova.

Artigo 18 - Quando forem realizadas provas de 3 Tambores e 6 Balizas, uma em seguida a outra, a primeira sempre deverá ser a de 6 Balizas.

Artigo 19 - A ABC Paint ou a entidade promotora fará a seu critério exames antidoping nos circuitos, Campeonatos Nacionais, Regionais, Estaduais, Congresso e Provas Oficiais.

§ 1º - O animal em que for constatado doping, perderá as suas classificações e premiações no evento;

§ 2º - Suspensão por 120 (cento e vinte) dias de todos os eventos da ABC Paint, a partir do momento em que for constatado dopping, para o Cavaleiro, Cavalo e Proprietário ou Treinador.

§ 3º - O proprietário será multado em 10 (dez) salários mínimos.

Artigo 20 - Nenhum cavaleiro com 18 anos ou menos pode ser amarrado ou preso com cinto ou outro material qualquer na sela, inclusive tiras de borracha nos pés, por qualquer motivo, durante a competição.

Artigo 21 - Qualquer competidor estrangeiro, domiciliado em outro país poderá participar de provas oficiais da ABC Paint.

Capítulo 2
Elegibilidade para participação na Categoria amador, jovem e principiante

Regras para amadores, jovens e principiantes

Artigo 22 - A ABC Paint recomenda com prioridade a formação de categorias de Amadores.

Artigo 23 - Qualquer pessoa considerada Profissional em qualquer modalidade de Trabalho será inelegível para classe Amadora de Trabalho.

Artigo 24 - A solicitação para aprovação de uma pessoa na categoria amador deve ser verdadeira e correta em todos os detalhes. O falso testemunho será motivo para julgamento pela ABC Paint e será penalizado com suspensão, multas e/ou expulsão do quadro de sócios.

Artigo 25 - Além de ser sócio da ABC Paint, para receber o status de amador a pessoa deve:

1) Ter 19 anos ou mais no dia 1 de julho do ano hípico da solicitação do cartão de amador.

2) Um amador será definido como qualquer pessoa que não tenha julgado, apresentado, treinado, ensinado ou assistido, direta ou indiretamente, o treinamento de um cavalo visando remuneração ou qualquer compensação, nos cinco anos anteriores à solicitação da credencial de amador, não inclui para isto, prêmios em dinheiro recebidos em competições.

3) O cavalo montado ou apresentado por um amador deverá ser de sua propriedade ou de seus pais, filhos, netos, avós, tutor, tutelado, irmãos, irmã, esposa, enteados, meio-irmão, meia-irmã, padrasto, madrasta, pais do padrasto.

4) No caso do cavalo ser de propriedade jurídica, de co-propriedade ou arrendado, não haverá restrições à sua participação, desde que cumpridas as disposições dos itens anteriores.

5) Qualquer juiz do quadro da ABC Paint e ou Treinador são inelegíveis para a categoria amadora.

6) Uma pessoa considerada profissional em Conformação, poderá ser considerada amadora em Trabalho ou vice-versa; desde que preencha os requisitos para tanto.

7) Na modalidade de Western Pleasure os participantes da categoria Amador, poderão montar em animais de terceiros, sendo como regra que a taxa de inscrição devera ser paga pelo proprietário

do animal e caso tenha prêmio em dinheiro devera ser pago ao proprietário do animal.

Artigo 26 - Será emitido um cartão de amador para toda pessoa que se enquadre na categoria amadora acima.

Artigo 27 - Qualquer acontecimento descrito abaixo é motivo de cancelamento do cartão de amador;

a) Montar para participação, em animais de terceiros, exceto na modalidade de Western Pleasure que é permitido e nas classes de Principiantes.

b) Adestrar, ou ajudar no adestramento e/ou treinamento de animais de terceiros.

Artigo 28 - O falso testemunho com o objetivo de conseguir o cartão de amador, é motivo de suspensão por tempo indeterminado; a critério da diretoria.

Artigo 29 - Um amador só pode montar 04 animais na mesma modalidade/categoria.

Artigo 30 - Na categoria Conformação Amador ou Jovem, sempre que um mesmo apresentador amador classificar mais de um animal para disputar o Grande Campeonato, somente outros apresentadores Amadores ou Jovens poderão mostrar os animais além do próprio Amador ou Jovem que originalmente os classificou.

Artigo 31 - Elegibilidade para participação na categoria jovem.

a) Para jovens com 18 anos de idade ou menos no dia 1 de julho do ano hípico.

b) Jovens que completam 19 anos depois do dia 1 de julho, terão o direito de participar na categoria Jovem até o fim do ano hípico, ou seja, 30 de junho do ano seguinte.

c) Qualquer cavalo apresentado nesta categoria deve ser de propriedade do participante ou de seu pai, mãe, pais adotivos, esposo, tutor, irmão, irmã, meio irmão, meia irmã, avós, guardião legal, filho, padrasto ou madrasta.

d) Pode-se promover os eventos da categoria jovem em conjunto com eventos aprovados pela ABC Paint desde que se ofereça 02 modalidades para jovens ou em separado desde que tenha um mínimo de 20 inscrições.

e) Se houver número suficiente de participantes nas categorias de trabalho, é recomendado que se dividam as classes em grupos para que se tenha competição mais igual.

1) Se somente uma classe for competir sem divisão, a idade dos participantes será 18 anos ou menos, com peso mínimo de 75 kg.

2) Se houver necessidade de se dividir em dois grupos, deve-se fazer a seguinte divisão, sem peso mínimo:

a) 13 anos ou menos.

b) 14 a 18 anos.

3) Se houver necessidade de se dividir o grupo em 3, deve-se fazer a seguinte divisão, sem peso mínimo:

a) 11 anos ou menos

b) 12 a 14 anos

c) 15 a 18 anos.

Artigo 32 - Elegibilidade para participação na categoria Principiante.

1) Oferecido nas categorias Amador e Jovem.

2) Na categoria principiante estarão aptos a participarem todas as pessoas que não tenham treinado ou participado de provas em nenhuma associação. Podendo estes competirem com quaisquer cavalos seja ou não de sua propriedade pelo prazo de 01 ano hípico, sendo obrigado no 2º ano a adaptar-se à sua categoria correspondente. Qualquer competidor principiante que participe no 1º ano de outra categoria estará automaticamente desabilitado.

3) O competidor, até a idade de oito anos, poderá a seu critério permanecer na categoria de principiante, estando automaticamente desabilitado caso participe de outra categoria.

4) Os participantes desta categoria poderão montar em animais de terceiros.

Capítulo 3

Aprovação e Reconhecimento

Artigo 33 - Nos Torneios e Concursos, somente poderão ser inscritos e nomeados como pertencentes à raça "Paint" os animais que possam exibir o "Certificado Original de Registro", expedido pelo Stud Book da Associação Brasileira de Criadores de Cavalo Paint.

Artigo 34 - Os torneios e/ou Concursos promovidos por entidades ou individuos estranhos à ABC Paint poderão ser reconhecidos e seus resultados aprovados para contagem e registro de pontos pela ABC Paint, desde que sejam previamente submetidos à Diretoria da ABC Paint, tendo seu pedido aprovado.

Artigo 35 - O pedido de oficialização deverá ser encaminhado à ABC Paint para aprovação, com uma antecedência mínima de 90 (noventa) dias ou em casos excepcionais, à critério da ABC Paint.

Artigo 36 - São requisitos mínimos para a oficialização e aprovação de um Torneio e/ou Concurso:

§ 1º-a existência de pelo menos 20 (vinte) inscrições em pelo menos uma das classes oferecidas (aberta ou amador).

§ 2º-a existência de instalações e pistas consideradas adequadas para realização do Torneio e/ou Concursos em boas condições técnicas.

Artigo 37 - A ABC Paint ou alguém por ela indicado poderá nomear para cada Torneio e/ou Concurso reconhecido e aprovado, um ou mais representantes denominados "Fiscais de Torneio", que terá a função de fiscalizar a condições técnicas e de apuração de resultados das provas e competições.

§ 1º-O "Fiscal de Torneio" deverá preencher um formulário próprio e encaminhá-lo à ABC Paint no prazo de 05 (cinco) dias após o término do evento.

§ 2º-O "Fiscal de Torneio" não poderá interferir ou decidir durante a realização dos Torneios e/ou Concursos, limitando-se apenas a cumprir o disposto no § 1º deste Artigo.

§ 3º-De posse do relatório do "Fiscal de Torneio e/ou Concurso", a Diretoria da ABC Paint poderá anular o reconhecimento de um ou de mais resultados, caso julgue suficientemente graves as irregularidades apontadas, ou mesmo impor outras penalidades previstas nos Estatutos Sociais da ABC Paint.

§ 4º-Para todo evento oficializado, será obrigatório a nomeação de um componente da Diretoria de Eventos, que será responsável em receber e transmitir à Diretoria Executiva, eventuais sugestões ou reclamações, sempre por escrito.

Capítulo 4

Classificação dos Eventos

Artigo 38 - Eventos de Trabalho e Concursos de Conformação são classificados nas seguintes categorias:

§ 1º-Eventos e Concursos Oficiais:- aqueles promovidos pela ABC Paint, por força de disposição estatutária e destinados exclusivamente a animais registrados no Stud Book da ABC Paint.

a) Congresso ABC Paint
b) Campeonato Nacional ABC Paint
c) Potro do Futuro ABC Paint

§ 2º-Eventos e Concursos Especiais - aqueles aprovados pela ABC Paint e promovidos por outras entidades. Os eventos e Concursos Especiais são classificados nos seguintes tipos:

a) Exclusivos - para animais Paint registrados no Stud Book da ABC Paint;

b) Campeonatos Estaduais ou Inter-Regionais (Estaduais, 02 (dois) mais Estados ou Regiões).

c) Copas Interestaduais.

d) Provas Oficiais de Interesse da ABC Paint, promovidas por outras entidades, porém aprovadas pela ABC Paint.

Artigo 39 – Congresso ABC Paint:

a) Será realizado anualmente, em data a ser marcada pela Diretoria da ABC Paint, tendo os seguintes objetivos e condições:

§ 1º-Inscrições abertas a todos os interessados pela raça Paint, independente de seus animais terem ponto de Registro de Mérito ou não;

§ 2º-As categorias e modalidades serão as definidas no Regulamento Geral de Concursos e Competições da ABC Paint;

§ 3º-O Congresso deverá ser realizado num período fora de exposições;

b) O local será a critério da Diretoria da ABC Paint, pois deverá ocorrer uma negociação entre cidades e esta entidade.

c) Nas provas do Congresso para desempate do 1ºs e 2ºs colocados serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs e 2ºs colocados.

d) Será declarado, em cada modalidade e categoria, um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

Artigo 40 - Os objetivos do Congresso ABC Paint são:

§ 1º-Promover o encontro entre criadores, para o aprimoramento técnico e genético;

§ 2º-Ministração de pelo menos 02 cursos ou palestras relativos à eqüinocultura ou técnicas de competições;

§ 3º-Demonstrações técnicas com competidores nacionais ou de outros países;

§ 4º-Informações técnicas para juízes antigos e/ou cursos para novos juízes, a critério da ABC Paint.

Artigo 41 - Programações Sociais - desenvolver todas as competições constantes no Regulamento Geral de Concursos e Competições; sendo que as que não tiverem inscrições, a ABC Paint poderá promover demonstrações. Além disso a ABC Paint também poderá promover demonstrações de mais de um tipo de

prova (show) inerente ao Paint, porém não constante do referido Artigo.

Artigo 42 - Campeonato Nacional ABC Paint:

a) Será realizado anualmente tendo como base o ano hípico dos animais.

b) As categorias e modalidades serão as definidas no Regulamento Geral de Concursos e Competições da ABC Paint.

c) O local será a critério da Diretoria da ABC Paint, pois deverá ocorrer uma negociação entre cidades e esta entidade.

Artigo 43 - O critério de participação será:

§1º- Nas provas/categorias em que houver até 10 (dez) competidores não haverá classificatória.

§2º- Nas provas/categorias em que houver de 11 (onze) até 50 (cinqüenta) competidores, serão classificados as 10 (dez) melhores colocações para posterior disputa final.

§3º- Nas provas/categorias em que houver acima de 50 (cinqüenta) competidores, a cada grupo de 10 (dez) classificam-se mais 02 (duas) melhores colocações para a disputa final, ou seja: Se houver 60 participantes classificam-se as 12 (doze) melhores colocações, se houver 70 participantes classificam-se as 14 melhores colocações e assim por diante.

a) Em caso de empate na última posição com direito à participar das finais, todos os animais empatados nesta posição terão direito a competir nas finais.

Artigo 44 - Nas provas de Cinco Tambores e Maneabilidade e Velocidade não haverá classificatória.

Artigo 45 - As participações deverão ocorrer em dias alternados, se possível.

Artigo 46 - Nas provas do Campeonato Nacional para desempate dos 1ºs e 2ºs colocados serão exigidos tantos trabalhos quantos forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1ºs e 2ºs colocados.

Artigo 47 - Será declarado em cada modalidade e categoria um cavalo Campeão e um Reservado Campeão.

Artigo 48 - A ordem de entrada nas provas classificatórias será por sorteio.

Artigo 49 - 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.

Artigo 50 - A direção do Campeonato Nacional será formada pela Diretoria da ABC Paint.

Artigo 51 - Potro do Futuro ABC Paint:

a) Potro do Futuro Conformação - exclusivo para animais que estejam fazendo 02 (dois) anos hípicos, Machos e Fêmeas.

b) Potro do Futuro Corrida - exclusivo para animais que estejam fazendo 03 (três) anos hípicos.

c) Potro do Futuro Trabalho - exclusivo para animais que estejam fazendo 03 (três) anos hípicos para Western Pleasure Bridão e fazendo 04 (quatro) anos hípicos para as demais modalidades.

Artigo 52 - Para cálculo de idade dos animais, em todos eventos oficiais, considera-se o ano hípico e não ano cronológico (todos os animais completam ano no dia 1° de Julho de cada ano, independente de sua data de nascimento).

Artigo 53 - O local será a critério da Diretoria da ABC Paint, pois deverá ocorrer uma negociação entre as cidades e esta entidade.

Artigo 54 - Nas provas de Potro do Futuro em trabalho, para desempate dos 1°s e 2°s colocados, serão exigidos tantos trabalhos quanto forem necessários, até que terminem os desempates entre os 1°s e 2°s colocados.

Artigo 55 - Será declarado em cada modalidade e categoria um cavalo Campeão e um Reservado Campeão, exceto na modalidade de conformação que no caso de empate, teremos dois grandes campeões e um reservado grande campeão.

Artigo 56 - Copa Interestadual:

a) A ABC Paint poderá oficializar copas (disputas) entre cidades de Estados circunvizinhos, com a divulgação dos pontos de Registro de Mérito. O calendário destas copas não poderá prejudicar, em hipótese alguma os Campeonatos Estaduais e deverão obedecer o Regulamento vigente da ABC Paint.

Artigo 57 - Campeonatos Estaduais, Interestaduais e Regionais:

a) Terão como objetivo principal o apoio, a seqüência e as condições de aprimoramento aos competidores para conseguirem seus pontos no Registro de Mérito, bem como serem promulgados Campeões Estaduais, Interestaduais ou Regionais. Os Campeonatos Estaduais e Regionais poderão ou não realizar todas as modalidades ou categorias de competidores, neste caso os competidores poderão optar por conseguir seus pontos no Registro de Mérito em qualquer evento oficializados pela ABC Paint.

§1°-Os Estaduais que contarem com alguma particularidade na disputa de alguma classe, deverão encaminha-la à ABC Paint para estudos, e desde que não contradiga o Regulamento Oficial, poderão desenvolver seus costumes regionais.

§2º - O revezamento entre cidades, quando solicitado à ABC Paint, deve ser atendido na medida do possível, com o objetivo de prestigiar as regiões.

§3º - Para se caracterizar um circuito Estadual, Interestadual, deverão ser realizadas 4 Etapas no mínimo sem descarte, de 05 até 07 etapas 1 descarte, com 8 etapas 2 descartes e com 9 etapas ou mais 3 descartes. Essas serão vistoriadas por elementos designados pela ABC Paint, ou quem por ela foi indicado, no que concerne a:

a) Pistas tecnicamente boas;

b) Baias;

c) Acomodações para o público;

d) Acesso e rede hoteleira compatível.

Capítulo 5
Pontuação para Campeonato, Troféus e Prêmios

Artigo 58 - Tabela para efeito de pontuação de Campeonato.

a) Concursos de Conformação

1º Colocado -10 pontos
2º Colocado -06 pontos
3º Colocado -04 pontos
4º Colocado -03 pontos
5º Colocado -02 pontos
6º Colocado -01 pontos

§1º -Será dado ao Grande Campeão 10 pontos e ao Reservado Grande Campeão 05 pontos a mais, nas categorias Macho Puro, Fêmea Pura e Castrado Puro, para apurar o melhor expositor.

§2º - As categorias de progênie de Pai e Mãe não contam pontos para o Campeonato e nem para o melhor expositor.

§3º - Em caso de empate ao final do campeonato Estadual/Regional, será usado o critério de maior número de Grandes Campeonatos, Reservados Grandes, primeiros, segundos, etc. Se assim mesmo persistir o empate serão declarados co-campeões.

§4º - Serão premiados ao final do Campeonato Estadual/Regional e Congresso Paint, além do Grande Campeão e do Reservado Campeão, de cada categoria Machos Puros, Fêmeas Puras e Castrados Puros; os campeões de cada classe dessas mesmas categorias, a saber: 1) menos de um ano; 2) um ano; 3) dois anos; 4) três anos; 5) quatro ou mais, valendo para tanto a idade hípica do animal.

§5º - Nos Campeonatos Estaduais/Regionais e Congresso, um troféu de melhor expositor será dado àquele que em cada etapa somar o maior número de pontos de animais de sua propriedade.

computando-se para tal não só os pontos da categoria, mas também do Grande Campeão e do Reservado Grande Campeão, machos, fêmeas e castrados usando-se para o cálculo a tabela do artigo 58º(Letra A).

§6º - No Campeonato Nacional e em cada etapa dos Campeonatos Estaduais/Regionais serão oferecidos troféus aos 3 (três) primeiros colocados de cada categoria, bem como aos Grandes Campeões (ãs) e Reservados (as) e para progênie de pai e mãe.

§7º - No Campeonato Nacional será oferecido um troféu de Melhor Criador, àqueles que somar maior número de pontos com animais de sua criação, não necessariamente de sua propriedade; e para o cálculo desta pontuação será usada a tabela de campeonato do artigo 58º (Letra A).

§8º - No Campeonato Nacional será oferecido um troféu de Melhor Expositor, àquele que somar maior núm0ero de pontos com animais que são de sua propriedade à pelo menos 6 meses anteriores ao evento.

§9º - Nas categorias de Conformação somente cavaleiros maiores de 14 anos poderão apresentar Garanhões.

b) Provas de Trabalho

1º Colocado	-10 pontos
2º Colocado	-06 pontos
3º Colocado	-04 pontos
4º Colocado	-03 pontos
5º Colocado	-02 pontos
6º Colocado	-01 pontos

§1º - Em caso de empate ao final do Campeonato Estadual/Regional, prevalecerá o critério de maior número de 1ºs lugares, 2ºs lugares e etc., se assim mesmo persistir o empate, serão declarados co-campeões.

§2º - 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.

§3º - Em cada etapa serão oferecidos troféus aos 03 (três) primeiros colocados de cada modalidade e categoria.

Artigo 59 - Os prêmios e inscrições dos Campeonatos promovidos pela ABC Paint serão estabelecidos pela Diretoria. Os eventos oficializados ficarão a cargo da entidade promotora. Recomenda-se que pelo menos 80% (oitenta por cento) das inscrições se revertam em prêmios.

Capítulo 6
Inscrições Para Eventos

Artigo 60 - Em todos os Eventos, as inscrições serão feitas em nome do proprietário atual do animal constante
no Certificado de Registro do Animal, que será responsável pela apresentação da documentação do animal, do cavaleiro quando necessário e pelo pagamento da taxa de inscrição, que obrigatoriamente deve ser cobrada em todos os eventos.

§1º - Será exigido documento comprobatório da idade do cavaleiro; e qualquer irregularidade será motivo de penalização para o competidor e para o proprietário do animal.

§2º - Os documentos obrigatórios para a inscrição do animal são:

a) Xerox autenticada do Registro Original, frente e verso, nos Torneios e Concursos Oficiais e Especiais Exclusivos.

b) Atestados sanitários exigidos pelos Órgãos Oficiais.

§3º - O documento obrigatório para inscrição do cavaleiro é:

a) Prova de Identificação.

§4º - Os documentos enumerados nos parágrafos deste artigo serão aceitos em fotocópias
autenticadas.

§5º - Nenhum cavaleiro poderá participar de qualquer prova, se não tiver previamente pago a respectiva taxa de inscrição.

§6º-Para efeito de idade dos cavalos, será considerada a idade do mesmo no inicio do ano hipico (1º de julho).

§7º - Para efeito de idade dos cavaleiros, será considerada a idade do mesmo no dia 1º de julho.

§8º - As inscrições para as provas terão seus preços, prazos e prêmios estabelecidos pela entidade promotora.

§ 9º - O sorteio dos concorrentes será efetuado após o encerramento do prazo das inscrições.

§10º - A falta ou qualquer irregularidade no Certificado de Registro e/ou na documentação solicitada desclassifica o animal e o cavaleiro.

§11º - As demais penalidades obedecem o Regulamento e Estatutos Sociais da ABC Paint.

Artigo 61 - Em todos os Torneios serão abertas inscrições, de acordo com a entidade promotora.

Artigo 62 - Nas Provas ou Competições em que se julgar grupos de animais, cada grupo será considerado como uma só inscrição.

Artigo 63 - Em qualquer Torneio e/ou Concurso reconhecido e aprovado pela ABC Paint, fica expressamente proibida a inscrição de animais, cujos proprietários tenham sido punidos pela ABC Paint de acordo com seus estatutos, durante a vigência da pena.

Artigo 64 - Em caso de dúvidas neste regulamento, a interpretação do mesmo será efetuada somente pela diretoria da ABC Paint ou quem por ela indicado.

Artigo 65 - Resultados:

a) Os resultados de qualquer evento aprovado pela ABC Paint devem ser enviados em formulários próprios para a ABC Paint.

b) Se um cavalo é desclassificado, ele não será pontuado, independente do número de participantes, mas será contado como 1 participação na categoria.

c) No caso da organização do evento não enviar os resultados para a ABC Paint em 10 dias após o término do evento, resultará em não aprovação de eventos futuros e os resultados não terão validade.

d) Formulários com resultados incompletos ou incorretos, resultarão na perda parcial ou total dos pontos merecidos pelos cavalos participantes.

Capítulo 7
Pontuação dos Resultados para o Registro de Mérito

Artigo 66 - A pontuação dos resultados dos Torneios de Trabalho e Concursos de Conformação será proporcional ao número de animais concorrentes em cada evento, de acordo com a seguinte tabela:

a) Para as provas de Baliza, Tambor, Laço, Vaquejada, Laço em Dupla, Maneabilidade e Velocidade, 5 Tambores, Western Pleasure, Western Riding, Rédeas, Apartação, Saltos, Showmanship, Concursos de Conformação, Working Cowhorse e Team Penning.

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

§1º - Em Categorias de Progênie de Pai e Mãe não devem ser dados pontos de Registro de Mérito.

§2º - Os animais receberão pontos para o Registro de Mérito em Conformação a partir de 01 (um) ano hípico.

§3º - O Grande Campeão de cada sexo receberá, no mínimo, um ponto a mais que qualquer outro cavalo. Se necessário, serão adicionados pontos aos que o Grande Campeão recebeu em sua categoria.

§4º - O Reservado Grande Campeão de cada sexo receberá o mesmo número de pontos que qualquer cavalo de outra categoria, exceto o Grande Campeão. Se necessário, serão adicionados pontos ao total que o Reservado Grande Campeão recebeu em sua categoria.

CAPÍTULO 8
Classificação das Provas

Artigo 67 - A contagem de pontos para inscrição de um animal no Registro de Mérito e para obtenção de títulos e troféus oficiais da ABC Paint será feita de acordo com a seguinte classificação de provas e concursos, divididas em 06 (seis) grupos:

GRUPO 1 - Conformação e Showmanship.
GRUPO 2 - Prova de Rédeas, Western Pleasure, Trail e Western Riding;

GRUPO 3 - Prova de 3 Tambores, Prova de 6 Balizas, Prova de Maneabilidade e Velocidade e 5 Tambores

GRUPO 4 - Prova de Apartação, Prova de Laço de Bezerro, Prova de Laço em Dupla, Laço Comprido, Team Penning, Vaquejada e Working Cow Horse

GRUPO 5 - Corrida;

GRUPO 6 - Prova de Enduro;

Capítulo 9
Registro de Mérito

Artigo 68 - 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 Amador e para a Classe Jovem, sendo contados os pontos em separado.

Artigo 69 - A qualificação para obtenção de qualquer dos Registros de Mérito, só será conseguida em eventos aprovados ou reconhecidos pela Associação.

Artigo 70 - Os animais se qualificam para obter o Registro de Mérito quando:

a) Corrida: Tenham alcançado pelo menos, um índice de velocidade de 80 ou mais. (ver regulamento de corridas).

b) Trabalho: Tenham ganho pelo menos 10 pontos em uma, ou mais modalidades de provas de trabalho, entretanto, nenhum animal poderá ser anunciado com o Registro de Mérito em nenhuma modalidade específica de trabalho sem haver ganho pelo menos 5 pontos na mesma modalidade.

c) Conformação: Tenham ganho pelo menos 10 pontos em concursos de Conformação aprovados pela Associação.

§1º - O Registro de Mérito em Conformação não pode ser usado para elevar a condição de animal cruzado para puro.

Artigo 71 - A contagem de pontos para Registro de Mérito de Conformação e Trabalho será feita de acordo com a tabela de pontuação do Artigo 66, deste regulamento.

Capítulo 10
Títulos Especiais da ABC Paint

Artigo 72 - Animal Superior

1) A ABC Paint conferirá o Título de Animal Superior ao animal que conseguir totalizar **25** pontos numa mesma modalidade, em eventos oficiais ou especiais exclusivos; sendo que para Conformação pelo menos 15 pontos devem ser conseguidos com 2 anos ou mais. A contagem dos pontos será separada na classe Aberta, na classe Amador e na Classe Jovem.

§ Único-A ABC Paint emitirá o Certificado de Animal Superior, independente de solicitação ou ônus, e o enviará ao proprietário do animal.

Artigo 73 - Animal Mais Pontuado do Ano

1) A ABC Paint fará uma premiação anual baseada no número de pontos obtidos por um animal, individualmente, durante competições ao longo de um ano hípico, em provas oficiais em eventos aprovados pela Associação.

O animal que durante o ano hípico ganhar mais pontos que qualquer outro animal em uma modalidade e categoria, será declarado o animal Mais pontuado do Ano naquela modalidade, (incluindo cada divisão para conformação - macho, fêmea e castrado), e um certificado especial será dado ao seu proprietário ao final do ano.

Exemplo: Égua mais pontuada em Conformação 1993, ou animal mais pontuado em Baliza 1993.

Se houver empate em qualquer uma das disputas pelo título, o vencedor será o animal que tiver obtido o maior número de

participações ao longo do ano. Será conferido também ao Pai e a Mãe do animal mais pontuado do ano um certificado como Reprodutor e Reprodutora de animal mais pontuado do ano.

Artigo 74 - Campeão ABC Paint de Versatilidade do Ano.

a) Será dado o prêmio de Campeão de Versatilidade do Ano ao animal que ganhar mais pontos em Conformação e Trabalho nos eventos oficiais da Associação.
Os pontos deverão ser obtidos em Conformação, e em pelo menos uma modalidade de prova de trabalho constante neste regulamento, sendo no mínimo 5 (cinco) pontos em conformação e 5 (cinco) pontos em trabalho.

Artigo 75 - Prêmio ABC Paint de Versatilidade.
O título ABC Paint de Versatilidade será dado a qualquer animal que possua certificado de registro da Associação, desde que o referido animal preencha os seguintes requisitos:

a) Tenha obtido um total de 65 pontos em 8 modalidades; um mínimo de 10 pontos ganhos em 5 modalidades diferentes; e 5 pontos ganhos em cada uma das três modalidades restantes.

b) Conformação não contará como modalidade para o Prêmio de Versatilidade.

Artigo 76 - Campeão ABC PAINT

1) A ABC Paint conferirá o Título de Campeão ABC Paint ao animal que totalizar 35 pontos em Registro de Mérito em eventos e Concursos Oficiais e Especiais Exclusivos, desde que:

a) Os pontos tenham sido ganhos em 05 (cinco) ou mais Eventos e Concursos, sob julgamento de pelo menos 03 (três) juízes diferentes.

b) Um mínimo de 15 pontos tenham sido ganhos em Conformação, sendo no mínimo 08 pontos ganhos com 2 anos ou mais e 2 Grandes Campeonatos; sendo um deles pelo menos com dois anos ou mais, sob julgamento de dois juízes diferentes.

c) Um mínimo de 15 pontos tenham sido ganhos em Torneios de Trabalho, sendo que em duas modalidades quaisquer deve-se ter no mínimo 05 (cinco) pontos em cada.

§ Único - O Certificado do Campeão ABC Paint será enviado ao proprietário do animal que fizer jus a ele, independentemente de solicitação e sem ônus.

Artigo 77 - Supremo Campeão ABC Paint
A ABC Paint conferirá o Título de Supremo Campeão ABC Paint a todo animal que:

1) Tenham totalizado 40 pontos em Torneios e Concursos Oficiais e/ou Especiais Exclusivos, sob julgamento de 3 juizes diferentes e que:

a) Pelo menos 15 pontos tenham sido ganhos em Conformação, sendo 08 pontos com 2 anos ou mais;
b) Pelo menos 20 pontos tenham sido ganhos em Torneios de Trabalho em eventos oficiais. Destes 20 pontos, deve ter ganho pelo menos 8 pontos em uma ou mais das seguintes modalidades:
- Rédeas/Working Cow Horse/Western Riding/Westerm Pleasure/ Salto
- Também deve ter ganho pelo menos 8 pontos em uma ou mais das seguintes modalidades:
- Laço de Bezerro/Laço em Dupla/Apartação

2) Tiver ganho pelo menos 2 (dois) grandes campeonatos em Conformação, sendo um deles com 2 anos ou mais, sob julgamento de 2 juizes diferentes.

3) Tenha 02 (duas) classificações com índice de velocidade 90 ou mais (AAA).

§ Único - O Certificado de Supremo Campeão ABC Paint será enviado ao proprietário do animal que fizer jus a ele, independentemente de solicitação sem ônus.

Artigo 78 - Campeão ABC Paint de Performance

1) O título de Campeão ABC Paint de Performance será concedido a qualquer animal registrado na Associação.

a) Este animal terá que ter obtido 3 títulos individuais de Superior em trabalho, em modalidades diferentes.

b) Quando o título de campeão de performance for emitido, um certificado especial será presenteado ao proprietário deste animal e uma notificação especial será registrada nos arquivos da Associação.

c) O certificado de Registro do animal poderá ser definitivamente revogado, se o proprietário de tal animal anunciar indevidamente ou afirmar que este animal possui tal título, caso a Associação não o tenha emitido oficialmente.

CAPÍTULO 11
Conduta Proibida

Artigo 79 - Para promover a competição em eventos oficiais da ABC Paint - e a fim de que seus registros espelhem, em todas as ocasiões, a verdadeira qualidade do desempenho eqüino - fica expressamente proibida qualquer forma de conduta que vá inibir esta competição. Esta infração abrange não somente a pessoa que estiver propondo a conduta proibida, mas todos aqueles que participarem no esquema ou plano.

Artigo 80 - Para auxiliar a ABC Paint 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 à ABC Paint; sob pena de a pessoa abordada ficar sujeita à ação disciplinar por parte da Diretoria Executiva. O mesmo deve acontecer com a pessoa ou pessoas que propuserem o esquema ou plano.

Artigo 81 - Qualquer competidor que seja auxiliado por outra pessoa no interior da arena (ou pista) do evento será desclassificada exceto crianças com 11 anos ou menos e participantes da categoria principiante. Isto não se aplica ao co-participante em eventos de equipe, tais como Laço em Dupla ou Apartação.

Artigo 82 - 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 ABC Paint 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 julgue apropriado. A ABC Paint 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 ABC Paint - durante o prazo de sua suspensão. É proibida a conduta antiesportiva por parte do apresentador, proprietário ou de alguém agindo em seu nome, durante o evento ou show aprovados, ou nos seus bastidores.

Artigo 83 - Proibição de medicamentos, drogas, dispositivos mecânicos ou aparelhos artificiais. Nenhuma pessoa deve provocar a administração - interna ou externamente ao animal; tanto antes como depois de um evento aprovado - de qualquer medicamento, droga, dispositivo mecânico ou aparelho artificial, que seja de natureza tal que possa vir a afetar o seu desempenho ou a sua aparência naquele evento. Mediante a constatação da administração de tal droga, medicamento, dispositivo mecânico ou aparelho artificial, a gerência do evento deverá relatar imediatamente o assunto à ABC Paint. Qualquer ato, ou a administração de qualquer substância - interna ou externamente ao animal; seja ela droga, seja alguma outra coisa - que possa interferir com o procedimento de teste, ou que mascare ou disfarce a presença de tal droga, está proibido.

§ 1º - A presença de tal medicamento ou droga, no animal que estiver participando em evento aprovado pela ABC Paint, servirá de motivo para que a Diretoria Executiva tome as seguintes medidas:

a) O animal será desqualificado de todas as categorias nas quais estiver participando no evento;
b) Barrar a participação do animal em eventos posteriores aprovados pela ABC Paint, por um período tal que for julgado apropriado; e, mediante solicitação, o proprietário deverá entregar o certificado de registro à ABC Paint, o qual lá permanecerá enquanto durar a suspensão de participação do animal. Embora a propriedade de tal animal possa, daí por diante, ser transferida para

outra pessoa (terceiros), esta transferência não diluirá ou abreviará os prazos dessas suspensões; e
c) O indivíduo responsável, tal como ele é definido por esta regra, poderá ser punido de acordo com o procedimento disciplinar geral da ABC Paint.

§ 2º - Os indivíduos abaixo especificados são absolutamente responsáveis pela condição do animal; deles se presume que conheçam todas as regras e regulamentos da ABC Paint e as cláusulas de penalidade inerentes às mencionadas regras. As suas atitudes voluntárias em apresentar, ou fazer com que seja apresentado, o animal no local do evento para exibição; em inscrever o animal ou exibi-lo num evento aprovado; e a responsabilidade absoluta da parte deles pela condição do animal, os torna elegíveis para sanções disciplinares, tenham ou não tenham tido conhecimento efetivo sobre a presença da droga proibida; tenham (ou não) participado diretamente na administração dessa droga; tenham ingenuamente incorrido em erro de cálculo sobre seu tempo de retenção no sistema do animal; ou por ter sido estabelecido qualquer outro motivo para a sua presença.

§ 3º - Presume-se que a amostra de urina, saliva, sangue ou alguma outra substância testada pelo laboratório aprovado, seja aquela retirada do animal em questão; sua integridade esteja preservada; e que todos os procedimentos utilizados para tal coleta é preservação, transferência para o laboratório e a análise da amostra estejam corretos e precisos. Presume-se, ainda, que o relatório recebido do laboratório se refira à amostra retirada do animal em questão, e que espelhe corretamente a condição do animal durante o evento em que este foi inscrito. O encargo em provar o contrário em qualquer audiência conduzida pela ABC Paint com relação a este assunto, recairá sobre o apresentador ou outra parte responsável.

§ 4º - Até que ocorra a audiência final pela Diretoria Executiva, ou alguma outra comissão apropriada para efetuar audiências, a Diretoria Executiva poderá - por meio de comunicação, por escrito, a respeito de sua medida ao proprietário do registro, em seu endereço atual, conforme este estiver constando nos arquivos da ABC Paint - suspender tal animal de futura participação em evento aprovado pela ABC Paint.

§ 5º - Todo apresentador, deverá, mediante solicitação pela gerência do evento ou pelo representante da ABC Paint, permitir que um espécime de urina, saliva, sangue ou outra substância seja colhida para testes. A recusa em atender tal solicitação dará ensejo à imediata desqualificação do animal em prosseguir sua participação no evento; irá barrar o animal em participar de futuros eventos aprovados pela ABC Paint, por período a ser estabelecido pela Diretoria Executiva ou outra comissão apropriada; e servirá de motivo para a suspensão da condição de sócio da ABC Paint.
Caso o informe (relatório) do laboratório sobre a análise química da saliva, urina, sangue ou outra amostra colhida do animal denunciar a presença de alguma droga ou medicação proibidas, isto será considerado como prova cabal de que tal substância foi

administrada ao animal, interna ou externamente, não cabendo a ele o direito de recurso.

§ 6º - O indivíduo é absolutamente responsável pela condição do animal se:

a) Designar a si próprio como apresentador no formulário de inscrição; ou autorizar outrem a designá-lo como apresentador no formulário de inscrição;

b) Assinar o formulário de inscrição em benefício de si próprio, ou de outrem; ou fazer com que o agente , ou representante assine o mesmo;

c)Participar fisicamente no evento, montando ou exibindo o animal; ou

d) For o verdadeiro treinador, tendo apresentado o animal, ou feito com que este fosse apresentado, no local do evento para exibição. Tanto o apresentador designado no formulário de inscrição, como aquele que detém a posse efetiva do animal enquanto está participando fisicamente do evento com o animal, são definitivamente considerados como tendo a autorização do proprietário para executar todos os documentos - necessários ou convenientes - para permitir a participação do animal no evento aprovado pela ABC Paint; inclusive os documentos que dizem respeito ao teste de drogas e ao uso do "Lasix". Se o indivíduo for impedido de executar as suas obrigações, inclusive quanto à responsabilidade absoluta pela condição do Paint Horse, em virtude de doença ou outro motivo, ou estiver ausente do evento, ele/ela deverá notificar imediatamente o secretário do evento e nomear um substituto; substituto o qual terá de colocar imediatamente o seu nome no formulário de inscrição. O apresentador e proprietário reconhecem que o apresentador representa o proprietário com referência aos seus animais inscritos no evento aprovado.

§ 7º - Não obstante a proibição generalizada desta regra contra os dispositivos artificiais, a utilização do marcador de passo ou do olho mecânico poderá ser permitida, se o proprietário protocolar a solicitação, por escrito, para obtenção da permissão e submeter a documentação tal como vier a ser solicitada. Esta solicitação será, em seguida, submetida à Diretoria Executiva para exame, após o que, em sendo aprovada a solicitação, sua autorização será mencionada no certificado de registro do animal.

§ 8º - As caudas podem ser aumentadas em seu comprimento, apenas se os fios forem presos um a um. Não se aceitam os rabos postiços ou outros tipos de caudas falsas.

§ 9º - Tratamento humanitário. Ninguém deve exibir o animal que se acha taciturno, lerdo, apático, emagrecido, abatido ou excessivamente cansado.

§ 10º - Nenhuma pessoa presente no local do evento entende-se por isto as baias, boxes, área de
treinamento e arena do evento, sem se limitar apenas a estas – pode tratar o Paint Horse de maneira desumana, o que inclui, mas não se limita a:

a) Colocar objeto na boca do animal, de modo a provocar desconforto ou aflição indevidos.

b) Amarrar o animal de maneira a causar desconforto ou aflição, no boxe, no trailer ou quando estiver exercitando o animal na guia ou montando.

c) O emprego de técnicas ou métodos de treinamento desumanos; bater nas pernas do animal com objetos contundentes. (Por exemplo: vara com tachas ou pregos, etc.)

d) A utilização de equipamentos não-humanitários que incluem - mas não se restringem a - freios com dentes serrilhados, prendedores de jarrete, peitoral com tachas ou hackamores com tachas.

e) Qualquer item ou dispositivo que restrinja o movimento ou a circulação da cauda.

f) Tratamento desumano proposital, que resulte em sangramento.

Capítulo 12
Equipamentos

Artigo 84 - No caso de falha ou quebra de equipamento que impeça a continuidade da prova, o cavaleiro será desclassificado.

Artigo 85 - Em qualquer classe aprovada, o juiz tem a autoridade de solicitar a remoção ou alteração de qualquer peça de equipamento que ao seu parecer possa ser desumano.

Artigo 86 - As referências a hackamore dizem respeito ao uso de uma focinheira flexível, de couro cru ou couro trançados, 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, independente do quanto esteja acolchoado ou protegido. Esta regra não diz respeito ao suposto hackamore mecânico.

Artigo 87 - As referências a 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 circulo não superior a 4" (aprox. 10 cm.). 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 em látex. As barras devem ter no mínimo 5/16" (aprox. 0,8 cm.) de diâmetro, medido à distância de uma polegada (2,54 cm.) da extremidade para dentro, afilando-se gradualmente à medida que se aproximam do centro do bocal. O bocal pode ser composto de duas ou três peças. Será aceitável o de três peças, com anel de conexão de 1 1/4" (aprox. 3,1 cm.), ou menos, de diâmetro; ou uma barra de conexão achatada, cujas dimensões podem variar entre 3/8" (aprox.0,9 cm.) e 3/4" (aprox. 1,9 cm.) - (medida de cima a baixo; com comprimento máximo de 2" = aprox. 5 cm.), e que permaneça estendida horizontalmente na boca do animal.

Artigo 88 - As referências ao freio nas categorias de trabalho pressupõem o uso de um freio que possui um bocal curvo, inteiriço

ou articulado, hastes 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 cm., medido como indicado no diagrama ao lado.
A haste pode ser fixa ou solta.

b) No que se refere aos bocais, as barras devem ser arredondadas, lisas e de metal descoberto; com diâmetro variando entre 5/16" (aprox. 0,8 cm.) e 3/4" (aprox. 1,9 cm.) com a medida devendo ser tomada a 1" (2,5 cm.) da extremidade para dentro. Poderá ter outros tipos de metais embutidos (bronze, cobre e etc..) , desde que sejam totalmente lisos ou revestidos em látex. Nada poderá ficar saliente (pontiagudo) abaixo do bocal (barra); tais como as extensões ou garras de bocais inteiriços. O bocal pode ser composto de duas ou três peças. Será aceitável o de três peças, com anel (ou argola) de conexão de 1 1/4" (3,1 cm.) de diâmetro, ou menos; ou barra achatada de conexão cujas dimensões variem entre 3/8" (aprox. 9 mm.) e 3/4" (aprox. 1,9 cm.) - (medida de cima a baixo, com comprimento máximo de 2" ou 5 cm. aprox.) - e que permaneça estendida horizontalmente na boca do animal. .

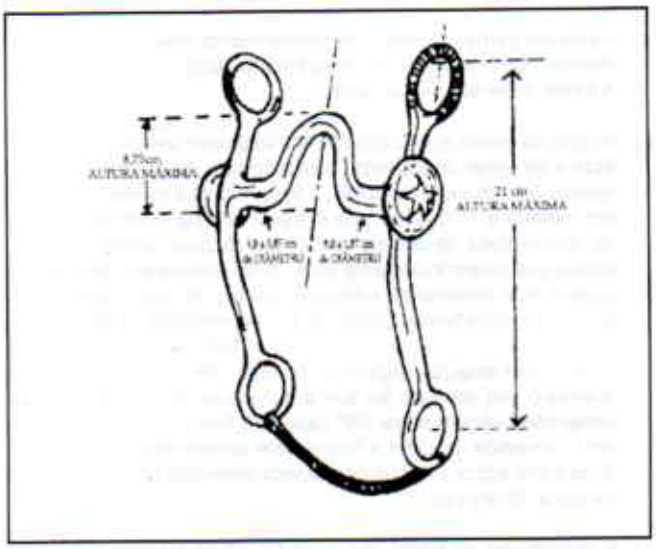
c) A reentrância do bocal não pode ter altura superior a ' 3 1/2" (8,75 cm, aprox.), sendo aceitáveis os salivadores e protetores. Os bocais articulados, halfbreeds e spades devem ser do tipo padrão.

d) Não são aceitos os freios que se movimentam soltos na cabeçada (gag bit), nem os bocais em formato de ' argola e os de polo achatados e nem freios levantadores.

e) Todo freio tem que ser usado com barbela.

BARBELAS ACEITÁVEIS

FREIOS WESTERN
FREIOS LEGAIS



Artigo 89 - Com exceção das categorias que utilizam o hackamore ou o bridão, ou com cavalos júnior exibidos com bridão ou hackamore, somente poderá ser utilizada 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 desrespeito a esta regra implica na desclassificação automática.

Artigo 90 - Sempre que este manual se referir a rédeas californianas (ROMAL), isto significará uma extensão (prolongamento) de material trançado preso às pontas unidas das rédeas. Este prolongamento pode ser seguro pela mão que normalmente fica livre, mantendo-se um espaço de 16 polegadas (aprox. 40 cm.) entre a mão da rédea e a mão "livre" que segura a rédea californiana.

Artigo 91 - O prolongamento da rédea californiana não deve ser usada à frente da barrigueira, ou para sinalizar ou incitar o animal de alguma forma. Qualquer infração a esta regra será severamente punida pelo juiz.

Artigo 92 - Os cavalos júnior que competem nas modalidades júnior de Western Pleasure, Rédeas, Working Cow Horse e Trail, que são exibidos com hackamore ou bridão, podem ser cavalgados com as duas mãos nas rédeas.

Artigo 93 - Em todas as categorias trabalho, os animais devem ser exibidos com sela do tipo Western. O equipamento com adereços folheados em prata não contará pontos a mais em detrimento de um bom equipamento de trabalho. Os cavalos com quatro anos de

idade, ou menos, podem ser apresentados com bridão, hackamore, freio, ou os freios legais do tipo 'halfbreed' ou 'spade'. Os cavalos com cinco anos de idade, ou mais, só poderão ser exibidos com freio de bocal curvo, ou os freios legais do tipo halfbreed ou spade. O uso das barbelas de corrente é permitido, mas elas devem ir de encontro à aprovação do juiz, ter pelo menos 1/2 polegada (1.25 cm.) de largura e permanecer assentada à mandíbula do animal.

Artigo 94 - Equipamento opcional:

1) Corda ou laço; caso utilizados, a corda ou laço devem ser enrolados e atados à sela.

2) Maneadores atados à sela.

3) Tapaderos (proteção de couro para os estribos), a não ser na modalidade de Working Cow Horse, onde não são permitidos.

4) Protetores para as pernas do animal, a não ser em Western Pleasure, Trail e Conformação, onde não são permitidas.

5) Ligas, exceto em Western Pleasure, Conformação, Trail, Showmanship em Conformação e Western Horsemanship, onde não são permitidas.

6) Gamarras, para laço, eventos de velocidade (cronometrados) e 'Team Penning'.

7) Martingales, para eventos de velocidade e Team Penning.

8) Esporas; não devendo ser usadas à frente da barrigueira.

Artigo 95 - Equipamento proibido:

1) Barbelas de arame, não importa o quanto estejam acolchoadas ou protegidas.

2) Qualquer barbela, com largura inferior a meia polegada (1.25 cm.).

3) Martingales, exceto em eventos de velocidade e 'Team Penning'.

4) Focinheiras e gamarras, exceto em laço, eventos de velocidade e Team Penning. Entretanto, estes itens não poderão estar com quaisquer partes metálicas descobertas em contato com a cabeça do animal.

5) Jerk Lines para laço.

6) Peitoral de tachas.

Artigo 96 - Nas modalidades de laço, eventos de velocidade e "Team Penning", deve ser utilizado o equipamento do tipo Western. O uso do hackamore (inclusive hackamores mecânicos), ou outros tipos de freio, fica a critério do competidor; entretanto, o juiz poderá proibir

o uso de freios ou de equipamentos que ele considere cruéis ou perigosos para o animal.

Capítulo 13
Trajes

Artigo 97 - Em Conformação, Team Penning e outras modalidades Western, é obrigatório o uso dos trajes Western apropriados; inclusive camisa de mangas compridas e colarinho, chapéu à moda do oeste e botas. O Chapéu deve estar na cabeça do cavaleiro quando o apresentador entrar na arena. As esporas e calças de couro são opcionais.
Nas modalidades de 3 e 5 tambores, 6 balizas e maneabilidade e velocidade, será obrigatório o uso de camisa de mangas compridas, porém será opcional o uso de boné ou chapéu, porém obrigatoriamente a cabeça do participante deverá estar coberta.

Capítulo 14
Claudicação

Artigo 98 - O juiz deve examinar e verificar todos os cavalos inscritos em qualquer categoria, para constatar se apresentam manqueira. Esse procedimento é indispensável, quer ou não a competição indique a necessidade disto.

Artigo 99 - A manqueira evidente será motivo de desclassificação. Manqueira evidente (ou óbvia) é aquela que:

§1º É constantemente observável durante o trote, quaisquer que sejam as circunstâncias;

§2º Se caracteriza pela passada acentuadamente claudicante, manca ou encurtada;

§3º Se caracteriza pela capacidade reduzida (do animal) em suportar o peso, em movimento e/ou parado, e pela incapacidade para locomover-se.

CAPÍTULO 15
Movimentos

Artigo 100 - A seguinte terminologia aplicar-se-á a todas as modalidades de Trabalho:

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 cavalo.

b) O Trote é um movimento de 2 batidas em diagonal e que cobre distância considerável. 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. Os cavalos que andam

com suas patas traseiras e trotam com suas patas dianteiras, não são considerados como estando executando o movimento exigido. Quando se pede que estenda o trote (trote estendido), ele prossegue com a mesma suavidade.

c) O galope é um movimento descontraído, rítmico, de 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 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 neste movimento.
A cabeça deve ser mantida em seu ângulo natural e adequado à conformação do cavalo em todas as movimentações.

Capítulo 16

Provas, Julgamentos e Percursos

GRUPO 1 - CONCURSO DE CONFORMAÇÃO

Artigo 101 - Designa-se por "Concurso de Conformação" a comparação entre animais da mesma raça, divididos em classes segundo o sexo e idade, observando apenas a sua estrutura, o equilíbrio estrutural e as características morfológicas próprias dessa raça.

Artigo 102 - No Concurso de Conformação, os animais são julgados segundo a sua constituição estrutural e não segundo suas habilidades de trabalho.

Artigo 103 - O Concurso de Conformação tem ainda a finalidade de orientar os criadores sobre o tipo de animais que estão produzindo e estimular a criação racional dos mesmos.

Artigo 104 - No Concurso de Conformação deve existir até três classes: Aberta, Amador e Jovem.

Artigo 105 - Um cavalo pode ser exibido em somente uma categoria por classe com direito a pontos. As seguintes categorias de Conformação são recomendadas para todas as exposições:

a) Fêmeas com menos de um ano;

b) Fêmeas de 1 (um) ano;

c) Fêmeas de 2 (dois) anos;

d) Fêmeas de 3 (três) anos;

e) Fêmeas de 4 (quatro) anos, ou mais;

f) Fêmeas de Cria, Fêmeas que tenham produzido no ano corrente, ou ano anterior. Estas fêmeas poderão ser de qualquer idade. Fêmeas apresentadas nesta categoria não poderão competir nas categorias acima e vice-versa.

§1º - Grande Campeã - Escolhida entre as fêmeas que obtiveram o primeiro lugar nas categorias de A a F.

§2º - Reservada Grande Campeã - Escolhida entre a segunda classificada da categoria da Grande Campeã e as vencedoras das demais categorias.

g) Machos com menos de 1 (um) ano;

h) Machos de 1 (um) ano;

i) Machos de 2 (dois) anos;

j) Machos de 3 (três) anos;

k) Machos de 4 (quatro) anos, ou mais;

§3º - Grande Campeão - Escolhido entre os primeiros lugares das categorias de G a K.

§4º - Reservado Grande Campeão - Escolhido entre o segundo classificado na categoria do
Grande Campeão e os vencedores das demais categorias.

l) Machos com menos de 1 (um) ano castrado;

m) Machos de 1 (um) ano castrados;

n) Machos de 2 (dois) anos castrados;

o) Machos de 3 (três) anos castrados;

p) Machos castrados de 4 (quatro) anos, ou mais;

§5º - As categorias de machos castrados devem ser julgadas separadamente.

§6º - Grande Campeão Macho Castrado - Escolhido entre os primeiros lugares das categorias de L a P.

§7º - Reservado Grande Campeão Macho Castrado - Escolhido entre o segundo colocado da categoria do Grande Campeão e os primeiros das demais categorias.

Artigo 106 - Se a organização do evento oferecer a modalidade de conformação para jovens, as categorias serão as mesmas oferecidas na categoria aberta para fêmeas ou castrados ou pode-se formar as categorias da seguinte forma:

a) Fêmeas de 2 anos ou menos.

b) Fêmeas de 3 anos ou mais.

c) Castrados de 2 anos ou menos.

d) Castrados de 3 anos ou mais.

Artigo 107 - Toda exposição deve classificar o Grande e Reservado Grande Campeão em cada sexo, exceto no Campeonato Nacional onde são escolhidos os Campeões em cada categoria.

Artigo 108 - O juiz deve examinar individualmente todos os animais da categoria.

§1º - Se for constatado algum problema, poderá ser solicitada a presença de um veterinário, para determinar se o problema é hereditário.

§2º - Problemas hereditários podem desclassificar o animal.

Artigo 109 - Quando o julgamento de todas as categorias for concluído, todos os primeiros lugares de cada categoria devem voltar à pista. Os primeiros lugares devem ser colocados em uma linha e os segundos lugares em outra linha.

§1º - O juiz deve selecionar o Grande Campeão da linha dos primeiros lugares.

§2º - Em seguida, o auxiliar de pista deve deslocar o segundo lugar da categoria em que foi escolhido o Grande Campeão e colocá-lo na linha junto com os primeiros colocados das outras categorias, para ser julgado igualmente para o título de Reservado Grande Campeão, ou seja, o(a) Reservado(a) Grande Campeão(ã) é escolhido entre o segundo lugar da categoria do(a) Grande Campeão(ã) e os primeiros lugares das demais categorias.

§3º - Todos os animais classificados em 1º e 2º lugares nas categorias de Conformação, obrigatoriamente deverão retornar para a disputa do Grande Campeonato, a não ser por motivos de força maior devidamente justificado, sob pena de ter seu resultado obtido cancelado e não receber premiação. No caso da não-participação devidamente justificada do 1º colocado na categoria para a disputa do Grande Campeonato, o 2º colocado na categoria disputará o título de Grande Campeão(ã) e as demais colocações não serão alteradas.

Artigo 110 - Na categoria Conformação Amador ou Jovem, sempre que um mesmo apresentador amador classificar mais de um animal para disputar o Grande Campeonato, somente outros apresentadores Amadores ou Jovem poderão mostrar os animais além do próprio Amador ou Jovem que originalmente os classificou.

Artigo 111 - Os itens que se seguem referem-se às classes adicionais que são recomendadas, caso nelas haja interesse ou o número de inscrições as justifiquem. Não serão dados pontos para Registro de Mérito ou Campeonato. Os animais apresentados nestas categorias devem ter sido apresentados nas classes individuais anteriormente, na mesma exposição.

§1º - PROGÊNIE DE MÃE - Dois produtos, de qualquer sexo, filhos da mesma mãe. Esta deve ser registrada, mas não precisa ser apresentada, nem ser de propriedade do dono dos animais apresentados.

a) A inscrição deve ser feita pelo dono da matriz ou por alguém autorizado pelo mesmo.

b) Os animais apresentados na categoria Progênie de Mãe devem ter quatro anos ou menos.

§2º - PROGÊNIE DE PAI - Três produtos, de qualquer sexo, filhos do mesmo pai. Este deve ser registrado, mas não precisa ser apresentado; nem precisa ser do mesmo proprietário dos produtos.

a) A inscrição deve ser feita pelo proprietário do garanhão ou por alguém autorizado por ele.

b) Os animais apresentados na Categoria de Progênie de Pai devem ter quatro anos ou menos.

§3º- Somente poderá ser apresentado 1 conjunto de animais por reprodutor (a) nas categorias de progênie de pai e de mãe.

§4º - CONCURSO DE PELAGEM – Para este julgamento os animais serão divididos em grupos de machos e fêmeas, de qualquer idade e qualquer pelagem. Será julgado pelo público e homologado pelo juiz oficial do evento. Nestas categorias os animais não serão pontuados para Registro de Mérito.

Artigo 112 - Qualquer cavalo, com um ano ou mais, deve ter um Certificado de Registro antes de poder competir numa exposição. .

Artigo 113 - Potros com menos de um ano podem ser apresentados sem Certificado de Registro, mas:

§ 1º - Devem ser apresentados sem nome, a menos que já tenham o Certificado Definitivo.

§ 2º - Devem ser elegíveis para registro e estar com o mesmo em andamento na ABC Paint, comprovado com cópia do Pré-Registro preenchido e assinado por inspetor oficial e protocolado na ABC Paint.

Artigo 114 - Os animais deverão estar em perfeitas condições de saúde, cuidadosamente limpos e preparados.

Artigo 115 - Os animais não necessitam ser domados-de-sela; contudo, devem ser perfeitamente dóceis e controláveis ao cabresto e condicionados para apresentação.

Artigo116 - O juiz poderá desclassificar qualquer animal que demonstre agressividade por mau condicionamento, pondo em risco a integridade dos outros animais, ou a segurança das pessoas, ou que não permita a elegância da apresentação.

Artigo 117 - O juiz poderá desclassificar qualquer animal apresentado em más condições de nutrição, higiene ou limpeza.

Artigo 118 - Todo julgamento é um ato solene e como tal deve ser entendido pelos expositores e apresentadores dos animais.

Artigo 119 - Os apresentadores dos animais devem estar decentemente trajados e limpos, serem corteses e elegantes, não fumar durante a apresentação e deverão atender com rapidez e eficiência aos chamados e instruções durante o julgamento. Calça, botas, botinas, chapéu e camisa de mangas compridas com gola e botões de cima a baixo, são obrigatórios para os apresentadores e juízes.

Artigo 120 - É expressamente vedada a entrada na pista de julgamento de outras pessoas que não o juiz, seus auxiliares oficiais e os apresentadores dos animais em julgamento.

Artigo 121 - É absolutamente proibida a interpelação do juiz por parte dos apresentadores e ou proprietários dos animais.

Artigo 122 - O juiz poderá desclassificar qualquer animal cujo apresentador não atenda os regulamentos oficiais.

Artigo 123 - No caso de mais de um juiz atuando, será usado o seguinte critério para a pontuação final.

§1º - Um dos juizes será o principal, para efeito de desempate, quando ocorrer, indicado a critério da entidade promotora.

§2º - Todos os juizes colocarão até o 10º lugar, sendo computado 01 ponto para o primeiro colocado, 02 pontos para o segundo colocado, e assim sucessivamente, até 10 pontos para o 10º colocado. Então entre todos os animais pontuados, aqueles com menos pontos, irão para as primeiras colocações, no caso de empate em alguma colocação o resultado do juiz principal será o principal fator de desempate. Sendo este Juiz escolhido por sorteio e o seu nome não será revelado até o final do julgamento. Para o Grande Campeonato segue-se o critério de julgamento acima e para Reservado Grande Campeão, o mesmo critério será usado com a chamada à frente do segundo colocado da categoria em que sair o Grande Campeão.

§3º - Todos os animais machos acima de 01 ano, só poderão usar a corrente de cabresto passando pela gengiva do animal e a trava de cabresto deverá ter uma folga no mínimo de 3 a 4 centímetros. Animais fêmeas em hipótese alguma deverão usar correntes cruzando a boca.

GRUPO 1 - SHOWMANSHIP EM CONFORMAÇÃO

-Disponível apenas na Classe Amador e Jovem.

A - Somente o apresentador deve ir a julgamento, o cavalo serve apenas como suporte para que o apresentador demonstre sua habilidade. Esta prova será julgada rigorosamente em função da

capacidade do competidor em preparar e apresentar o animal em Conformação.

B - E obrigatório que o juiz divulgue (ou afixe) o padrão de percurso que ele/ela vai pedir, com antecedência de pelo menos uma hora ao início da prova; entretanto, caso o juiz opte em trazer de volta à arena os apresentadores para decidir sua colocação final, o percurso final não necessita ser divulgado (ou afixado com antecedência).

C - Aparência do Animal = 40 Pontos

1 - Condicionamento e Viço (15 pontos)

2 - Asseio do animal (15 pontos)

a - Pelagem limpa, bem escovada.

b - Crina, cauda, tufos do topete e da cernelha livres de nós (pelos emaranhados) e limpos. Proibe-se o uso de quaisquer ornamentos nas partes supracitadas. Caso o apresentador assim o deseje, as crinas, as caudas, os topetes e os tufos da cernelha poderão ser trançados à moda inglesa; ou as crinas, os topetes e os tufos da cernelha poderão ser trançados á moda Western. Proibe-se o uso de quaisquer ornamentos nas partes supracitadas.

c - Os cascos devem estar convenientemente aparados. Caso providos de ferraduras, estas devem encaixar-se com perfeição e os cravos devem estar em ordem. .

3 - Aparar os pelos Itosquial (5 pontos)

a - As crinas podem ser tosquiadas, mas o topete e o tufo que recobre a cernelha devem permanecer.

b - Os pelos no interior da orelha podem ser cortados.

c - Os pelos compridos no queixo, nas patas e quartelas devem ser cortados.

4 - Arreamento (5 pontos)
O cabo e cabresto deve estar bem ajustado, limpo e em bom estado de conservação.

D - Aparência do Apresentador = 10 pontos

a - As roupas e a figura do apresentador devem estar asseadas e limpas.

b - Devem ser usadas roupas apropriadas em estilo western.

E - Apresentação do Cavalo na Arena = 50 pontos
1 - Condução do animal (15 Pontos)

a - Adentrar a arena (ou pista) conduzindo o animal num passo ativo, em sentido anti horário, a não ser que orientado de outra forma pelo juiz. Conduzir o animal pelo lado esquerdo, segurando o

cabo do cabresto pela mão direita, próximo ao cabresto. Segura-se o resto do cabo caprichosamente e com segurança, com a mão esquerda. O cabo do cabresto enroscado ou enrolado de modo muito apertado será considerado como falta em Showmanship. O cavalo deve se deixar conduzir prontamente ao "passo" e ao trote.

b - Após o juiz ter alinhado a categoria, ele/ela irá convocar cada um dos competidores para movimentar seu animal individualmente. Ao colocar o animal em movimento, certifique-se para que o juiz obtenha uma visão clara e desobstruída do animal em movimento. Dê folga suficiente ao cabo para que o animal possa se movimentar com liberdade e em linha reta.
Guie o cavalo colocando-se em seu lado esquerdo e mantendo a distância exigida, pare e vire para a direita em torno do animal.

2 - Posicionamento (15 pontos)

a - Ao colocar em posição o seu cavalo, permaneça próximo a sua frente, voltado para ele, mas não diretamente a sua frente; e sempre numa posição em que você possa observar o juiz.

b - Posicione o cavalo com as patas diretamente alinhadas sob seu corpo. Faça a maior parte da apresentação utilizando o cabo do cabresto. Nunca chute a pata do animal, forçando-a na posição correta.

c - Não empurre (ou imprense) o competidor que está próximo a você, quando estiver lado-a-lado com ele.
Não empurre o competidor a sua frente, quando alinhado no sentido cabeça/cauda.

d - Quando o juiz estiver observando outros cavalos, deixe o seu cavalo parado, caso ele já esteja razoavelmente bem posicionado.

e - Seja natural; o exagero na apresentação, o estardalhaço e as manobras inoportunas serão passíveis de reprovação.

3 - Método Sugerido:
Sugere-se que o seguinte método - cujas diretrizes fornecemos a seguir para informação do apresentador - sirva como uma ilustração de movimento em torno do cavalo durante sua apresentação em Showmanship em conformação. Duas linhas imaginarias subdividem o cavalo em quatro partes iguais, tal como
se vê na Figura A. (Observação: Os quadrantes serão numerados de 1 a IV, para facilitar sua identificação). Uma das linhas corta transversalmente o cavalo bem atrás da cernelha. A outra linha imaginária (perpendicular à primeira) percorre o sentido da cabeça para a cauda. Quando o juiz estiver no quadrante 1, o apresentador deve estar no IV. A medida que o juiz vai para o quadrante 11, o treinador deve ir para o 1.
Quando o juiz se deslocar para o quadrante III, o treinador pula para o IV. A medida que o juiz, sobe para o IV quadrante do cavalo, o treinador retorna mais uma vez para o 1. Este método é baseado na segurança, uma vez que o apresentador pode evitar que o animal jogue os posteriores em direção ao juiz, caso se torne rebelde (ou irritadiço).

4 - Porte, vivacidade e Méritos (20 pontos)

a - Manter-se vigilante e atento à posição do juiz a todo momento. Não se deixar distrair por pessoas ou coisas que aconteçam fora da arena (ou pista).

b - Apresente o cavalo o tempo todo, não a si próprio.

c - Atenda prontamente às solicitações do juiz e dos auxiliares da pista.

d - Seja amável e tenha espirito esportivo o tempo todo.

e - Identifique e corrija com presteza as faltas de seu cavalo.

f - Continue a apresentação até que todos os participantes da prova tenham recebido colocação e sido liberados para deixar a pista.

CAPÍTULO 17
Regras Gerais – Classes de Trabalho

Artigo 124 - Regras Gerais:

a) Team Penning é uma modalidade em que não tem divisão de idade para os cavalos.

b) Somente animais com 4 anos ou menos podem competir na categoria Júnior.

c) Somente animais com 5 anos ou mais podem competir na categoria Senior.

d) As categorias Júnior e Senior, Júnior e Bridão ou as 3 categorias (júnior, senior e bridão) podem ser combinadas somente quando o número de inscrições em uma ou nas 2 categorias for inferior a 3 participantes e desde que todos os competidores estejam de acordo.

e) Animais Júnior competindo em Western Pleasure, Rédeas, Working Cowhorse, Western Riding e Trail podem ser apresentados com as 2 mãos nas rédeas quando apresentados com bridão ou hackamore.

f) Todas as provas de Rédeas, W. Pleasure, W. Riding, Trail, Apartação e W. Cow Horse das classes Amador e Jovem, não podem ser divididas em categorias de animais, ou seja: Junior, Senior ou Hackamore/Bridão). Devendo serem feitas em uma única categoria livre, todas as idades (cavalos de 5 anos, ou mais, devem ser apresentados com Freio. Cavalos de 4 anos, ou menos, podem ser apresentados com Freio, Hackamore ou Bridão, a critério do competidor).

g) Em todas as modalidades em que os animais são apresentados individualmente, a ordem de entrada será feita por sorteio. Os animais terão tempo suficiente para entrar na pista, o atraso pode ser motivo para desclassificação.

h) Os percursos à serem utilizados devem ser divulgados pelo menos 1 hora antes do começo da prova.

i) A nota de cada cavalo na final mais suas notas nas eliminatórias determinarão sua classificação final.

j) Em qualquer modalidade de trabalho o juiz:
1 - Tem autoridade para solicitar a remoção de qualquer peça de equipamento que em sua opinião é insegura, que possa ser cruel ou possa dar uma vantagem desleal sobre o cavalo.

2 - Deve solicitar a aproximação para o alinhamento somente ao passo.

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

4 - Pode à sua discrição penalizar o cavalo quando apresentado com hackamore e que tenha um machucado que esteja em contato com o hackamore, ou se o cavalo tiver uma aparência extenuada, letárgica, enfraquecida, tensa ou excessivamente cansada.

5 - Pode desclassificar o cavalo qualquer hora em que se apresente com a boca sangrando.

6 - Não deve penalizar nenhum cavalo pela forma em que posiciona sua cauda. O juiz pode, à sua discrição, penalizar o animal que movimenta exageradamente sua cauda em resposta aos comandos do cavaleiro.

7 - Deve desclassificar qualquer animal que seja apresentado com a boca amarrada.

k) Os animais devem ser apresentados nas finais pelos mesmos cavaleiros que apresentaram nas eliminatórias.

GRUPO 2 - RÉDEAS

Artigo 125 - A ABC Paint, reconhece o regulamento da Associação Nacional do Cavalo de Rédeas (ANCR) como oficial e subsidiário para os casos omissos do presente regulamento.

REGRAS PARA JULGAMENTO

A- Em uma categoria de Rédeas, pode ser usado qualquer percurso dentre os 13 (Treze) aprovados. O percurso será sorteado e divulgado com antecedência e deve ser usado por todos os participantes.

B- Cada competidor executará o percurso exigido, separado dos demais.

C- As provas de Rédeas serão divididas nas seguintes Classes de cavalos e cavaleiros:

1) Classe Aberta:

- Se 3 categorias forem formadas, elas devem ser:

a - Sênior (5 anos ou mais, apresentados com freios).

b - Júnior (4 anos ou menos apresentados com freios).

c - Hackamore ou Bridão (4 anos ou menos) apresentados com hackamore ou bridão.
*) Um cavalo não pode participar nas 2 categorias Júnior e Hackamore/Bridão na mesma prova.
- Se houver 2 categorias numa prova, elas devem ser:

a - Sênior (5 anos ou mais) apresentados com freios.

b - Júnior (4 anos ou menos) apresentados tanto com freio Hackamore ou Bridão, a critério do competidor.
- Se houver somente uma categoria, esta deve ser a seguinte:

a - Rédeas Livre - Todas as idades (cavalos de 5 anos, ou mais, devem ser apresentados com freio. Cavalos de 4 anos, ou menos, podem ser apresentados com freio, Hackamore ou Bridão), a critério do competidor.

2) Classe Amador
3) Classe Jovem

JULGAMENTO

1 - Controlar um cavalo não é apenas guia-lo, mas também dominar cada um dos seus movimentos. O cavalo melhor controlado deveria ser voluntariamente guiado ou controlado com pouca ou nenhuma resistência. Qualquer movimento dele próprio, deve ser considerado como falta de controle. Todos os desvios do percurso exato descrito devem ser considerados falta ou perda de controle temporário e, assim sendo, deverão ser marcados como falta de acordo com a severidade do desvio. Depois de deduzir todas as faltas estabelecidas contra o padrão e o desempenho geral do cavalo, o crédito deverá ser dado pela suavidade, sutileza, atitude, rapidez e autoridade para desempenhar as várias manobras e tornar a apresentação mais emocionante e prazerosa para a platéia. As diretrizes oficiais para o emprego das regras de julgamento serão especificadas no Guia para juízes da Associação.

MARCAÇÃO DE PONTOS
1 - A marcação de pontos será feita na base de 0 - infinito, com 70 (setenta) denotando um desempenho mediano. Os pontos serão anunciados depois da apresentação de cada cavalo.

§1º - O cavaleiro poderá ser substituído até 1 (uma) hora antes da competição.

2 - Os seguintes itens resultarão em desclassificação:

a) Abuso intencional do animal na arena, ou durante a apresentação;

b) Uso de equipamento ilegal, incluindo arame nos freios, no hackamore ou na barbela;

c) Uso de freio, hackamore ou barbelas ilegais;

d) Uso de peiteiras de tachas, gamarras, focinheiras, martingale e rédea alemã;

e) Uso de choque elétrico, chicotes ou pingalim;

f) Uso de qualquer recurso que altere o movimento ou a circulação da cauda do cavalo;

g) Não submeter o cavalo e o equipamento ao juiz para inspeção;

h) Desrespeito ou conduta ilícita perante o público durante a apresentação.

3- Os seguintes itens resultarão em nota zero (0):

a) O uso de outro dedo que não o indicador, entre as rédeas;

b) O uso de duas mãos ou troca de mãos nas rédeas; a não ser em cavalos júnior com 'bridão ou hackamore.

c) O cavaleiro pode desembaraçar o excesso da rédeas, se este excesso o estiver impedindo de prosseguir o percurso; ou se o referido excesso puder ser arrumado sem afetar a performance do cavalo e em momento apropriado durante o percurso. Não é permitido o uso de dedos entre as rédeas ao se utilizar o romal. A mão que estiver livre pode ser usada para segurar o romal, desde que ela se mantenha a distância de pelo menos 40 cm. da mão da rédea 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 e será atribuído nota zero.

d) O uso do romal, a não ser como descrito no Artigo 88;

e) A realização das manobras em outra ordem, que não a especificada;

f) A inclusão das manobras não especificadas;

g) Falhas de equipamento que impeçam a conclusão do percurso;

h) Disparar em velocidade ou falhar no controle do animal durante as manobras;

i) Trotar mais do que meio circulo ou mais da metade do comprimento da pista, enquanto estiver
começando um circulo, nos círculos ou quando saindo do Rollback;

j) Espinar além de 1/4 de volta, do número de voltas determinado no percurso;

k) Queda do cavalo ou cavaleiro;
l) Afastar mais que quatro passadas.

m) Virar mais de 90 graus, onde não estiver especificado
§ Único - A desclassificação não é elegível para colocação, enquanto que a nota zero (0) será elegível.

4 - Os seguintes itens resultarão na redução de 05 (cinco) pontos:

a) Esporear na frente da barrigueira;

b) Uso da mão livre para espantar o cavalo;

c) Segurar a sela com a mão livre;

d) Desobedecer (coice, manotear, morder, pular ou empinar);

5- Penalidades de 2 pontos:

a) Quebra de velocidade (cair do galope para o trote ou passo);

b) Congelar no spin ou rollback;

c) Nos percursos em que deve - se entrar na arena ao passo, deve-se começar o galope ao passo ou parado. Caso trotar será penalizado em 2 pontos;

d) Em percursos em que se entra na arena ao galope, se não estiver ao galope antes de atingir a primeira marca será penalizado em 2 pontos.

6- Começar circulos ou oito fora de mão. Troca de mãos atrasadas no oito serão assim julgadas:

a) Troca de mão atrasada até 01 passada, deduz-se 1/2 (meio) ponto;

b) Do inicio até 1/4 do circulo, deduz-se 01 (um) ponto;

c) Do inicio até a metade do circulo; deduz-se 02 (dois) pontos;

d) Do inicio até 3/4 do circulo, deduz-se 03 (três) pontos;

e) Para o circulo completo, deduz-se 04 (quatro) pontos.

7 - Começar o circulo a trote ou sair dos Rollback a trote até duas passadas, sofrerá redução de 1/2 (meio) ponto. Trotar além de duas passadas, mas menos do que 1/2 (meio) circulo ou metade do comprimento da arena, sofrerá redução de 02 (dois) pontos.

8 - Retirar meio ponto, se fizer 1/8 de volta a mais ou a menos no Spin. Retirar 01 (um) ponto, se fizer 1/4 de volta a mais ou a menos no Spin.

9 - Quando uma troca de mão é especificada imediatamente antes da corrida ao final da arena, a falha em efetuar a mesma será penalizada como segue:

a) Falhar na mudança de mão por uma passada - 1/2 (meio) ponto;

b) Falhar na mudança de mão além de 01 (uma) passada, mas a mudança de mão é completa antes da próxima manobra - 01 (um) ponto;

c) Se a troca não for efetuada antes da próxima manobra - 02 (dois) pontos;

d) Em percursos que exijam um contorno na arena, não estar na mão correta, quando contornado o fundo da pista até o centro - será penalizado em 01 (um) ponto;

e) Não trocar de mão, passando do ponto central da arena - 02 (dois) pontos.

10 - Não passar das marcas nos esbarros ou Rollback será penalizado em 02 (dois) pontos.

11 - Terá uma penalidade de 1/2 (meio) ponto, se não estiver no mínimo 06 (seis) metros da cerca ou parede, ' quando se aproximar para o esbarro e/ou rollback.

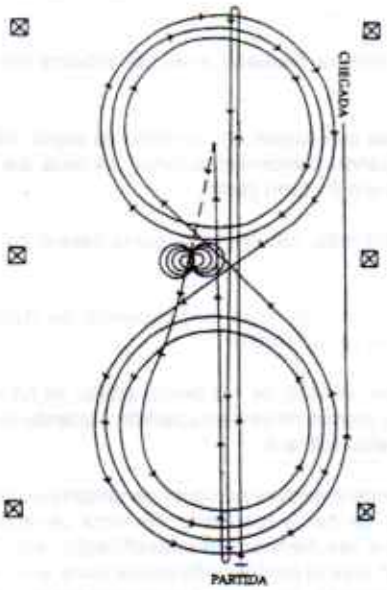
12 - Os juizes podem conferir qualquer penalidade ou resultado de manobra antes de dar o resultado. Se uma penalidade maior (penalidades que resultem em desclassificação, em (0) zero ou penalidade de 05 (cinco) pontos), não estiver clara, o juiz submeterá sua marcação à revisão. Se os juizes determinarem através de vídeo que houve penalidade, ela deverá ser aplicada. Se entretanto não houver penalidade, o resultado será anunciado como originalmente aplicado. O uso do equipamento de vídeo pelos juizes somente é permitido, se o juiz tiver razões para acreditar que todos os competidores foram gravados em vídeo.

13 - O juiz terá autoridade para remover qualquer competidor da apresentação que estiver julgando, se o referido competidor tiver má conduta.

14 - Todos os cavaleiros devem mostrar seu equipamento imediatamente após a apresentação. O equipamento deve ser checado na arena ou em outro local pelo juiz designado.

15 - A Associação dá ao juiz a opção de conceder ao cavaleiro uma nova chance, se na opinião do juiz este cavaleiro não tenha conseguido completar o percurso por razões alheias a sua vontade. No caso do juiz conceder esta chance, ele deverá avisar o representante da ABC Paint, e/ou a entidade promotora do evento, o mais rápido possível.

PERCURSO Nº 01



1º - Corra até o fim da pista, passe a marca final, esbarre e faça um rollback à esquerda. Não hesite.

2º - Corra para a extremidade oposta da arena, passe a marca final, esbarre e faça um rollback a direita. Não hesite.

3º - Corra além do centro da pista, esbarre e recue para o centro da pista. Dê uma pausa.

4º - No centro da pista complete 04 (quatro) spins à direita.

5º - Complete 4 e 1/4 spins para a esquerda, de modo que o cavalo está apontado para o lado esquerdo da arena. Dê uma pausa.

6º - Comece na mão esquerda e complete 3 (três) círculos para a esquerda. O primeiro círculo grande e rápido. O segundo pequeno e lento. O terceiro grande e rápido.

7º - Troque de mão no centro da arena.

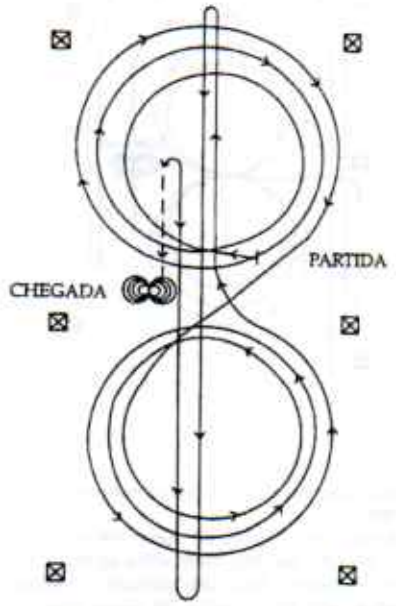
8º - Complete 03 (três) círculos para a direita. O primeiro círculo grande e rápido. O segundo pequeno e lento. O terceiro grande e rápido.

9º - Troque de mão no centro da arena, e comece um grande e rápido círculo para a esquerda. Não feche este círculo. Corra reto passando a marca do centro e esbarre (pelo menos 06 (seis) metros da cerca).

10º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

11º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

PERCURSO Nº 02



1º - Comece no centro da arena. Complete 03 (três) círculos para a direita. Primeiro círculo pequeno e lento. O segundo e terceiro círculos grande e rápido.

2º - Troque de mão no centro da arena.

3º - Complete 03 (três) círculos para a esquerda. Primeiro círculo pequeno e lento. O segundo e terceiro grande e rápido.

4º - Troque de mão no centro da arena.

5º - Corra para o fim da arena. Passe a última marca, esbarre e faça um rollback à esquerda. Não dê pausa.

6º - Corra para o fim oposto da arena. Passe a última marca esbarre e faça um rollback à direita. Não dê pausa.

7º - Corra, passe o centro da arena e esbarre.

8 - Recue para o centro da arena. Não dê pausa.

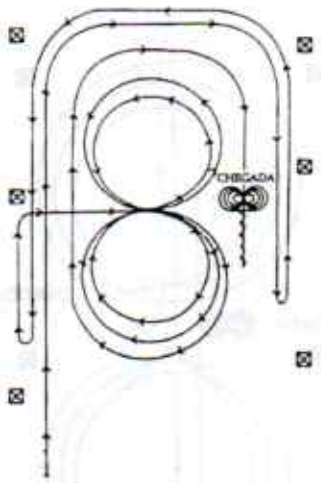
9º - Complete 04 (quatro) spins para a direita

10º - Complete 04 (quatro) spins para a esquerda

11º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

12º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

PERCURSO Nº 03



1º - Comece, pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.

2º - Corra reto, pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede, dê uma meia volta ao redor da pista do centro, esbarre e faça um rollback a esquerda(*).

3º - Continue reto, pelo menos 06 (seis) metros da cerca ou parede, dê uma meia volta na arena (cavalo deve estar na mão esquerda neste momento), correndo reto para o outro lado da arena, pelo menos 06 (seis) metros da cerca ou parede, passe a marca do centro, esbarre faça um rollback à direita(*).

4º - Continue no lado esquerdo da arena, voltando para a marca do centro da arena, na marca do centro o cavalo deve estar na mão direita. Continue para o centro da arena na mão direita.

5º - Complete 02 (dois) círculos para a direita, o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido. Troque de mão no centro da arena.

6º - Complete 02 (dois) círculos para a esquerda, o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido. Troque de mão no centro da arena.

7º - Comece um círculo grande e rápido para a direita. Não feche este círculo.

8º - Continue reto, pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede, dê a volta no fim da arena e corra reto para o lado oposto, passando a marca do centro esbarre pelo menos 06 (seis) metros da cerca ou parede lateral, recue pelo menos 3 metros, pausa.

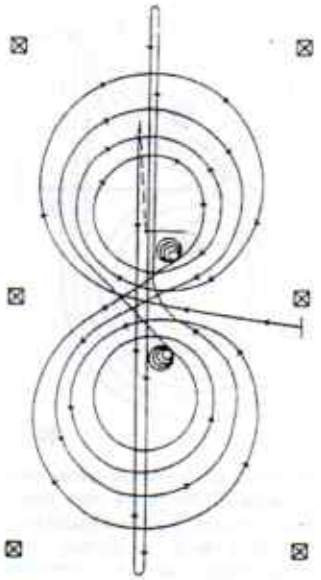
9º - Complete 04 spins para a direita e 04 para a esquerda.

10º - Dê pausa para demonstrar o término do percurso.

11º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

OBS: O cavalo pode sair do rollback em qualquer mão; contudo, ele deve estar na mão correta quando der a volta no fim da arena.

PERCURSO Nº 04



1º - Comece no centro. O cavalo deve estar de frente para a parede ou cerca esquerda. Comece na mão direita e complete 03 círculos a direita. O primeiro e segundo grande e rápido; o terceiro círculo pequeno e lento.

2º - Pare no centro da arena e complete 04 spins para a direita. O cavalo deve estar de frente para a cerca ou parede. Dê uma pausa.

3º - Comece na mão esquerda e complete 03 círculos. O primeiro e segundo grande e rápido; o terceiro círculo pequeno e lento.

4º - Pare no centro da arena e complete 04 spins para a esquerda; o cavalo deve estar de frente para a parede ou cerca esquerda. Dê uma pausa.

5º - Comece na mão direita e faça uma figura oito grande e rápido.

6º - Feche a figura oito e troque de mão no centro da arena. Corra para o fim da arena, passe a marca final, esbarre e faça um rollback à esquerda; não dê pausa.

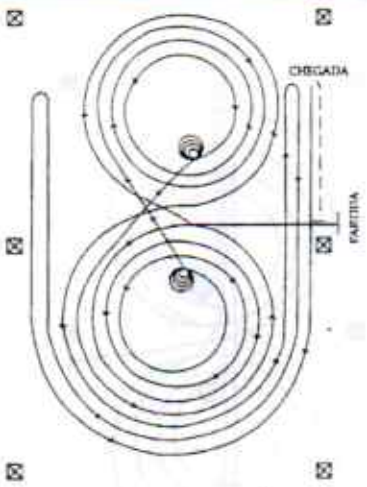
7º - Corra para o lado oposto da arena. Passe a marca final, esbarre e faça um rollback à direita; não dê pausa.

8º - Corra, passe o centro da arena e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 03 (três) metros.

9º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

10º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

PERCURSO Nº 05



1º - Comece no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda. Comece na mão esquerda e complete 03 (três) circulos para a esquerda. O primeiro e segundo grande e rápido; o terceiro pequeno e lento.

2º - No centro da arena, pare e complete 04 (quatro) spins para a esquerda. O cavalo deve estar de frente para a parede ou cerca esquerda. Dê pausa.

3º - Comece na mão direita. Complete 03 (três) circulos para a direita. O primeiro e segundo grande e rapido; o terceiro pequeno e lento.

4º - No centro da arena pare e complete 04 (quatro) spins para a direita. O cavalo deve estar de frente para a cerca ou parede esquerda. Dê uma pausa.

5º - Comece na mão esquerda e faça uma figura oito grande e rápida.

6º - Feche a figura oito e comece um circulo grande e rápido para a esquerda. Não feche este circulo, mas corra reto, passe a marca do centro, esbarre e faça um rollback à direita pelo menos 06 (seis) metros longe da parede ou cerca. Não dê pausa! (*)

7º - Dê meia volta ao redor da pista, não feche o circulo mas corra reto ao lado oposto da arena, passe a marca do centro, esbarre e faça um rollback à esquerda pelo menos 06 (seis) metros da cerca ou parede. Não dê pausa. (*)

8º - Dê meia volta ao redor da pista, não feche o circulo mas corra reto ao lado oposto da arena, passe a marca do centro e esbarre, pelo menos 06 (seis) metros longe da parede ou cerca.

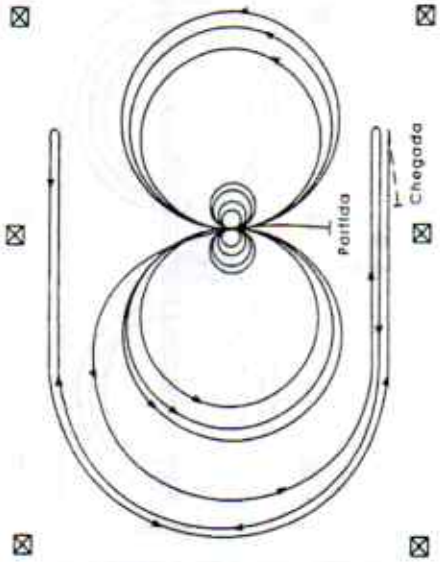
9º - Recue pelo menos 03 (três) metros.

10º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

11º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

OBS. O cavalo pode sair do rollback em qualquer mão, contudo, ele deverá estar na mão correta quando estiver indo ao redor da arena.

PERCURSO Nº 06



1º - Ande até o centro da arena e complete quatro spins para a direita. Dê uma pausa.

2º - Complete 04 spins para a esquerda. Dê uma pausa.

3º - Comece na mão esquerda, complete 02 (dois) circulos grandes e rápidos para a esquerda. Um circulo pequeno e lento para esquerda. Troque de mãos.

4º - Complete 02 circulos grandes e rápidos para a direita e um circulo pequeno e lento para a direita. Troque de mãos.

5º - Comece um circulo grande e rápido para a esquerda. Não feche este circulo, mas corra para o outro lado, passe a marca do centro, esbarre e faça um rollback à direita pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.

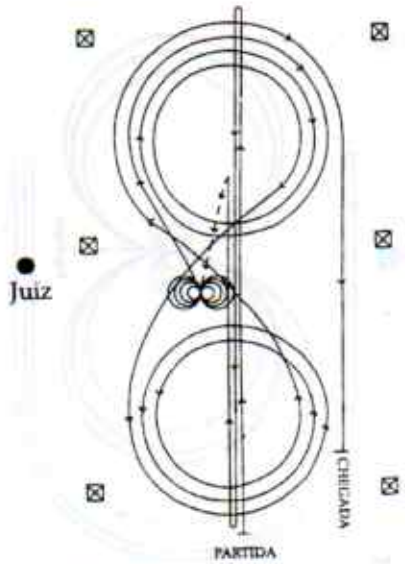
6º - Dê meia volta ao redor da arena, corra ao lado oposto da arena, passe a marca do centro e faça um rollback a esquerda pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.

7º - Dê meia volta ao redor da arena, não feche este circulo mas corra para o outro lado, passe a marca do centro e esbarre. Recue reto para o centro da pista pelo menos 03 (três) metros.

8º - Dê pausa para demonstrar o término do percurso.

9º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

PERCURSO Nº 07



1º - Corra para o fim da arena, passe a marca final, esbarre e faça um rollback. Não dê pausa.

2º - Corra para o fim oposto da arena, passe a marca final, esbarre e faça um rollback à direita. Não dê pausa.

3º - Corra para o centro da arena, passe a marca do centro, esbarre e recue reto para o centro da arena pelo menos 3 metros. Dê uma pausa.

4º - Complete 04 spins a direita.

5º - Complete 4 e 1/4 spins para a esquerda. Dê uma pausa.

6º - Começando pela mão direita complete 03 (três) circulos para a direita, os primeiros dois circulos grandes e rápidos e o terceiro circulo pequeno e lento.

7º - No centro da arena, troque as mãos.

8º - Complete 03 circulos para a esquerda, os primeiros dois circulos grandes e rápidos, o terceiro circulo pequeno e lento.

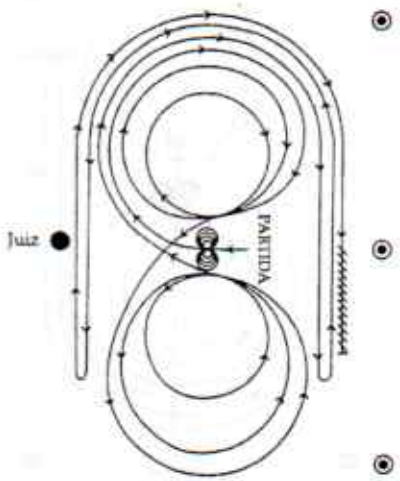
9º - No centro da arena troque as mãos.

10º - Comece um circulo grande e rápido pela direita. Não feche este circulo, mas corra reto ao lado direito da arena, passando a marca do centro, esbarre pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.

11º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

12º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

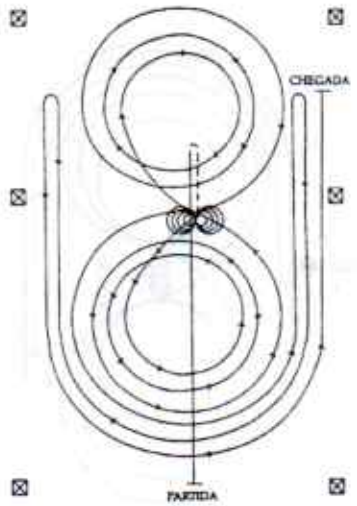
PERCURSO Nº 08



1º - Comece no centro. O cavalo deve estar de frente para a parede ou cerca esquerda.
2º - Complete 04 spins para a esquerda.
3º - Complete 04 spins para a direita. Dê uma pausa.
4º - Comece na mão direita e complete 03 círculos para direita. O primeiro círculo grande e rápido; o segundo pequeno e lento; o terceiro grande e rápido.
5º - Troca de mão no centro da arena.
6º - Complete 03 círculos para a esquerda. Primeiro círculo grande e rápido; o segundo pequeno e lento; o terceiro grande e rápido.
7º - Troca de mão no centro da arena.
8º - Comece um círculo grande e rápido para a direita. Não feche este círculo mas corra reto ao outro lado da pista, passando a marca do centro, esbarre e faça um rollback a esquerda, pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede. Não dê pausa. (*)
9º - Dê meia volta ao redor da arena, não feche este círculo mas corra para o outro lado, passe a marca do centro, esbarre e faça um rollback à direita pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede. Não dê pausa. (*)
10º - Dê meia volta ao redor da arena, não feche o círculo mas corra reto ao outro lado, passe a marca do centro e esbarre pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.
11º - Recue reto para o centro da arena ou pelo menos 03 (três) metros.
12º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.
13º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

(*) OBS: O cavalo pode sair do rollback em qualquer mão; contudo, ele deverá estar na mão correta quando estiver ao redor da arena.

PERCURSO Nº 09



1º - Corra após a marca do centro e esbarre. Recue direto para o centro ou pelo menos 3 metros. Dê uma pausa.

2º - Complete 04 spins para a direita.

3º - Complete 4 e 1/4 spins para a esquerda. Dê uma pausa.

4º - Comece na mão esquerda. Complete 03 (três) circulos para a esquerda. O primeiro circulo pequeno e lento; o segundo e terceiro grande e rápido.

5º - Troque de mão no centro da arena.

6º - Complete 03 (três) circulos para a direita. O primeiro circulo pequeno e lento; o segundo e terceiro grande e rápido.

7º - Troque de mão no centro da arena.

8º - Comece um circulo grande e rápido para a esquerda. Não feche este circulo mas corra reto ao lado oposto da arena, passe a marca do centro esbarre e faça um rollback à direita pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede. Não dê pausa. (*)

9º - Dê meia volta ao redor da arena. Não feche este circulo, mas corra ao lado oposto da arena, passe a marca do centro, esbarre e faça um rollback a esquerda pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede. Não dê pausa. (*)

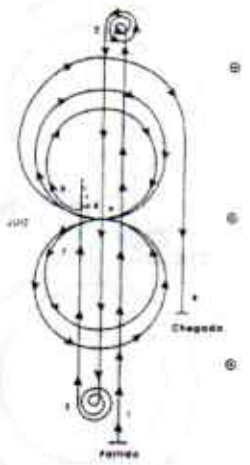
10º - Dê meia volta ao redor da arena, não feche este circulo mas corra reto ao outro lado, passe a marca do centro e esbarre pelo menos 06 (seis) metros longe da cerca ou parede.

11º - Dê uma pausa para demonstrar o término do percurso.

12º - O cavaleiro deve mostrar o freio ao juiz.

(*) OBS. O cavalo pode sair do rollback em qualquer mão, contudo, ele deverá estar na mão correta quando estiver indo ao redor da arena.

PERCURSO Nº 10



O juiz deverá indicar a extensão do percurso, colocando marcações na cerca ou parede da arena. Não é permitida a colocação de marcações dentro da área de percurso.

Descrição do Percurso:

1º - Corra até a extremidade mais afastada da arena (ou pista), passando a ultima marca, pare e execute 2 1/2 spins para a esquerda.

2º - Corra até a extremidade oposta da arena, passando a última marca, pare e execute 2 1/2 spins para a direita.

3º - Corra de modo a ultrapassar a marcação central, faça um esbarro, sem haver pausa; recue até o centro, faça uma pausa.

4º - Execute um pivô de 1/4 para a esquerda, de modo a ficar de frente para a parede esquerda; faça uma pausa.

5º - Faça dois círculos para a direita: o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido. Troque de mão no centro da arena.

6º - Execute dois círculos para a esquerda: o primeiro pequeno e lento, o segundo grande e rápido. Troque a mão no centro da arena.

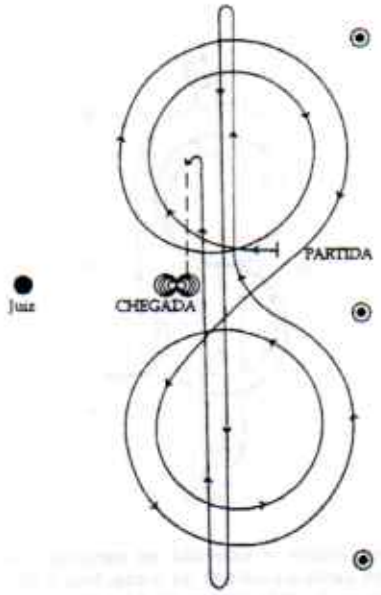
7º - Inicie um círculo grande, rápido, para a direita. Não feche este círculo, corra ao lado oposto da pista, passe a marca do centro e esbarre pelo menos 6 metros longe da cerca ou parede.

8º - Faça uma pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.

9º - Dirija-se até o juiz e pare para aguardar a inspeção.

10º - A critério do juiz, o freio pode ser retirado.

PERCURSO Nº 11

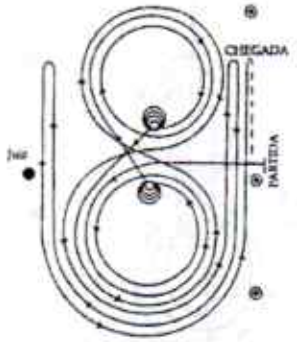


O juiz deverá indicar, por meio de marcações ao longo da cerca ou muro da arena, a extensão do percurso. Não sendo permitidas marcações dentro da área do percurso.

Descrição do Percurso:

1º - Inicie no centro da arena. Faça dois círculos para a direita. O primeiro círculo pequeno e devagar, o segundo círculo grande e rápido.
2º - Troque de mão no centro da arena.
3º - Complete dois círculos para a esquerda. O primeiro círculo pequeno e devagar, o segundo círculo grande e rápido.
4º - Troque de mão no centro da arena.
5º - Corra para a extremidade mais afastada da arena (fundo da pista), ultrapassando a marca final, e faça um "rollback" para a esquerda, sem haver interrupção.
6º - Corra para a extremidade oposta da arena, ultrapasse a última marca, e execute um rollback para a direita, sem haver interrupção.
7º - Corra até depois da marcação central da arena e faça um esbarro.
8º - Recue diretamente para o centro da arena. Faça uma pausa.
9º - Complete quatro spins para a direita.
10º - Complete quatro spins para a esquerda.
11º - Faça uma pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.
12º - A critério, do juiz poderá retirar o freio.

PERCURSO Nº 12



O juiz deverá indicar a extensão do percurso, com a colocação de marcações na cerca ou muro da arena. Não é permitida a colocação de marcações dentro da área de percurso.

Descrição do percurso:

1º - Inicie no centro da pista, estando voltado para a cerca ou muro esquerdo. Comece na mão esquerda e complete dois círculos para a esquerda. O primeiro grande e rápido; o segundo pequeno e devagar.

2º - No centro da pista, pare e complete quatro spins para a esquerda. O cavalo deve ficar virado para a cerca ou muro esquerdo. Faça uma pausa.

3º - Comece na mão direita. Complete dois círculos para a direita. O primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e devagar.

4º - No centro da pista, pare e complete quatro spins para a direita. O cavalo deve ficar virado para a cerca ou muro esquerdo. Faça uma pausa.

5º - Comece pela mão esquerda e configure um oito por cima dos círculos grandes.

6º - Feche o oito, e dê início a um círculo grande, rápido, para a esquerda. Não feche este círculo, ao invés corra em linha reta para o lado oposto da pista, passe a marca do centro e faça um rollback para a direita, a pelo menos 6 metros de distância da muro ou cerca; não de pausa.*

7º - Continue de volta contornando o círculo anterior, não feche este círculo, ao invés corra em linha reta em direção ao lado oposto da arena, ultrapasse a marcação central, e faça um rollback para a esquerda a, pelo menos, 6 metros do muro ou da cerca; não de pausa.*

8º - Continue de volta contornando o círculo anterior, não feche este círculo, ao invés corra em linha reta em direção ao lado oposto da arena e, após haver ultrapassado a marcação central, faça um esbarro a pelo menos, 6 metros do muro ou da cerca.

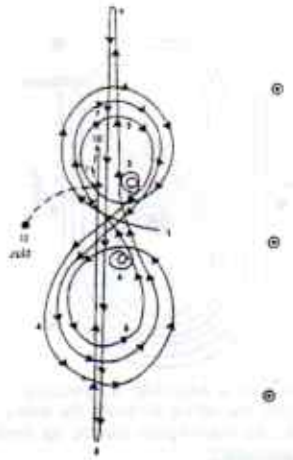
9º - Recue no mínimo 3 metros.

10º - De pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.

11º - A critério do juiz, o freio poderá ser retirado.

**** O cavalo pode sair do 'rollback' em qualquer das mãos; entretanto, ao fazer o contorno da extremidade da arena (ou fundo da pista), ele deve estar na mão correta.*

PERCURSO Nº 13



O juiz deve indicar a extensão do percurso, por meio de marcações colocadas na cerca ou muro da arena. Não é permitida a colocação de marcações dentro da área do percurso.

Descrição do percurso:

1º - Começando na marcação central, faça um círculo grande, rápido, para a direita.

2º - Faça um círculo pequeno e lento a direita, pare no centro da pista.

3º - Faça 2 spins para a direita ao terminar os spins o cavalo deve estar de frente para o muro esquerdo (ou cerca esquerda); ligeira pausa.

4º - Comece pela mão esquerda e faça um círculo grande e rápido.

5º - Em seguida, um círculo pequeno e lento, pare; não de pausa.

6º - Faça 2 spins à esquerda, pausa; o cavalo deve estar de frente para o muro esquerdo.

7º - Pegue a mão direita e faça um oito, com rapidez, sobre os círculos grandes; feche o oito, e troque de mão.

8º - Corra para a extremidade da arena (fundo da pista), passando a marcação, e faça um rollback à esquerda.

9º - Corra para a extremidade oposta da arena, após a marcação, e faça um 'rollback' à direita.

10º - Corra de volta, ultrapasse a marcação central, e faça um esbarro. Faça uma pausa.

11º - Recue sobre o rastro do esbarro.

12º - Faça uma pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.

13º - Finalização; dirija-se ao juiz para ser inspecionado e em seguida, liberado.

14º - A critério do juiz, o freio poderá ser retirado

GRUPO 2 - WESTERN PLEASURE

A - As provas de Western Pleasure serão divididas da seguinte forma:

1 - Se houverem 3 categorias de Western Pleasure elas serão as seguintes:

a) Sênior - Cavalos com 5 (cinco) anos hípicos, ou mais, apresentados com freio.
b) Júnior - Cavalos com 4 (quatro) anos hípicos, ou menos, apresentados com freio, bridão ou
hackamore. Nos dois últimos casos pode-se admitir as duas mãos nas rédeas.

c) Western Pleasure Bridão - cavalos com 2 (dois) anos hípicos usando bridão ou hackamore, apresentados com 02 mãos nas rédeas, as quais tem que estar cruzadas, as mãos devem estar próximas à cabeça da sela e não mais que 10 cm afastadas de cada lado do pito da sela.

(*) Nenhum animal pode ser apresentado nas duas categorias Júnior e Bridão no mesmo evento.

2 - Se houverem duas categorias de Western Pleasure, elas serão:

a) Sênior - cavalos com 5 (cinco) anos hípicos, ou mais, apresentados com freio.
c) Júnior - cavalos com 4 (quatro) anos hípicos, ou menos, apresentados com freio, bridão ou hackamore.
(*) Nos dois últimos casos pode-se admitir as duas mãos nas rédeas.

3 - Se houver apenas uma categoria de Western, ela será:

a) Livre - cavalos com 5 anos hípicos, ou mais, apresentados com freio; cavalos com 4 anos hípicos, ou menos, apresentados com freio, hackamore ou bridão.

B - Os cavaleiros e amazonas serão divididos nas seguintes categorias:

a) Classe Aberta

b) Classe Amador

c) Classe Jovem

Julgamento

C - Esta modalidade será julgada pela performance, condição física o conformação do cavalo; entretanto, um mínimo de 20% do julgamento deve ser baseado na condição física e conformação.

D - Os cavalos devem ser apresentados ao passo, trote e galope, com rédeas razoavelmente soltas e sem repressão exagerada, com leve contato na boca.

E - Os cavalos devem ser julgados nos dois sentidos da arena, e nas três velocidades citadas; por opção do juiz, pode-se solicitar que os cavalos aumentem a velocidade no passo, trote ou galope, em uma ou ambas direções da arena. O juiz não deve solicitar o aumento da velocidade no galope quando houver mais do que 12 cavalos na pista. Os cavaleiros devem continuar sentados na sela quando estiverem se apresentando no trote alongado. Deve ser solicitado o recuo dos cavalos, o que deve ser feito de forma leve, calma e suave.

F - Os cavalos devem mudar de direção para dentro da arena (de costas para a cerca) e podem
fazer isto ao passo ou trote. Nunca ao galope.

G - O juiz pode solicitar serviço adicional, desde que da mesma natureza do descrito acima, para qualquer cavalo. Nenhum outro tipo de serviço pode ser solicitado.

H - O cavaleiro só deve desmontar, se for pedido para mostrar o equipamento.

I - Um bom cavalo de Pleasure tem uma movimentação livre e de comprimento de acordo com sua conformação. Sua movimentação deve ser suave e macia. Sua cabeça e pescoço devem ficar de forma relaxada e em posição natural, com a nuca no nível ou ligeiramente acima do nível da cernelha, sua cabeça não deve ficar atrás da vertical, dando aparência de intimidação e nem deve ser apresentado com o focinho muito para frente.
Deve ser apresentado com o focinho levemente à frente da vertical, demonstrando brilho e estar com as orelhas alertas. Deve ser apresentado com as rêdeas razoavelmente soltas, mas com leve contato e controle. O cavalo deve estar relaxado, porém pronto para responder a qualquer comando sem resistência; se for pedido para aumentar a velocidade, isto deve acontecer com naturalidade, balanceamento e com uma aparência boa, dando a impressão de ser um prazer montar.

J - A não ser quando estiver em uso o Bridão ou Hackamore, somente umas das mãos deve segurar as rêdeas, as quais devem ser do tipo separadas; permitindo-se que se coloque o dedo indicador entre elas. No caso de Rêdeas Californianas (as que são divididas, porém acabam em uma única ponta), é permitido que se segure a ponta da rêdea com a mão livre, sem usá-las, porém, para reprimir o animal.

K - Faltas, que devem ser penalizadas de acordo com a severidade:

1 - Excesso de velocidade (em qualquer dos três movimentos).

2 - Galopar na mão errada.

3 - Quebra de velocidade.

4 - Lentidão excessiva (em qualquer dos movimentos).

5 - Não entrar no movimento pedido, quando este for solicitado.

6 - Tocar a sela ou o cavalo com a mão livre.

7 - Cabeça muito alta.

8 - Cabeça muito baixa (ponta da orelha abaixo da cernelha, por cinco ou menos passos).

9 - Nariz atrás da vertical por cinco ou menos passos.

10 - Nariz muito à frente.

11 - Abrir excessivamente a boca.

12 - Tropeçar ou cair.

13 - Uso da espora à frente da barrigueira.

14 - Se o cavalo tiver uma aparência extenuada, letárgica, enfraquecida, tensa ou excessivamente cansada.

15 - Rèdeas soltas demais, de forma que não seja mantido um leve contato com a boca do cavalo.

L - Faltas que são motivos para desclassificação, exceto em provas de Principiantes, onde serão faltas penalizadas de acordo com a severidade.

1 - Trocar de mão nas rèdeas ou duas mãos nas rèdeas, exceto quando apresentando com bridão ou hackamore.

2 - Mais de um dedo entre as rèdeas.

3 - Cabeça muito baixa (ponta da orelha abaixo da cernelha, consistentemente por mais de cinco passos).

4 - Nariz atrás da vertical, consistentemente por mais de cinco passos).

Obs. Um passo compreende na movimentação completa dos quatro membros do cavalo.

GRUPO 2 - WESTERN RIDING

A - A modalidade de Western Riding não é nem proeza, nem corrida; mas deve ser executada com razoável velocidade. Trata-se da performance do cavalo sensível, de boas maneiras, com facilidade e liberdade de movimentos. O cavalo será julgado quanto à qualidade dos passos, mudança de mão, sensibilidade ao cavaleiro, maneiras, índole e inteligência.

B - O crédito será concedido - assim como será colocada ênfase - em função da suavidade, da uniformidade na cadência dos passos (isto é, iniciar e terminar o percurso com a mesma cadência), e da habilidade do cavalo em trocar de mão com precisão e facilidade, simultaneamente com os posteriores e anteriores em alinhamento com as marcações. A cabeça do animal deve possuir um porte relaxado (descontraído), que demonstre obediência ao cavaleiro; com flexão moderada da nuca. O cavalo deve cruzar o tronco tanto no trote como no galope - sem romper o passo ou alterar, de modo radical, a passada. Os animais devem ser guiados com leve contato ou com as rédeas relativamente soltas.

C - O juiz escolherá um dentre os dois percursos disponíveis. O juiz é responsável pela correção na montagem do percurso.

D - Sobre o percurso:

1 - Os pequenos círculos representam as marcações (barris ou cones) que são recomendadas. Essas devem estar separadas por uma distância, medida de maneira uniforme, não inferior a 10 m e nem superior a 15 m no lado com as cinco marcações (veja o diagrama). Recomenda-se que as marcas sejam colocadas, no mínimo, a 4 metros e meio de distância da cerca e o percurso deve ter entre 15 m e 25 m de largura, conforme o tamanho da arena.

2 - O retângulo representa o obstáculo (recomenda-se um pequeno tronco), com no mínimo 2,4 metros de comprimento.

3 - A linha comprida ou ondulada indica o sentido do trajeto e a velocidade na qual o cavalo deve se locomover. A linha pontilhada (...) indica o passo, a linha tracejada (- - -) o trote. A linha cheia (____), o galope.

E - A não ser com cavalos júnior, apresentados com hackamore ou bridão, é permitida somente uma das mãos nas rédeas.

F - A contagem de pontos será feita com base numa escala que varia de 0 a 100; sendo que 70 denota uma performance média.

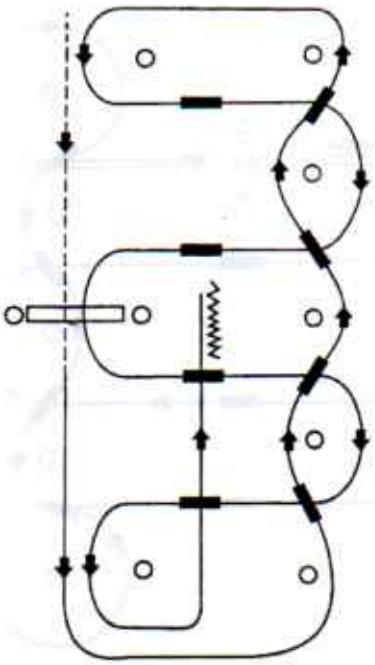
1 - Diretrizes a serem consideradas em relação à contagem de pontos: serão somados ou subtraídos pontos em relação às manobras com base na seguinte tabela, a qual varia entre 1,5 ponto a mais (+ 1,5) e 1,5 ponto a menos (- 1,5): + 1,5, excelente; + 1 muito bom, + 1/2, bom; 0, médio; - 1/2, fraco; - 1, muito fraco e -1,5 extremamente fraco.
As notas das manobras devem ser dadas independentemente das penalidades.

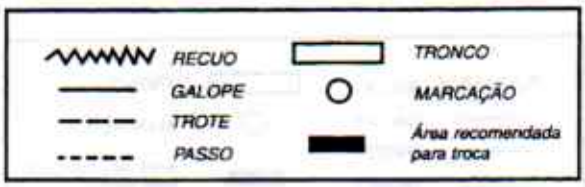
G - O competidor será penalizado cada vez que ocorrer nas seguintes falhas:

Penalidades de 5 pontos:
1 - Não trocar de mão.

2 - Escoicear.

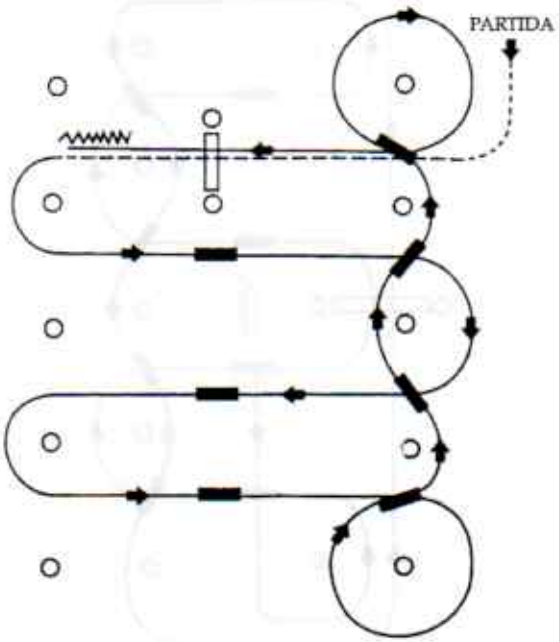
WESTERN RIDING
PERCURSO I

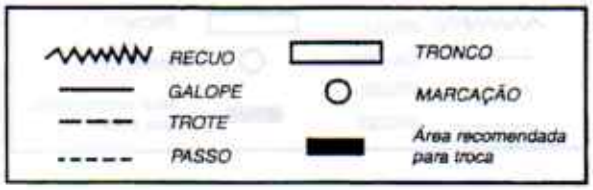




1 - Passo, transição para o trote, sobre o tronco.
2 - Transição para o galope e galope ao fundo da pista.
3 - Primeira troca de mão em linha.
4 - Segunda troca de mão em linha.
5 - Terceira troca de mão em linha.
6 - Quarta troca de mão em linha e galope ao redor do fundo de pista.
7 - Primeira troca de mão.
8 - Segunda troca de mão.
9 - Galope sobre o tronco.
10 - Terceira troca de mão.
11 - Quarta troca de mão.
12 - Galope pelo centro da pista, esbarro, recuar mínimo de 3 metros.

WESTERN RIDING
PERCURSO II





1 - Passo, transição para o trote, trote sobre o tronco.
2 - Transição para o Galope.
3 - Troca de mão # 1.
4 - Troca de mão # 2.
5 - Troca de mão # 3.
6 - Círculo e primeira troca de mão em linha.
7 - Segunda troca de mão em linha.
8 - Terceira troca de mão em linha.
9 - Quarta troca de mão em linha e círculo.
10 - Tronco do Galope.
11 - Galope, Esbarro, Recuar no mínimo 3 metros.

GRUPO 2 – TRAIL

Artigo 126 - Esta modalidade será julgada com relação à performance do cavalo sobre obstáculos, dando ênfase a suas maneiras, reações aos estímulos do cavaleiro e postura.

A - Será dado crédito aos cavalos que ultrapassarem os obstáculos com estilo e certo grau de velocidade, desde que não seja em sacrifício da meticulosidade; e para os cavalos que demonstrem aptidão na escolha de seu próprio caminho através da pista, quando os obstáculos assim o justificarem, e que reajam de boa vontade aos comandos do cavaleiro durante a transposição dos obstáculos mais difíceis.

B - O cavalo será penalizado a qualquer demora desnecessária, na aproximação dos obstáculos. Os cavalos com aparência artificial ao ultrapassarem os obstáculos devem ser penalizados. O mesmo ocorrendo com o cavaleiro que ficar exageradamente de pé nos estribos e inclinar-se para frente em cima do pescoço do animal.

C - Os cavaleiros serão penalizados por incitarem visivelmente seus cavalos no pescoço ou em qualquer ponto à frente da barrigueira. A não ser com cavalos júnior, que são exibidos com hackamore ou bridão, somente poderá ser usada uma das mãos nas rédeas; executando-se o fato de que é permitido trocá-las para trabalhar o obstáculo. Enquanto o cavalo estiver em movimento, as mãos do cavaleiro devem estar afastadas do cavalo e da sela.

D - Não se deve exigir que os cavalos trabalhem junto à cerca. O trajeto, no entanto, terá de ser planejado de modo a que se possa exigir de cada cavalo, como parte de seu trabalho, sua apresentação nos três movimentos (passo, trote e galope) em alguma parte entre os obstáculos e será julgado como uma manobra.

E - O passo a ser utilizado entre os obstáculos ficará a critério do juiz.

F - O percurso a ser utilizado pelos participantes da prova, deve ser afixado (ou divulgado) com pelo menos uma hora de antecedência ao seu início.

G - Nenhum cavalo que se desvie do percurso determinado pode ser classificado acima de qualquer cavalo que complete o percurso corretamente.

H - Os seguintes itens resultarão em nota zero em um obstáculo, mas não causa a desclassificação na categoria:

1 - Ultrapassar um obstáculo de forma diferente da descrita.

2 - Perder ou não tentar ultrapassar um obstáculo.

3 - Não completar um obstáculo.

4 - Não estar no passo determinado ou não estar na mão correta do galope.

I - Os seguintes itens resultarão na desclassificação do concorrente:

1 - Não ultrapassar os obstáculos na ordem determinada.

2 - Queda ao chão do cavalo ou cavaleiro.

3 - Equipamento ilegal.

4 - Abuso excessivo.

5 - Mais de um dedo entre as rédeas, a não ser quando trocando de mão para cruzar um obstáculo.

6 - Comando óbvio no pescoço do cavalo para abaixar a cabeça.

7 - Desobediência grave - empinar, etc.

J - A gerência (ou administração), na ocasião de estabelecer os percursos, deverá ter em mente que o objetivo não é colocar o cavalo numa armadilha, ou eliminá-lo, fazendo com que obstáculo se torne muito difícil. Todos os trajetos e obstáculos devem ser constituídos com a preocupação de segurança, a fim de que sejam eliminadas quaisquer possibilidades de acidentes. Caso forem estabelecidos percursos difíceis, a trilha para júnior deve apresentar menos dificuldade. Deve-se dispor de espaço suficiente para o cavalo trotar (pelo menos 9 metros) e galopar (pelo menos 15 metros), a fim de que os juízes possam avaliá-los nesses passos.

K - Caso seja interrompido ou desmembrado, o percurso deve ser restabelecido após o término do trabalho de cada cavalo.

L - Devem ser utilizados pelo menos seis obstáculos, dentre os quais três devem fazer parte da lista obrigatória de obstáculos e, pelo menos, outros três diferentes devem ser selecionados da lista de
obstáculos opcionais.

M - Obstáculos obrigatórios, que consistirão em:

1 - Abrir, atravessar e fechar a porteira. (A perda de controle sobre a porteira deve ser penalizada). Utilize uma porteira que não coloque em perigo o cavalo ou o cavaleiro.

2 - Passar através de pelo menos quatro troncos ou varas. Estes podem ficar dispostos em linha reta, em curva, em ziguezague ou estarem erguidos do solo a pouca altura. O espaço entre os troncos deve ser medido e a rota a ser seguida pelo cavalo deve ser o local da medição. O espaço a ser atravessado ao passo deve variar entre 37,5 cm. e 60 cm.; para travessias ao trote, entre 90 cm e 1,05 m.; e para travessias ao galope, entre 1,80 m. e 2,10 m.. Em obstáculos transpostos ao passo, as toras podem ser elevadas até 30 cm. de altura, devendo manter a distância mínima de 55 cm. entre si. A altura deve ser medida do chão até a parte mais alta do elemento a ser suspenso. Os obstáculos para serem ultrapassados ao trote e galope não podem ser elevados.

3 - Obstáculos para recuo. Os obstáculos para recuo devem ter espaçamento mínimo de 70 cm. (Entre as toras paralelas). Caso elevados (ou elevadas as toras), será necessário o espaçamento de 75 cm.;

a - Recuar através e em torno de, pelo menos, três marcações.

b - Recuar através de trajetos, em forma de L, V, e U, ou de formato similar. Poderão ser elevados,
mas não mais que 60 cm.

N - Obstáculos opcionais, que não se limitarão aos seguintes:

1 - Obstáculo de água (vala ou pequeno lago). Não poderão ser utilizados reservatórios retangulares de metal ou com fundo escorregadio.

2 - Obstáculos em forma de serpentina ao "passo" ou trote. Para o trote, o espaçamento mínimo deve ser de 1,80 metros.

3 - Carregar o objeto de uma parte da arena para outra. (Somente poderão ser utilizados objetos que possam ser transportados com relativa facilidade numa cavalgada de 'Trail'.)

4 - Atravessar uma ponte de madeira a cavalo (A largura mínima recomendada será de 90 cm e o comprimento, de pelo menos 1,80 metros). A ponte deve ser robusta e segura.

5 - Colocar e retirar da (e na) caixa de correio.

6 - Retirar e colocar materiais da (em) caixa de correio.

7 - Passagem em lateral, ou passagem a ser transposta andando de lado (pode ser elevada no máximo até 30 cm.)

8 - O obstáculo que consiste em quatro troncos ou varas, cada um(a) com comprimentos variando entre 1,50 m e 2,10 m., deitados em forma de quadrado. Cada competidor adentrará o quadrado atravessando o tronco ou vara, conforme for designado. Quando todas as quatro patas estiverem no interior do quadrado, o cavaleiro deve executar uma volta, tal como for indicada, e partir.

9 - Poderá ser usado qualquer outro tipo de obstáculo seguro e transferível, que tenha razoável probabilidade de ser encontrado na cavalgada de 'Trail' e vá de encontro à aprovação do juiz.

10 - A combinação de dois ou mais obstáculos de qualquer tipo será aceitável.

O - Obstáculos que não são aceitos:

1- Pneus.

2- Animais.

3- Peles ou couros.

4- Cano de PVC.

5- Desmontar.

6- Saltos.

7- Pontes que balançam ou se movem.

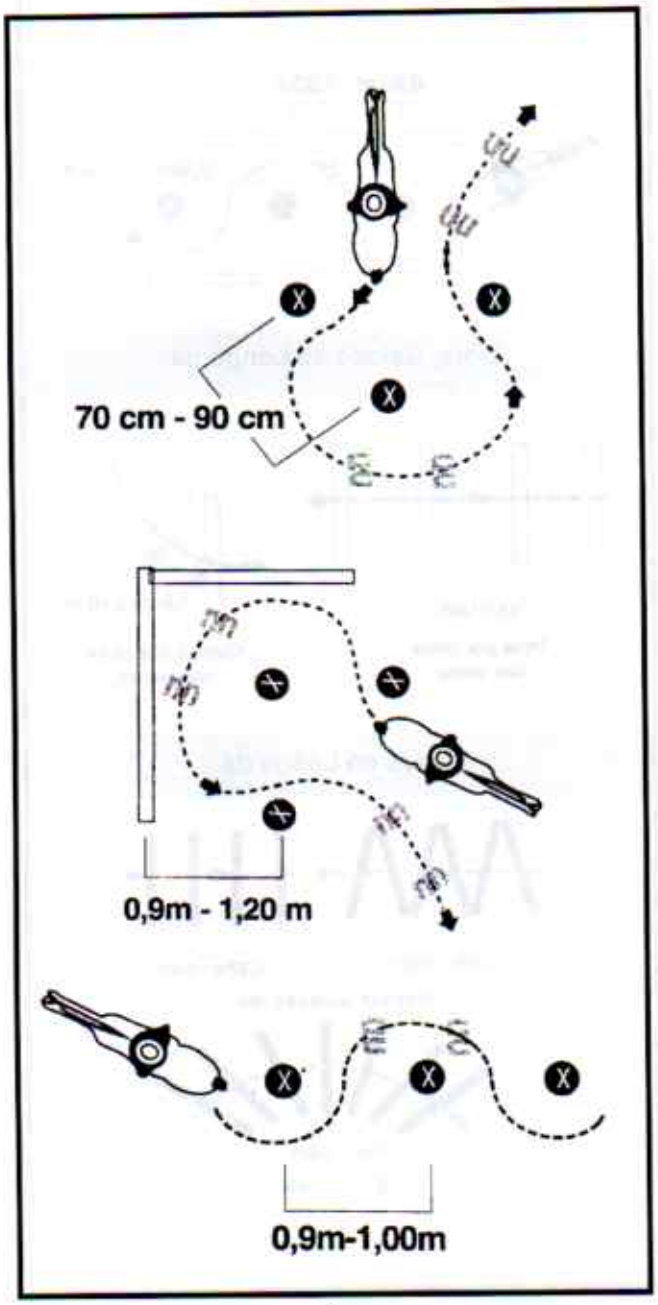
8- Caixa (ou tanque) de água com partes móveis ou flutuantes.

9- Chamas, gelo seco, extintor de incêndio, etc.

10-Troncos ou varas elevadas de uma maneira em que possam vir a rolar.

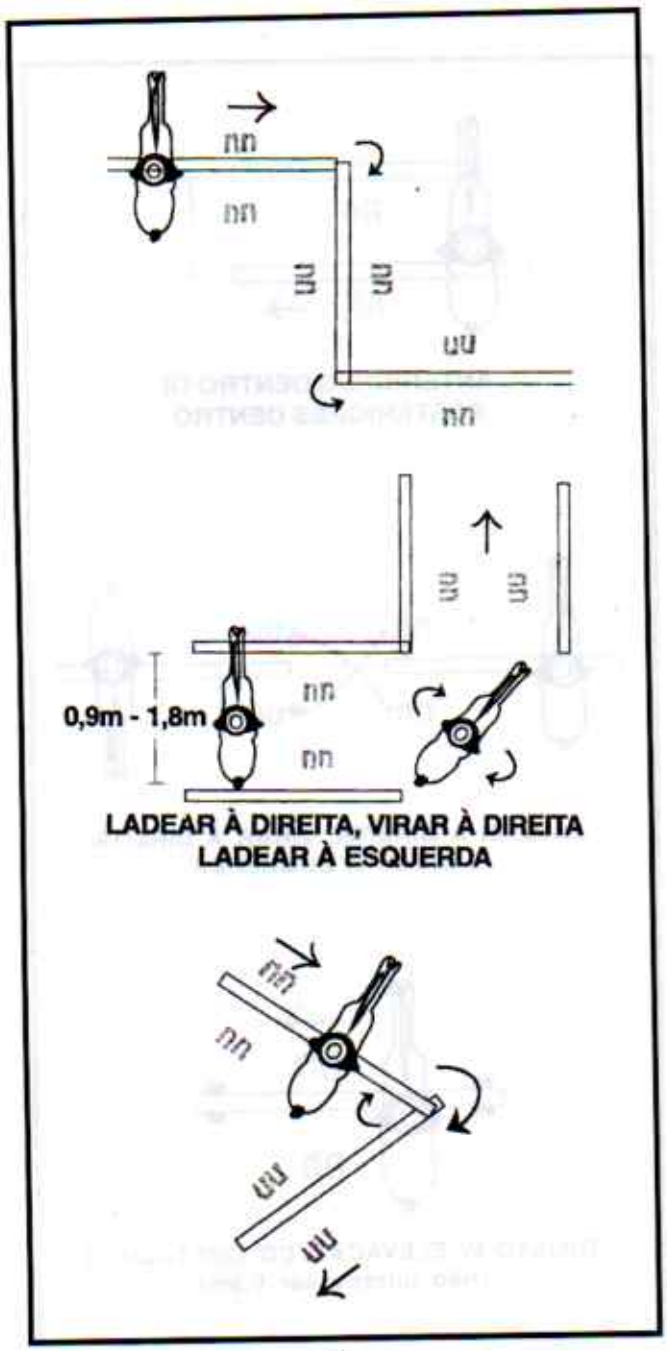
P- O juiz deve percorrer o percurso e possui o direito e o dever de alterar o percurso do modo que lhe convier ou de remover qualquer obstáculo que ele julgue inseguro ou não transponível.

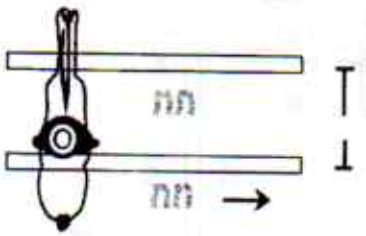
TRAIL
Obstáculos
Récuo ao redor das 3 marcações



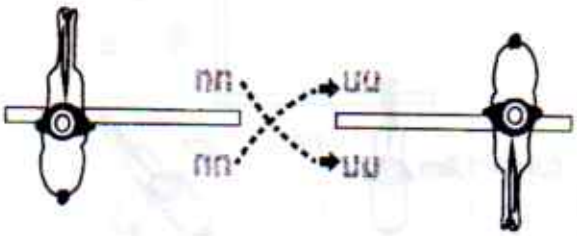
TRAIL
Obstáculos
Récuo ao redor das 3 marcações

TRAIL
Obstáculos
Variações de Passagens

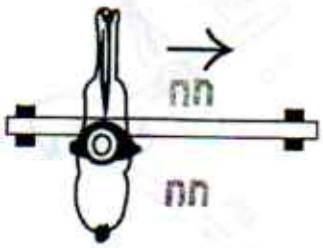




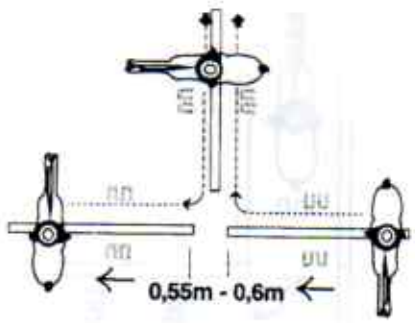
ANTERIORES DENTRO OI
POSTERIORES DENTRO

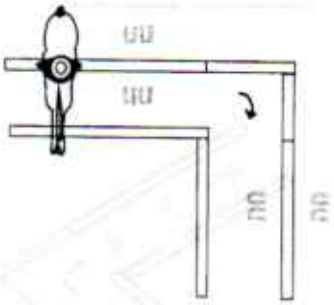


LADEAR À DIREITA, VIRAR À DIREITA,
LADEAR À ESQUERDA

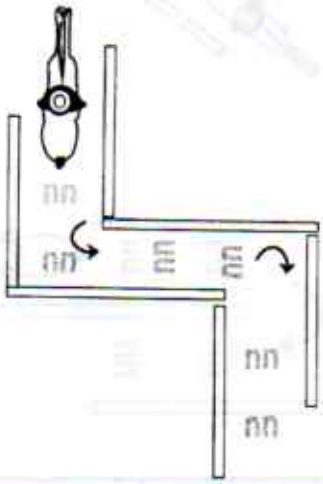


OBJETO P/ ELEVAÇÃO DO OBSTÁCULO
(Não ultrapassar 0,3m)

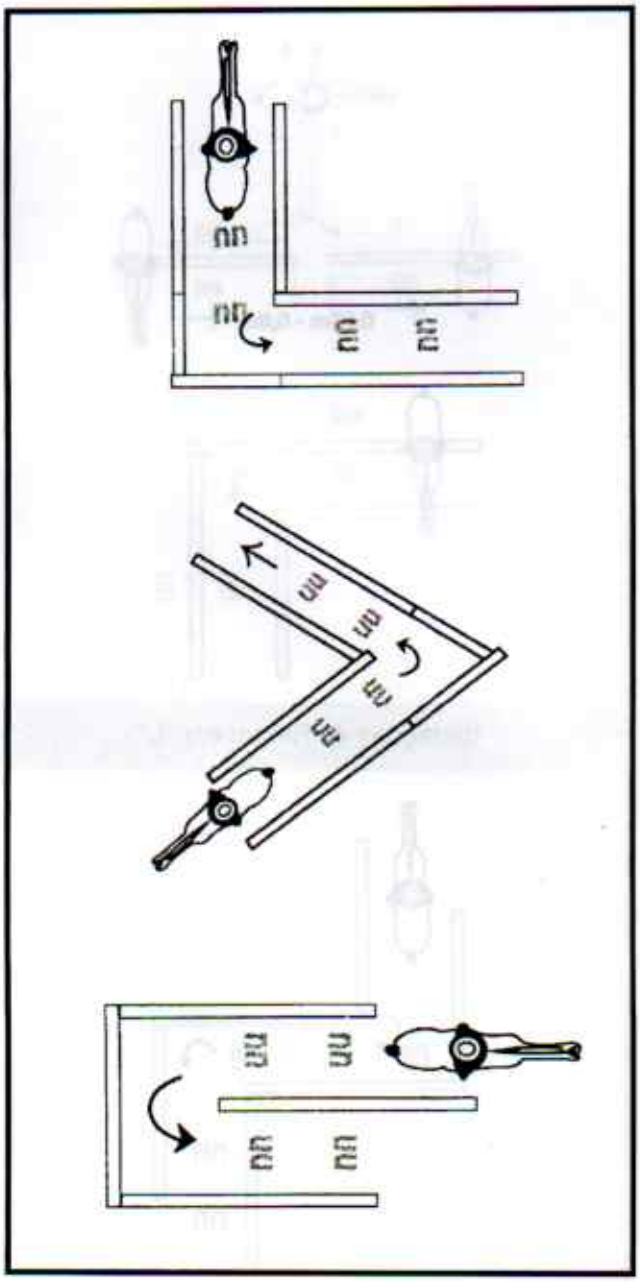




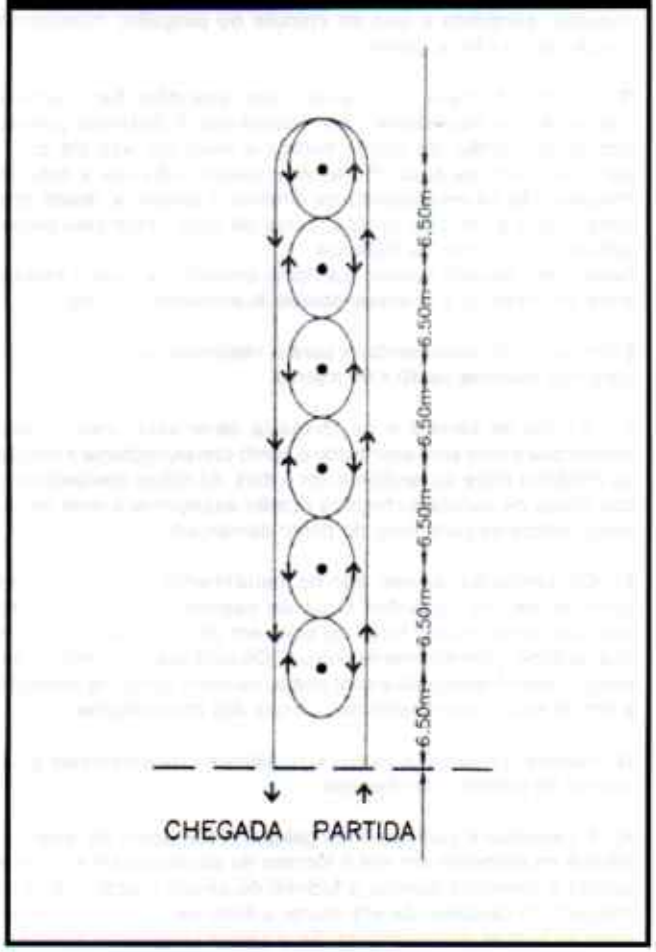
Variações de Recuo em "L"



TRAIL
Obstáculos
Variações de Recuo em "L"



PROVA DAS SEIS BALIZAS



GRUPO 3 - PROVA DOS TRÊS TAMBORES

A- Esta prova terá as seguintes categorias de cavaleiros.

1- Aberta

2- Amador

3- Jovem

B- A corrida dos três tambores é uma prova de precisão ao cronômetro, vale dizer, o vencedor será o que fizer o percurso em menor tempo.

C - Esta prova é considerada de "Cavalo de Serviço", estando assim sujeita a todas as especificações das referidas provas quanto ao equipamento dos animais e traje dos cavaleiros. É, contudo, permitido o uso do chicote ou pingalim, hackamore (mecânico ou não) e gamarra.

D - O percurso deve ser medido com exatidão. Se o espaço disponível for insuficiente para obediência à distância padrão, diminuí-las, então, de quatro metros e meio por vez até que o percurso caiba na pista. Do tambor número três até a linha de chegada não há necessidade de diminuir a distância; desde que, entre esta e a linha da parada (cerca da pista), haja pelo menos vinte e cinco metros de distância.
Deverá ser deixado espaço suficiente (mínimo de quatro metros) entre os tambores e qualquer obstáculo existente na pista.

§ Único - Seria recomendável para a realização desta prova uma pista nas medidas de 40 x 90 metros.

E - A linha de partida e de chegada deve estar visivelmente demarcada e nela será assinalado o ponto correspondente à metade da distância entre os tambores um e dois. As linhas demarcatórias das linhas de partida e chegada ficarão espaçadas à pelo menos cinco metros de cada lado, do ponto demarcado.

F - Os tambores devem ser os usualmente utilizados para combustível, de duzentos litros de capacidade, devem estar absolutamente vazios, livres no solo, em pé, pintados com cores que os tornem perfeitamente visíveis. Os tambores poderão ter seu bordo superior encapados com pneus ou outra forma de proteção, a fim de evitar traumatismo nas pernas dos concorrentes.

G - Haverá um juiz principal, os auxiliares cronometristas e um auxiliar de partida e de chegada.

H - É permitida a partida a todo galope. A contagem do tempo se iniciará no momento em que o focinho do cavalo cruzar a linha de partida e terminará quando o focinho do cavalo cruzar a linha de chegada. O cavaleiro deverá cruzar a linha de partida e chegada entre as balizas demarcadoras. Se o cavalo ultrapassar a linha de chegada com qualquer parte do corpo pelo lado de fora, será desclassificado.

I - Ao sinal do juiz, o cavalo correrá para o tambor um, passando pela esquerda do mesmo, completará uma volta de aproximadamente trezentos e sessenta graus em torno; dirigir-se-á então, para o tambor número dois, passando pela direita do mesmo, e completará uma volta de trezentos e sessenta graus; segue então para o tambor três, passando pela direita do mesmo, e faz outra volta de mais ou menos trezentos e sessenta graus, dispara para a linha de chegada.

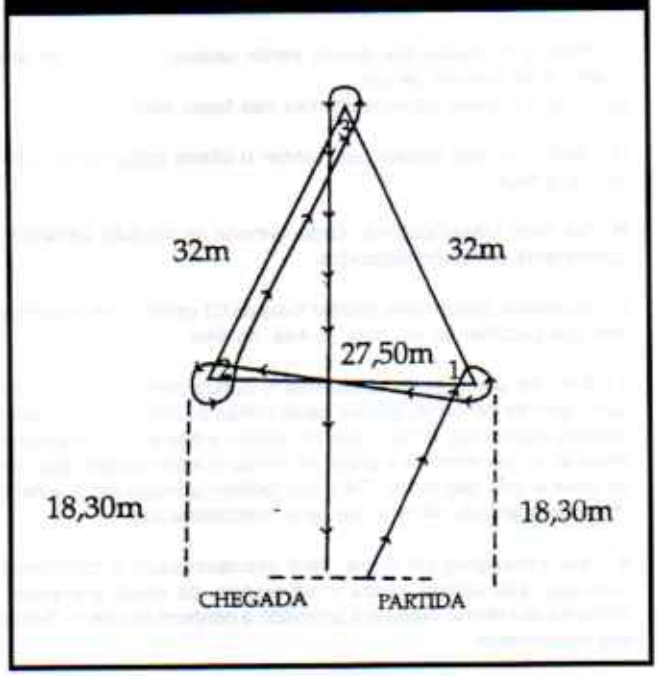
J - O percurso poderá ser realizado em sentido inverso.
O cavaleiro poderá se dirigir ao tambor número dois virando para a esquerda, seguir para o um virando para a direita e por último para o número três e também virar para a direita.

K - Erro de percurso e queda do cavaleiro, desclassificam o concorrente. Cada tambor derrubado pelo cavaleiro ou animal será penalizado em cinco segundos.

§ Único - É permitido ao cavaleiro tocar com as mãos o tambor.

L - Após o início das provas, somente poderão adentrar a pista os concorrentes chamados. Os demais concorrentes deverão permanecer em silêncio, fora da pista, em local determinado pelo juiz da prova aguardando seu chamado.

PROVA DOS TRÊS TAMBORES



GRUPO 3 – PROVA DOS CINCO TAMBORES

A - Esta prova terá as seguintes categorias de cavaleiros:

1 - Aberta

2 - Amador

3 - Jovem

B - A corrida dos cinco tambores é uma prova de resistência, velocidade e adestramento. Consiste em fazer, no menor tempo possível, o trajeto exposto segundo o diagrama, vencendo seu concorrente na dupla. Esta prova é de cavalo de serviço, estando assim sujeita a todas as especificações para as referidas provas quanto ao equipamento dos animais e traje dos cavaleiros. É,

contudo, permitido o uso do chicote ou pingalim, hackamore mecânico ou convencional e gamarra.

C - 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.

D - Nas demais fases da prova, as duplas serão formadas segundo uma tabela especifica e organizada pela ABC Paint.

E - Os melhores tempos escolhem, nas duplas, o lado em que querem correr.

F - Para a formação das duplas serão usados múltiplos de dois, quatro, e no máximo de oito,
segundo o número de concorrentes nas fases eliminatórias.

G - Será vencedor aquele que vencer o último concorrente, isto é na dupla final.

H - Na fase classificatória, cada tambor derrubado penaliza o concorrente em cinco segundos.

I - Quando o concorrente montar mais de 01 cavalo e os classificar, terá que escolher só um para as 4as. de final.

J - 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; e não terminar a prova no tempo mínimo exigido que será de vinte e dois segundos. Se o competidor ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora, ele será desclassificado.

K - Nas passagens em dupla, será desclassificado o concorrente que jogar seu animal contra o adversário, de modo a impedir o percurso do mesmo. Não será permitido a nenhum cavaleiro "fechar" seu concorrente.

L - Se os dois competidores derrubarem o mesmo número de tambores ou cometerem o mesmo número de faltas, será vencedor 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.

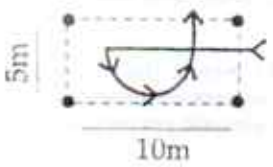
M - Se um concorrente derrubar um ou mais tambores e não tiver erro de percurso, vencerá do seu concorrente que fizer erro de percurso.

N - A critério do Juiz Oficial, deverá ser dado um tempo mínimo de descanso entre cada passada.

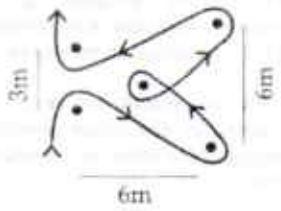
O - Só será válido para contagem no Livro de Registro de Mérito, provas que tenham partidor mecânico; ou que saiam dos dois "boxes" de partida para a prova de Laço em Dupla e com uma

GRÁFICO DOS MOVIMENTOS

E - Esbarro e Rodopio



F - "Coração"



G - "Oito" completo.

H - "Baliza" (máximo de seis).

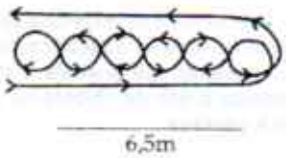
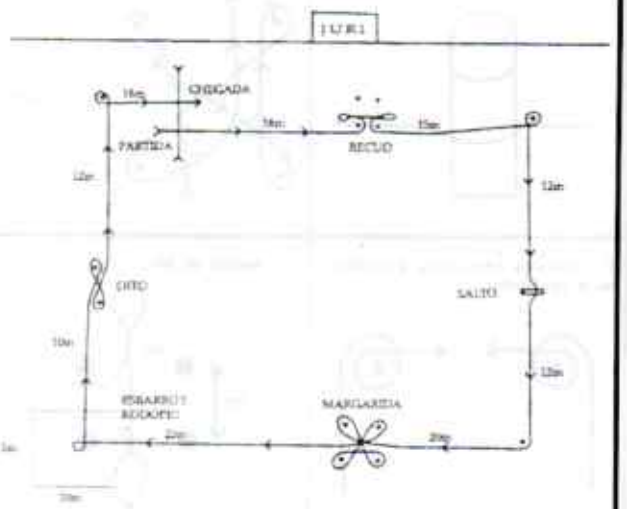


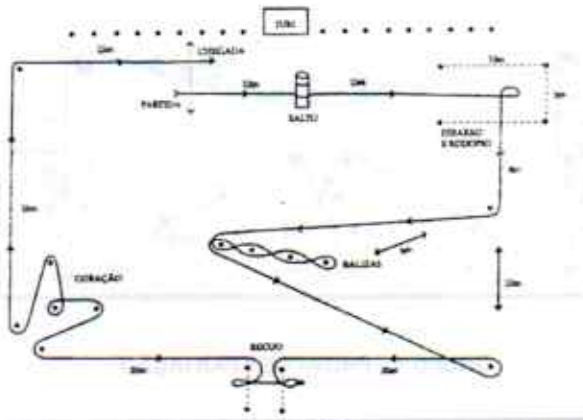
GRÁFICO DOS MOVIMENTOS

PISTA Nº 01

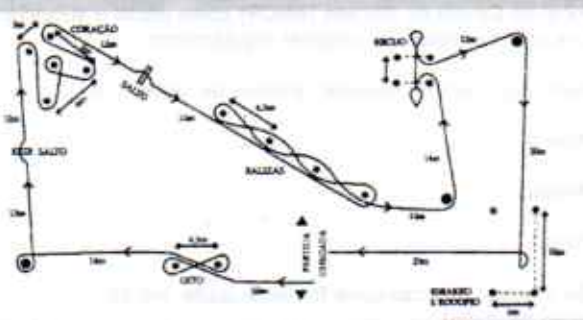


PROVA DE MANEABILIDADE E VELOCIDADE

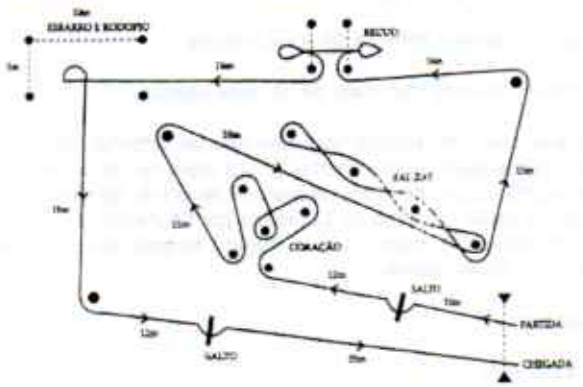
PISTA Nº 02



PISTA Nº 03

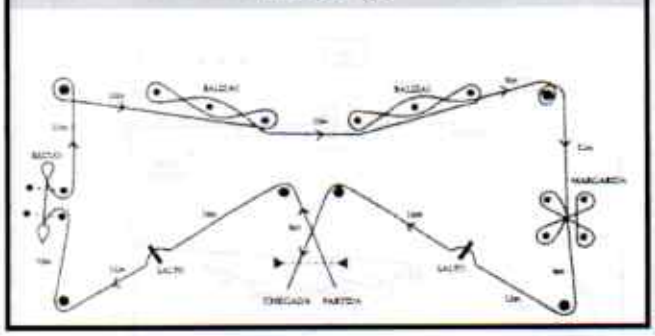


PISTA Nº 04



PROVA DE MANEABILIDADE E VELOCIDADE

PISTA Nº 05



GRUPO 4 – PROVA DE APARTAÇÃO

Artigo 127 - A ABC Paint, reconhece o regulamento da Associação Nacional do Cavalo de Rédeas (ANCR) como oficial e subsidiário para os casos omissos do presente regulamento.

A - Esta prova terá as seguintes classes de cavaleiros.

1 - Aberta

2 - Amador

3 - Jovem

B - Se apenas uma categoria for organizada, ela será livre (sem distinção de idade).

C - Se porém duas categorias forem organizadas, elas serão:

1 - Júnior - cavalos com até 04 anos hípicos;

2 - Sênior - cavalos com mais de 04 anos hípicos.

D - A arena deverá, sempre que possível, ter a forma retangular. Poderá ter os seus cantos "mortos", ou a areia ou cerca de fundo arredondada. O piso deve ser de areia ou terra fofa (gradeada). As dimensões serão em torno de 32 metros por 64 metros, sendo que no comprimento 64 metros será a medida mínima; não havendo, no entanto, limite máximo.

Julgamento

Regra Um (01)

Exige-se que o cavalo entre no rebanho suficientemente fundo para mostrar sua habilidade em apartar. Um boi apartado desta maneira será suficiente para satisfazer esta regra.
Falha em satisfazer esta exigência resultará em penalidade de três (3) pontos.
Ganhará crédito o cavalo que entrar no rebanho calmamente, com o menor distúrbio para o rebanho ou para o animal tirado para fora.

Regra Dois (02)
Quando uma rês é tirada do rebanho, é preferível que ela seja levada em direção ao centro da arena e deve ser dado crédito por isso. Crédito adicional será dado ao cavalo que levar sua rês a uma distância adicional do rebanho, assegurando que o gado não seja perturbado pelo seu trabalho. Desta forma, ele estará mostrando sua habilidade em dirigir um boi.

Regra Três (03)
Será dado crédito ao cavaleiro que montar com as rédeas soltas durante toda a sua performance.

Regra Quatro (04)
Crédito será dado ao cavaleiro por tirar uma rês e mantê-la em posição de trabalho tão mais próxima do centro da arena quanto possível.

Regra Cinco (05)
Se o cavalo ou se o cavaleiro criar distúrbios em qualquer momento durante o seu período de trabalho, ele será penalizado.
Qualquer ruído feito pelo competidor em direção ao gado significará penalidade de um ponto.
Toda vez que o cavalo correr para dentro do rebanho, espalhar o rebanho enquanto trabalha ou que o gado sair do rebanho por culpa do cavalo, ele será penalizado com três (3) pontos.
O juiz deve interromper qualquer trabalho quando o competidor estiver treinando ou abusando do seu cavalo ou perturbando o gado. Qualquer competidor que se recuse a parar imediatamente será penalizado com uma multa (cujo valor é encontrado na associação) a ser paga à ABC Paint, sem o que não poderá participar de nenhum evento aprovado pela ABC Paint.

Regra Seis (06)
Um cavalo será penalizado com três (3) pontos cada vez que a cerca de fundo fizer o animal que está sendo trabalhado parar ou virá-lo, a uma distância de 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 somente, e não uma linha de ponto a ponto a ser considerada. Se algum dos competidores fizer qualquer objeção antes que a competição se inicie, juiz ou juízes deverão fazer uma votação entre os competidores e uma cerca de fundo aceitável pela maioria deverá ser designada e usada.

Regra Sete (07)
Quando um cavalo se vira de costas, com a cauda direcionada para a rês que ele está apartando, é dada uma nota automática de 60 pontos.

Regra Oito (08)
Enquanto trabalhando, um cavalo será penalizado com um (1) ponto cada vez que as rédeas forem usadas para controlar ou direcionar (dar rédeas) o cavalo, não importando se as rédeas são seguradas alto ou baixo. Uma penalidade de um (1) ponto será dada toda vez que o cavalo for sinalizado de qualquer outra maneira. Se as rédeas estiverem curtas o suficiente para que o freio seja bombeado a qualquer momento, ele deverá ser penalizado com um (1) ponto por cada vez que isso ocorrer mesmo que as mãos do apartador não se movam.
O cavalo deverá ser solto imediatamente após o animal desejado esteja afastado dos outros bois. O uso de rédeas, insinuações (senhas), posicionamento ou qualquer outra sinalização resultará em um (1) ponto de penalidade para cada ocorrência.
O cavaleiro deverá segurar as rédeas com uma das mãos. Uma penalidade de três (3) pontos deve ser dada se a segunda mão tocas as rédeas para qualquer finalidade, exceto para endireitá-las. Esporear atrás da paleta não deve ser considerado um sinal visível. Uma penalidade de três (3) pontos deverá ser aplicada cada vez que o cavalo for esporeado na paleta. A ponta da bota, o pé ou o estribo na paleta do cavalo é considerado um sinal visível. Um (1) ponto de penalidade será marcado para cada ocorrência.

Regra Nove (09)
Se o cavalo deixar um animal que ele está trabalhando voltar para o rebanho, ele será penalizado com cinco (5) pontos.

Regra Dez (10)
Se o cavaleiro mudar de rês depois de se comprometer com um determinado boi, uma penalidade de cinco (5) pontos será aplicada.

Regra Onze (11)
Quando um cavalo passar por uma rês de maneira a perder posição de trabalho, ele será penalizado com um (1) ponto cada vez que o fizer.

Regra Doze (12)
Violência desnecessária, tal como um cavalo que efetivamente manoteia, morde ou escoceia uma rês, será penalizado com três (3) pontos.

Regra Treze (13)
Um competidor pode desligar-se de um animal quando 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 três pontos deve ser marcada se o apartador se desligar do boi em quaisquer outras circunstâncias.

Regra Quatorze (14)
Se um cavalo se desligar de uma rês, uma penalidade de cinco (5) pontos será aplicada.

B - O percurso aprovado será colocado em uso, e cada competidor terá de fazer com que seu cavalo se movimente na velocidade recomendado para cada uma das partes deste percurso. Quando fizer o julgamento para o trabalho com rédeas, ó juiz deve - a título de orientação - consultar a parte do manual que ' diz respeito a Rédeas.

C - Nas categorias aprovadas de Working Cow Horse, poderá ser utilizado qualquer um dos três percursos da modalidade aprovados pela ABC Paint. Um dos três deverá ser selecionado pelo juiz da categoria, e utilizado por todos os competidores daquela categoria.

D - Para que seja feito o trabalho ideal com gado, cada competidor deve, ao receber o boi na arena, mantê-lo na extremidade da arena (ou fundo da pista) que vier a ser recomendada, para que haja tempo suficiente de o cavalo demonstrar sua habilidade em cercar o boi naquele lugar. Após um intervalo de tempo razoável, o competidor terá de conduzir o boi para junto da cerca, e virá-lo pelo menos uma vez para cada lado junto a cerca. O competidor deve, em seguida, conduzir o cavalo para uma parte livre da arena e conduzir o boi em um circulo para a direita e um para a esquerda (ou vice-versa).

E - O juiz deve levar em consideração o tamanho da arena, a condição do solo da arena, bem como a índole e o grau de dificuldade demonstrados pelo gado que está sendo trabalhado. '

F - A critério do juiz, o trabalho com boi pode ser realizado imediatamente após o trabalho individual de cada competidor com rédeas, ou imediatamente após a conclusão do trabalho com rédeas por todos cava10s que estiverem sendo exibidos.

G - A parte do trabalho com boi, da modalidade de Working Cow Horse, deve ser concluída dentro do limite de tempo de dois minutos.

H - O cavalo do competidor deverá ser penalizado em virtude de maus modos, como por exemplo:

1 - Penalidades de 3 pontos.

Morder
Manotear ou escoicear.
Passar por cima da rês.

2 - Cavalos que passem à frente do boi correndo. Por cada corpo de vantagem do cavalo: **1 ponto.**
3 - Enganchar-se na cerca: **3 pontos.**

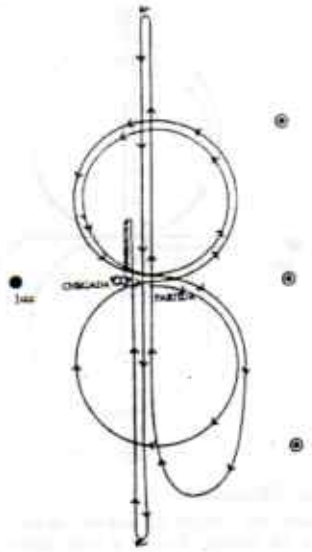
4 - Cansar o boi antes de faze-lo circular: **3 pontos**.

5 - Falha em não conseguir manter o boi na extremidade da arena (ou fundo da pista): **3 pontos.**

6 - Falha em não demonstrar o suficiente controle sobre o boi, ao (fazê-lo circular: **2 pontos**.

WORKING COW HORSE

PERCURSO Nº I
MARCAÇÃO OBRIGATÓRIA AO LONGO DA CERCA OU MURO



Descrição do Percurso:

1º - Começando pelo centro, de frente para o muro ou cerca da direita, na mão direita, faça um círculo para a direita, de tamanho e velocidade moderados.

2º - No centro da arena, troque de mão e faça dois círculos para a esquerda, ambos de tamanho e velocidade moderados.

3º - No centro da arena, troque de mão.

4º - Vá para a extremidade da arena (ou fundo da pista), sem parar ou mudar a velocidade, comece a correr mais ou menos próximo ao centro da arena; percorra a extensão da arena e passe a última marca.

5º - Faça um esbarro, de uma breve pausa.

6º - Vire para a esquerda e comece a correr para a extremidade oposta da arena; percorra a extensão da arena que se encontra após a marcação.

7º - Faça um esbarro uniforme, de uma breve pausa.

8º - Vire para a direita, e comece a correr até depois da marcação central da arena.

9º - Faça um esbarro, e recue até o centro da arena, ou pelo menos 3 metros. Deixe o cavalo parado próximo ao local do esbarro.

10º - Faça um spin de 360 graus, para a direita.

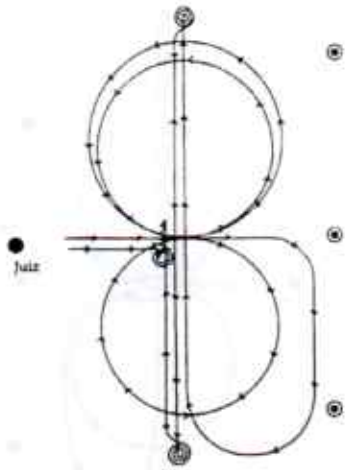
11º - Faça um spin de 360 graus, para a esquerda.

12º - Faça uma pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.

13º - Aproxime-se do juiz para a inspeção e, em seguida, ser dispensado.

WORKING COW HORSE

PERCURSO Nº II
MARCAÇÃO OBRIGATÓRIA AO LONGO DA CERCA OU MURO



Descrição do Percurso:

1º - Comece no centro da arena, virado para o muro ou cerca da direita. Pegue a mão direita e complete um círculo para a direita, afastando-se do juiz.

2º - No centro da arena, troque de mão e faça dois círculos para a esquerda, aproximadamente com o mesmo tamanho.

3º - No centro da arena, troque de mão.

4º - Vá para a extremidade da arena (fundo da pista) e, sem parar ou quebrar a velocidade, comece a corrida próximo à marcação central da arena. Corra o comprimento inteiro da arena e passe a última marca.

5º - Faça um esbarro uniforme, faça uma pausa.

6º - Faça 2 1/2 spins, para a direita.

7º - Corra todo o comprimento da arena, ultrapassando a marcação final, e faça um esbarro; faça uma pausa.

8º - Faça 2 1/2 spins, para a esquerda.

9º - Corra até ultrapassar a marcação central da arena; faça um esbarro.

10º - Recue até o centro da arena (pelo menos 10 m.)

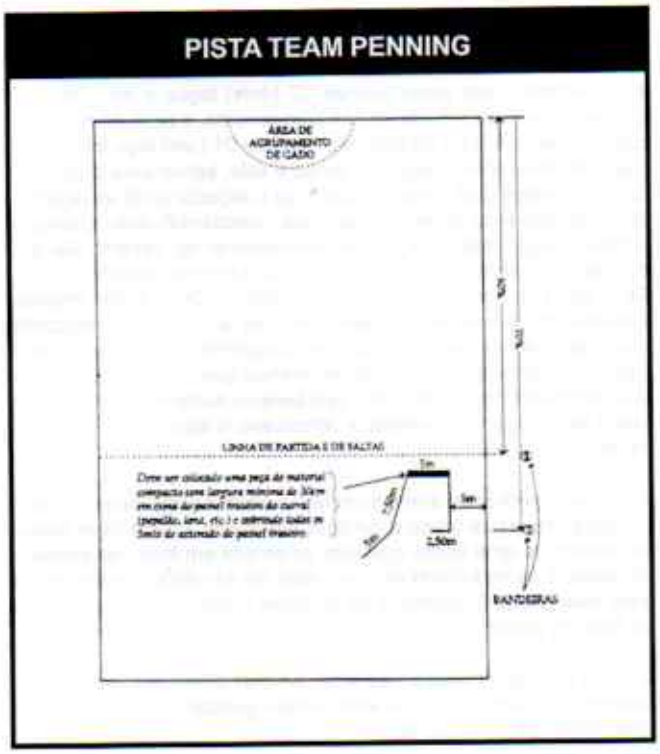
11º - Faça um spin de 360 graus, para a direita ou para a esquerda.

12º - Faça um spin de 360 graus, no sentido inverso ao escolhido em * 11.

13º - Faça uma pausa, para demonstrar a conclusão do percurso.

14º - Aproxime-se do juiz para passar pela inspeção e, depois, ser dispensado.

PISTA TEAM PENNING



GRUPO 4 - LAÇO DE BEZERRO

A - Esta prova terá as seguintes categorias de cavaleiros.

1 - Aberta

2 - Amador

3 - Jovem

B - Cada cavaleiro poderá participar com até quatro animais em cada modalidade.

C - Cada animal poderá participar até 03 (três) vezes, desde que em categorias diferentes.

D - Para a pontuação dos cavaleiros será usada a tabela de pontos para Registro de Mérito e sua contagem será por modalidade.

Artigo 128 - PROVA TÉCNICA (POTRO DO FUTURO)

A - O cavalo de Laço, ao Bezerro será julgado em seu comportamento no brete, marcação, velocidade ao bezerro, posicionamento no bezerro, parada, trabalho com o laço e sua

atitude, quando o cavaleiro está retornando a ele após ter peiado o bezerro.

B - O laçador pode jogar apenas 02 (dois) laços e isto deve ser feito dentro do tempo limite de 02 (dois) minutos, a partir do momento que o bezerro deixa o partidor. Se mais de 01 (um) laço for jogado, o laçador deve levar o segundo preso à sela, sendo este o laço que deve ser usado para a nova laçada. Se o laçador errar as laçadas, deve rapidamente se retirar da pista, desclassificado. Qualquer laçada é legal, mas o laço deve permanecer no bezerro até que este esteja peiado e o laçador tenha montado seu cavalo.
Se o bezerro for derrubado pelo cavalo, deverá ser erguido visivelmente do solo pelo laçador até uma altura que corresponda a sua posição de pé, e derruba-lo novamente e amarra-lo por 3 pés; e a amarração não poderá ter menos que uma volta e um nó. O laçador será desclassificado, se o bezerro soltar-se da peia antes que o laçador tenha montado e afrouxado o laço andando com o cavalo para frente.

C - Se o laçador levar apenas um laço e perder a laçada na primeira tentativa, deverá se retirar e ser desclassificado. O laço deve passar por dentro de uma corda que está amarrada em torno do pescoço do cavalo e poderá correr por uma guia. Se for usada uma guia, ela deve estar atada à focinheira da gamarra e não poderá estar atada ao freio ou bridão.

D - Nas provas ao Laço de Bezerro, apenas o laçador pode tocar o bezerro enquanto o cavalo está sendo julgado. O laçador pode desmontar por qualquer lado.

E - Cavalos com 04 (quatro) anos, ou menos, devem ser apresentados com bridão, hackamore, freio curvo ou outros freios legais. Cavalos com 05 (cinco) anos, ou mais, devem ser apresentados com freio.

F - Em Laço ao Bezerro, o cavalo deverá estar no partidor e a barreira será usada.

G - Em todas as provas de Laço, o laçador não deve tentar laçar o bezerro antes de a barreira abrir. Qualquer tentativa do laçador em manobrar seu cavalo atrás da barreira para laçar o bezerro antes de abrir a barreira, resultará em sua desclassificação.

H - Serão dadas notas de 0 (zero) a 100 (cem), sendo que 70 (setenta) significa um trabalho normal.

I - Quebrar a barreira, bater desnecessariamente no cavalo, puxar muito as rédeas, falar ou fazer barulho, puxar o laço ou qualquer ação desnecessária para forçar o cavalo a trabalhar melhor será considerado como falta e serão descontados pontos.

J - Cada cavalo que estiver sendo julgado correrá 01 (um) bezerro na forma estipulada.

Artigo 129 - LAÇO AO BEZERRO (CRONÔMETRO)

A - Esta é uma prova de velocidade, medida ao cronômetro e consiste em um cavaleiro laçar um bezerro de aproximadamente 40 (quarenta) dias e maneá-lo por três pés.

B - O cavaleiro só poderá partir quando o bezerro já o tiver feito e desarmado automaticamente a barreira que fica na frente do box do cavalo. O comprimento do box multiplicado por 0,40, respeitando-se o limite de 1,5 mts (mínimo) e 3,00 mts (máximo). Entretanto, estes limites estarão
sujeitos à revisão do juiz da prova em função das dimensões da pista.

C - Se o cavaleiro quebrar à barreira, será penalizado com o acréscimo de 05 (cinco) segundos no tempo da laçada que foi realizada neste bezerro. Porém, se o cavaleiro perder o controle do animal antes da partida, ocasionando a quebra da barreira por 2 (duas) vezes, será desclassificado.

D - Os cronômetros serão acionados no momento em que a barreira for quebrada, sendo recomendada a presença de um juiz de partida com bandeira, para indicar o momento exato. Considera-se terminado o trabalho quando o concorrente, após ter peiado as três pernas do bezerro, levantar as duas mãos sinalizando pára os cronometristas antes de montar. O tempo máximo permitido será de 120 (cento e vinte) segundos por concorrente, e no caso de não laçar o bezerro ou não levantar as duas mãos, este será o tempo computado.

E - Uma vez laçado o bezerro, por qualquer parte do corpo, o cavaleiro deverá desmontar do cavalo, derrubar e amarrar o bezerro por três de suas pernas.
Feito isto, o cavaleiro volta a montar o seu cavalo, bambeia o laço e, deve ter decorrido o tempo de 06 (seis) segundos, antes que o juiz da pista, dê autorização para que o bezerro possa ser desamarrado.
Este tempo não será computado no tempo da prova, e se durante os 06 (seis) segundos o bezerro se levantar ou livrar-se da peia parcial ou totalmente, o laçador será desclassificado neste bezerro e será computado o tempo máximo. Após peiado o bezerro.
e terminado o trabalho, o laçador não mais poderá tocar na peia, no laço e no bezerro, até montar novamente. Após montado, se o cavaleiro utilizar as rédeas para recuar o cavalo, ocasionando a, Arrastão do bezerro, será desclassificado.

F - Se após laçado, o bezerro cair sozinho e não se levantar até a chegada do laçador, ele deverá ser erguido visivelmente do solo até uma altura que corresponda à sua posição de pé ou colocado de pé novamente no solo e, então, derrubado e peiado.

G - Mesmo que o laço se solte do bezerro após ser seguro pelo competidor, a prova terá validade; mas no caso dele se soltar antes de ser seguro, o competidor será desclassificado neste bezerro e seu tempo será o tempo máximo.

H - O número de bezerros será de 02 (dois) por concorrente e o seu tempo será a média dos tempos conseguidos em cada um dos bezerros; sendo vencedor o competidor que conseguir a média menor. No caso de um bezerro que está sendo laçado escapar da pista pela cerca oposta ao partidor, o concorrente será desclassificado. Exceto se houver defeito evidente na cerca. Se escapar ou enroscar prendendo nas demais cercas, ficará a critério do juiz se deverá ser dado novo bezerro.

I - O laçador deverá levar 02 (duas) peias e, caso 01 (uma) escape do seu domínio, poderá usar a segunda.

J - Antes do início da prova, e a critério do juiz, todos os bezerros devem ser peiados sob a supervisão do mesmo.

K - Se o número de laçadores for inferior a 80 (oitenta), só terão direito ao 2º (segundo) bezerro os competidores que tiverem válida a 1º (primeira) laçada. Se o número de competidores for superior a 80 (oitenta), só terão direito ao 2º bezerro 50% (cinqüenta por cento) dos laçadores.

L - O juiz da pista é a autoridade máxima na prova, e terá auxiliares, um juiz de partida e três cronometristas, resolvendo também as dúvidas não previstas neste regulamento.

GRUPO 4 - LAÇO EM DUPLA

Artigo 130 - Esta prova terá as seguintes categorias de cavaleiros.

1 - Aberta

2 - Amador

3 - Jovem

§ 1º - No caso da dupla ser formada por um cavaleiro da classe jovem e um da classe amador, a dupla correrá pela categoria mais abrangente, ou seja, pela classe amadora. A pontuação será separado para cada participante em sua categoria correspondente.

Artigo 131 - PROVA TÉCNICA (POTRO DO FUTURO)

A - O cavalo de cabeça e o cavalo de pé devem ser inscritos e competir individualmente, e não como um time. Se um cavalo que estiver competindo, participar mais de uma vez, na 'cabeça ou no pé, deverá ser comunicado com antecedência em qual das participações este cavalo deverá ser julgado.

B - O cavalo de cabeça deverá ser julgado pela sua velocidade de aproximação ao boi, sua habilidade de seguir, controlar e posicionar o boi para o laçador de pé.

C - O cavalo de pé será julgado pela maneira e habilidade com que se posiciona, facilitando ao laçador a laçada e a esticar o laço.

D - Por opção dos organizadores, dois juízes podem ser usados ao mesmo tempo, um julgando cabeça e outro pé. O juiz de cabeça deverá julgar todos os cavalos de cabeça e o de pé todos os cavalos de pé.
Ambos os juízes devem ser oficiais.

E - Cada competidor escolherá seu parceiro, que pode ou não estar competindo na prova.

1 - O laçador do cavalo que esteja sendo julgado poderá tentar até duas laçadas, que deverão ser feitas dentro do limite de tempo de 02 (dois) minutos. Se mais de uma. laçada for tentada, o laçador deverá recolher o laço e refazer a armada. Se o laçador falhar, deixará a pista e será desclassificado.

2 - O cavaleiro que estiver laçando no pé para o laçador da cabeça, poderá tentar 02 (duas) laçadas, dentro do tempo limite de 02 (dois) minutos, ap6s o boi deixar o partidor.

3 - O cavaleiro que estiver laçando na cabeça para o laçador de pé, poderá tentar 02 (duas) laçadas, dentro do tempo limite de 02 (dois) minutos, ap6s o boi deixar o partidor.

F - O laçador de cabeça deve laçar a cabeça e o laçador de pé deve laçar o pé. Os cavalos não podem trocar de posição.

G - Laçadas legais em cabeça são as que pegam os dois chifres, meia-cabeça e em torno do pescoço. Qualquer figura oito ou laçadas que peguem a pata dianteira do boi e sirigola no chifre são ilegais. Qualquer laçada feita pelo laçador de pé, mesmo que não esteja sendo julgado, deverá ser legal, definindo-se isto como uma laçada que segure o boi para trás de sua paleta, em seu tronco, ou por um ou dois pés, mas não pelo rabo apenas. Qualquer laçada feita pelo laçador da cabeça, que não esteja sendo julgado, e segure o boi do pescoço para frente, mas sem pegar nenhuma pata dianteira, será considerada legal e aceitável.

H - Em todos os eventos de Laço em Dupla, é motivo de automática desclassificação quando, tanto o laçador de cabeça quanto o do pé, não executarem as duas laçadas dentro do limite de tempo de dois minutos, a partir do momento em que o boi deixa o partidor.
Os cavaleiros devem permanecer montados. Quando ambas as laçadas forem feitas e os cavalos estiverem de frente para o boi, com os laços esticados, a prova é considerada completa (o laço deve estar com pelo menos uma volta em torno do pito da sela, antes que a prova seja dada como encerrada). Aos cavaleiros com 50 (cinqüenta) anos, ou mais, e amazonas de qualquer idade, permite-se que tenham seus laços atados ao pito da sela quando estiverem laçando; tanto a cabeça quanto o pé.

I - Os cavaleiros devem permanecer montados. Quando ambas as laçadas forem feitas e os cavalos estiverem de frente para o boi, com os laços esticados, a prova é considerada completa (o laço deve estar com pelo menos uma volta em torno do pito da sela, antes que a prova seja dada como encerrada). Aos cavaleiros com 50 (cinqüenta) anos, ou mais, e amazonas de qualquer idade,

permite-se que tenham seus laços atados ao pito da sela quando estiverem laçando; tanto a cabeça quanto o pé.

J - A perda do laço, tanto pelo laçador da cabeça quanto o do pé, é motivo de desclassificação automática.

1 - No Laço em Dupla, o cavalo que laçar a cabeça deverá ficar no partidor, á esquerda do boi, e a barreira será usada.

§Único - Para o cavalo que for laçar o pé, deverá ficar no outro partidor, mas não haverá barreira.

2 - Em todas as provas de Laço, o laçador não deve tentar laçar o animal antes da barreira abrir. Qualquer tentativa do laçador em posicionar seu cavalo atrás da barreira, para laçar o animal antes de abrir a barreira, será considerada como desclassificação.

3 - Por decisão do juiz um outro animal será dado ao laçador, se por acaso o primeiro sair da pista, ou por defeito do brete, barreira ou cerca.

4 - Serão dadas notas de O (zero) a 100 (cem), sendo, que 70 (setenta) significa um trabalho normal.

5 - Quebrar a barreira, bater desnecessariamente no cavalo, puxar muito as rédeas, falar ou fazer barulho, puxar o laço ou qualquer ação desnecessária para forçar a trabalhar melhor serão considerados como falta e serão descontados pontos.

6 - O julgamento de Laço em Dupla será dividido em 02 (duas) fases:

a) Julgamento do Laço de Cabeça; e

b) Julgamento do Laço de Pé.

7 - Cada competidor sendo julgado pode escolher o outro parceiro da dupla, que pode ou não estar competindo na mesma categoria.

8- Competidores AMADORES sendo julgados podem ter como parceiro qualquer pessoa, amador ou não.

9- Cada cavalo que estiver sendo julgado, terá direito a 01 (um) boi.

Artigo 132 - PROVA DE CRONÔMETRO

A - Esta é uma prova de velocidade e habilidade e consiste em uma dupla de cavaleiros laçar 01 rês, o primeiro laçando pela cabeça e o segundo pelos pés, num tempo máximo de 02 (dois) minutos; 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 do torneio ou 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.

D - O laçador só poderá partir quando a rês o tiver feito e desarmado a barreira.

E - O comprimento da "vantagem", deverá obedecer ao Artigo 145 - B, da prova de Laço ao Bezerro.

F - Quando o laçador de cabeça quebrar a barreira, será penalizado em 05 (cinco) segundos. Porém, se o laçador perder o controle do animal antes da partida, ocasionando a quebra da barreira por 2 (duas) vezes, será desclassificado.

G - Cada cavaleiro poderá usar 01 (um) laço, porém Q laçador do pé não poderá laçar a cabeça e viceversa.

H - A dupla em julgamento poderá jogar 03 (três) laçadas no total (02 na cabeça e 01 no pé ou 01 na cabeça e 02 no pé).

I - A critério da organização do evento, poderá ser adotado o critério de apenas 2 laçadas por dupla. (I na cabeça e 1 no pé).

J - São motivos de desclassificação da dupla numa determinada rês, as seguintes ocorrências:

1 - Laçar uma rês pela paleta;

2 - Colocar o laço com as mãos, ao invés de 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, após a laçada da rês;

5- No caso do competidor usar o laço amarrado no pito e enrolá-lo para diminuir o tamanho do laço;

6 - Laçar a rês pelo(s) pé(s) no carretão.

K - Só será válida a laçada pelos dois chifres, meia-cabeça e pescoço. Qualquer laçada em forma de oito (cabeça ou chifre) não será válida.

L - Se o segundo laçador laçar o animal apenas por um pé, a dupla será penalizada em 05 (cinco) segundos.

M - Se o laçador da cabeça arrebentar a barreira será penalizado em 5 segundos:

N - O Laçador de pé só poderá jogar sua laçada, quando o 1.açador da cabeça estiver puxando
a rês.

O - Caso o animal deite depois de laçado pela cabeça, o segundo cavaleiro deverá levantá-lo, e então, laçá-lo pelas pernas. .

P - Caso o animal vare a cerca oposta ao partidor, será desclassificado; a não ser por defeito da cerca nesta parte da pista (como também nas demais), quando o laçador terá direito a outra rês.

Q - Poderão ser dadas até três reses para cada dupla, a critério da entidade promotora.

R - Caso a dupla não consiga completar a prova dentro do tempo máximo de dois minutos, estará automaticamente desclassificada com aquele animal.

S - O tempo da dupla será computado pela média dos tempos obtidos por três cronometristas ou pela célula-fotoelétrica, caso disponível.

T - O competidor deverá inscrever-se especificamente para laçar na cabeça ou nos pés, e os cavaleiros não poderão trocar de cavalo durante a competição.

U - O cavaleiro que for laçar a cabeça devera ficar no brete á esquerda do boi e a barreira será usada, o laçador do pé ficará no outro brete e não haverá barreira

GRUPO 4 - BREAKAWAY ROPING

Somente para as categorias jovem e amador. Esta é uma prova de tempo com o limite máximo de 2 minutos.

A - O cavalo deve iniciar a prova atrás da barreira (dentro do brete). Haverá uma penalidade de 5 segundos será somada ao tempo gasto pelo competidor, a barreira seja rompida.

B - Serão permitidas duas laçadas. Um ou dois laços devem amarrados ao pito da sela por um fio resistente uma maneira tal que permita ao laço soltar quando o bezerro esticá-la até o fim. Deverá ser um pano, ou bandeirinha, visível á extremidade corda presa ao pito da sela, no intuito de facilitar cronometrista enxergá-la no momento em que se desprender.

C - Caso o laçador deseje utilizar o segundo laço, tanto poderá refazer a laçada com o primeiro laço se estiver carregando apenas um, como utilizar-se do segundo que está amarrado ao pito da sela (caso dele disponha). Se o segundo laço se soltar e cair, ele não poderá ser refeito.

D - Após ter errado uma laçada, o competidor pode soltar o seu primeiro laço do pito da sela antes de aprontar o segundo laço, se assim o desejar.

E - 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 o bezerro. Também será desclassificado se o laço enrolar-se ou

não se desprender do pito da sela quando acabar de ser puxado pelo bezerro.

F - O tempo começará a ser contado a partir do momento em que a barreira se abrir e findará quando o fio que prende o laço ao pito da sela se romper. Laçada legal será toda aquela em que o laço passar inteiramente pela cabeça do bezerro e imobilizá-lo por alguma parte de seu corpo, provocando o desprendimento do laço do pito da sela. Não é permitido laçar o bezerro sem soltar o laço da mão.

G - O competidor não deve tentar laçar o animal antes que a barreira se abra. Qualquer tentativa do competidor para posicionar seu cavalo atrás da barreira, de forma a laçar o bezerro sem sair do brete, implicará em sua desclassificação.

H - O laço não pode passar por dentro da cabeçada (ou rédeas), gamarra, corda do pescoço ou qualquer outro dispositivo.
A seu critério, o juiz poderá convocar o auxiliar de pista, outros funcionários do show ou juizes oficiais da ABC Paint, para auxiliá-lo na condição de juizes de barreira e ajudá-lo a apurar a legalidade (ou não) das laçadas, bem como a identificar quaisquer infrações, às regras.

J - Sempre que possível, recomenda-se que o juiz se apresente montado a cavalo e atue também como bandeirinha nesta modalidade.

GRUPO 4 - PROVA DE LAÇO COMPRIDO

A - Esta é uma prova de habilidades campeira e consiste em um laçador, laçar a rês pelos chifres dentro de um limite de 100 (cem) metros, sendo vencedor o que fizer o maior número de laçadas, em caso de empate será usado o critério de eliminatória, correndo quantas vezes for necessário.

B - As armadas deverão medir oito metros com quatro rodilhas na mão, não podendo reter a mesma ao laçar, sob pena de desclassificação.

C - O laço deverá ser de couro, não podendo ser de nylon.

D - O laçador poderá escolher o lado do brete de sua preferência.

E - O laçador terá no mínimo três bois para sua apresentação, ficando ao promotor do evento o direito de aumentar para até seis bois, isto deverá ser estipulado antes do início da prova, após as armadas jogadas e confirmadas serão feitos os desempates por eliminatória.

F - Os bois deverão ser de igual tamanho e altura e ter no mínimo 15 cm de chifres, caso a rês tire o laço, o laçador não repetirá a armada.

G - A armada encolada ou engarupada que o cavaleiro faça serrar no chifre com sua habilidade, será válida desde que o funil

permaneça aberto, e fixe nos chifres antes de nele entrar a rês, caso não tenha funil na pista terá como base a cerca de fundo.

H - O laçador uma vez chamado e não estiver no local, perderá automaticamente sua armada.

I - A armada de laço será considerada anulada quando:

1 - Após a autorização da largada da rês, o laçador deixar de persegui-la ou sair á frente da rês na largada (brete).

2 - Segurar ou reter uma ou mais rodilhas após lançar a armada.

3 - Após cair nos chifres, envolver pescoço ou patas, embora fixe nos chifres posteriormente.

4 - O laçador lançar a armada após os 100 (cem) metros, tendo como ponto final a sua mão no laço.

5 - O laçador golpear intencionalmente a rês ou derrubar algum de seus complementos de trajes, chapéu, durante os primeiros 100 (cem) metros.

6 - O laçador não apresentar chapéu, bota, camisa de manga e botão, podendo ser usado, bombacha, lenço e guaiaca.

7 - O laçador que dirigir-se para reclamação aos juizes ou auxiliares, durante sua apresentação.

8 - O laçador ultrapassar a linha dos 100 (cem) metros, por completo, sem ter atirado sua armada,
mesmo que a rês permaneça dentro do espaço regulamentar.

9 - A pescaria de armadas for além dos 100 (cem) metros regulamentar.

Obs.: Se o laçador pegar um só chifre com sua habilidade colocar no outro até o limite dos 100 (cem) metros será válida a armada.

10 - Será desclassificado toda vez que um animal entrar a pista sangrando boca, ou marca de sangue na região que possa confirmar uso em demasia de espora.

J - O espaço regulamentar entende-se os 100 (cem) metros a partir do brete de solta até a casa da comissão julgadora, que deverá ser bem sinalizada, com marcas ou um arame liso com altura acima de quatro metros do solo atravessando a pista de laço.

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

L - A comissão julgadora será assim formada:

1 - Um juiz observando o limite de 100 (cem) metros.

2 - Um juiz observando as rodilhas na mão do laçador.

3 - Um juiz observando a armada.

4 - Um fiscal de brete conferindo a medida do laço.

GRUPO 4 - VAQUEJADA

A - Cada participante, ao fazer sua inscrição, compromete-se a cumprir as normas estabelecidas por este regulamento.

B - Cada inscrição dará direito ao participante a se apresentar em 02 rodizios, 01 (um) no sábado e outro no domingo; ambos com direito a 03 (três) bois.

C - O animal designado para puxar só terá direito a 01 (uma) inscrição por vaquejada; o de esteira, poderá ter direito a 02 (duas) *inscrições por vaquejada*.

D - As reservas devidamente registradas pelos responsáveis terão sua validade até o 1º (primeiro) dia na sábado e até as 12 (doze) horas.

E - A dupla terá direito a outro boi, quando este, ao ser puxado, escorregar pela maçaroca entre as faixas onde não deva cair para contar pontos; ou antes da primeira faixa, desde que não caia.

F - Os animais que forem inscritos no sábedo só poderão concorrer neste dia, ficando a corrida dos bois inscritos no sábado proibida de ser realizada no domingo, inclusive o RABO DA GATA.

G - Boi saido, boi corrido; a não ser que o boi não tenha maçaroca, por decisão única do fiscal do curral.

H - Quando, por um motivo qualquer, apenas um dos componentes da dupla perseguir a rés, após a saída ser considerada válida, a corrida será impugnada, tendo a puxada sido considerada BEIRA DE CERCA.

I- Só será válida a queda se o boi, ao cair, mostrar as quatro patas e levantar-se dentro das faixas de classificação. O boi será julgado de pé; deitado, somente caso não tenha condições de levantar-se.

J - Não será permitida permanência de cavalos e vaqueiros na pista durante a festa; a não ser os chamados pelo locutor, isto quer dizer, não se pode esquentar os cavalos, dentro da pista, sob pena ser cancelada a inscrição sem devolução do,valor.

K - O mesmo cavalo poderá participar 02 (duas) vezes no mesmo rodizio.

L - O vaqueiro não poderá correr sem camisa ou de bermuda.

M - O vaqueiro só poderá ser substituído em caso de acidente comprovado, e por outro que não esteja inscrito na competição como puxador.

N - Não será permitido o uso de luvas de pregos, raio ou parafusos.

O - Os bois na fase de classificação valerão, respectivamente, 08 (oito), 09 (nove) e 10 (dez) pontos no Rodízio "A", de sábado; 11 (onze), 12 (doze) e 13 (treze) pontos no Rodízio "B", de domingo.

P - Em caso de empate, haverá mais 01 (um) boi por dupla empatada.

Q - As duplas, para efeito de sua classificação quanto aos prêmios da ABC Paint, deverão estar inclusas entre os 20 (vinte) primeiros lugares da vaquejada.

R - Só serão premiados pela ABC Paint, os conjuntos de animais devidamente registrados no Stud Book do cavalo Paint, mediante comprovação deste fato com apresentação de xerox autenticada obtida do certificado de registro original. O cavalo de puxar dá direito a 01 senha e o de esteira, a 02 senhas; não podendo haver substituição dos animais, mesmo em caso de acidente.

S - Fica proibida a CORRIDA BAIANA, ou seja, cavalos de um lado só.

T - A dupla tem que trabalhar o boi até aproximadamente 20 (vinte) metros depois da saída; se conseguir voltar o boi, após os 20 .(vinte) metros terá direito a outro boi voltando pelo retorno. .

U - No caso de o vaqueiro correr 01 (um) boi e desistir de correr o restante, será solto o boi da vez.

V - No caso de o boi ficar com a cabeça e o pescoço fora da faixa, a dupla tem direito a 01 (um) minuto para trabalhar o boi. Caso não levante o boi, receberá nota 0 (zero).

X - O boi que ficar, da pá para a frente, em cima da faixa ao sair, receberá nota zero de imediato.

Y- A disputa de campeão dos campeões será feita na ordem decrescente, ou seja, da última colocação até a primeira.

Z - A comissão julgadora é soberana, cabendo a ela decidir quaisquer problemas ou casos omissos a este regulamento, com poderes inclusive para desclassificar a dupla de vaqueiros, que desrespeitar com ofensas morais o Juiz.

GRUPO 5 - CORRIDA
REGULAMENTO E NORMAS PARA OFICIALIZAÇÃO

Artigo 133 - Qualquer entidade desejando o reconhecimento de seus resultados pela Associação, com o propósito a qualificar os cavalos para o "Registro de Mérito" (índice de velocidade); deve obter a aprovação da Associação. Esta aprovação será conferida 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 n.º 7.291 de 19/12/84.

Artigo 134 - A oficialização dos resultados pode ser para um único evento ou para entidade que promove, sendo que neste caso poderá ser anual, desde que seja enviado a Associação o calendário até o dia 30 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 de janeiro à 31 de dezembro.

Único - Eventos esporádicos deverão ser solicitados com antecedência mínima de 90 dias ou em casos excepcionais, à critério da ABC Paint.

Artigo 135 - A Associação pode cassar a oficialização ou não reconhecer o resultado de um evento, caso haja qualquer irregularidade, sendo que neste caso não cabe nenhum recurso da entidade ou do proprietário dos animais junto à Associação.

Artigo 136 - Todas as premiações e pagamentos de profissionais é de exclusiva responsabilidade da entidade promotora.

Artigo 137 - A Associação não reconhecerá nenhum resultado, caso todos os participantes não estejam devidamente registrados no Stud Book da ABC Paint.

Artigo 138 - A Associação não oficializará, portanto não reconhecerá resultados, com 2 participantes (desafio) e quando o cavalo carregar menos de 48 kg.

Das Solicitações Para a Associação:

Artigo 139 - Qualquer pessoa ou pessoas, podem 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 a 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 da Associação investigará o caso e apresentará todas as evidências, e julgamento final, para determinar se tal solicitação é válida.

d - Todas solicitações devem concordar com as regras gerais e os regulamentos disciplinares da ABC Paint.

Fiscal da Associação:

Artigo 140 - A Associação designará um fiscal para atuar como seu representante oficial no Evento.

Artigo 141 - É dever do Fiscal da Associação

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 a sua identidade;

c - Observar os procedimentos no Paddock;

d - Fiscalizar a pesagem e relatar qualquer tentava de violação de peso;

e - Relatar à Associação, as práticas gerais observadas durante o "Evento": fotos, programais, resultados, desclassificações, punições, etc.

Artigo 142 - Qualquer tentativa que impeça de algum modo ao representante da Associação, a realizar seus deveres, anulará a oficialização dos resultados.

Registro de Mérito:

Artigo 143 - O Registro de Mérito de Corrida pode ser obtido pelo índice de Velocidade (IV) igual a 80 ou mais.
O índice de Velocidade será apenas dado para tempos fornecidos por Fotochart, com tempo impresso em centésimos de segundo.
Através do índice de velocidade, a seguinte classificação:

90	>	I.V.	>= 80 (AA);
100	>	I.V.	>= 90 (AAA);
		I.V.	>= 100 (AAAT).

Artigo 144 - A Tabela do índice de Velocidade (IV) é composta baseada numa média de 03 (três) vitórias mais rápidas, de cada ano, por três anos consecutivos para cada distância em cada pista. A média das 09 (nove) vitórias representará o IV-100.

a - Nenhum cavalo será usado mais de uma vez em um ano na mesma distância e na mesma pista;

b - Em pista com menos de 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 ou 2 anos usa-se a Tabela de tempo básico mínimo para a elaboração da tabela do hipódromo;

d - Um hipódromo poderá ter tabela de índice para duas ou três distâncias sendo que nas outras distâncias será obedecido a tabela de tempos básico mínimo;

e - As tabelas, serão elaboradas única e exclusivamente pela comissão de corrida da ABCPAINT;

f - Um ponto de IV varia de acordo com a distância da corrida como segue:

04 (quatro-centésimos de segundo) equivale a um ponto de IV nos 365.402 e 503 metros;
03 (três) e 04 (quatro centésimos alternados) equivale a um ponto de IV nos 320 metros;
03 (três-centésimos de um segundo) equivale a um ponto de IV nos 275 e 301 metros;
02 (dois-centésimos de um segundo) equivale a um ponto de IV nos 228 metros.

g - Os tempos listados abaixo deverão ser usados para copilar classes de IV em pistas, onde não se
tem dados suficientes.

distância oficial

	Tempo Básico com Paddock de 07 horas (para classes de IV-100)	**Tempo Básico c/Antidoping (para classes de IV-100)**
228 metros	13.35	13.45
275 metros	15.55	15.70
301 metros	16.95	17.10
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 são válidas para os animais que correrem com peso mínimo de 53 Kg.
Para os que correrem com peso inferior, devem ser acrescentados 5/100 de segundo ao seu tempo, por kilo a menos, antes de consultar a Tabela.

i - Todo hipódromo que tiver sua pista reformada ou sem atividade, a tabela deverá ser revista pela Associação.

j - Para todas as corridas à partir de 01/01/95 serão válidas as tabelas atualizadas.

k - Em casos de resultados duvidosos onde recordes de perfomance 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 Paint.

m - Se houver um empate, os cavalos envolvidos, irão todos receber os mesmos IV baseados nas colocações para qual eles empatarem, todos os outros cavalos receberão IV baseados em sua chegada final.

n - Se um cavalo for desqualificado, ele receberá IV de acordo com sua colocação final.

o - Todo evento aprovado deverá efetuar a chamada dos páreos e ou torneios com antecedência, fornecendo todos os detalhes do evento.

p - Nenhuma inscrição é aceita se o proprietário ou treinador encontrar-se suspenso ou inapto quanto a 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.

Artigo 145 - Só será aceita inscrição feita pelo proprietário ou treinador do animal.

Artigo 146 - Proibida a participação de um mesmo animal em mais de uma corrida no mesmo dia.

Artigo 147 - Após o encerramento das inscrições para Os páreos, nenhuma alteração ou mudança poderá ser feita.

Artigo 148 - Cavalos correndo sob plano de arrendamento, participarão com o nome do arrendatário, fornecendo o contrato previamente preenchido e arquivado com a ABC Paint.

Exigências Físicas:

Artigo 149 - De acordo com o regulamento, a pista para Cavalo Paint deve ser uma trajetória contínua de até 503 metros de comprimento, sendo necessário mais 300 metros em, curva ou reta para parada. A largura pode variar com o número de cavalos, mas um mínimo de 6 metros e mantido para dos dois primeiros cavalos, com 1,50 metros adicionais para cada um, além desses dois colocados

a - Uma pista pode ser aprovada para certa distâncias específicas ou seja para distância de até 320 metros, assim sendo a reta terá de ter 320 metros mais 300 metros em reta ou curva' para parada.

Artigo 150 - 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 da Corrida da Associação para aprovação da mesma.

Artigo 151 - Todas as distâncias padrão do Paint devem ter marcação permanente, onde possam ser vistos claramente pelos comissários.

Artigo 152 - A quantidade das cocheiras deve estar. de acordo com o número de cavalos.

Artigo 153 - A cabine dos organizadores e o "Fotochart" devem estar localizadas exatamente na linha final, proporcionando uma visão ininterrupta e dominante de toda pista de corrida.

Artigo 154 - A extensão da pista determinará a localização e altura do "Fotochart", cuja torre deve estar localizada do lado externo da pista. Num interesse econômico, a cabine da Organização e esta torre podem estar numa mesma estrutura. As recomendações do fabricante do "Fotochart" quanto a sua localização e altura, devem ser considerada> sendo que a aprovação final será da Associação.

Artigo 155 - Para conforto do público, há a tribuna principal ou arquibancada, que devem garantir conforto e segurança, assim como sanitários e bebedouros.

Artigo 156 - O "Paddock" deve ter espaço suficiente. A sala reservada aos jóqueis deve ficar próxima ao "Paddock", e deve ter sanitários com chuveiros. Toda área é cercada e a entrada de pessoas não autorizadas não é permitida. A cerca deve ser de pelo menos 1m e 20cm de altura, como ao redor da pista.

Artigo 157- Cada cavalo deve estar equipado com um selim, cujo numero deve ser grande o suficiente para ser lido com clareza pelo "Fotochart" e pelo juiz.

Artigo 158 - Um recinto próximo ao "Paddock" deve ser amplo o suficiente para acomodar os vários cavalos durante a coleta das amostras de urina ou saliva, para o teste, devendo ser cercado por gradil de pelo menos 2m e 44cm de altura (se possível uma baia). Deve haver somente uma entrada, constantemente trancada ou vigiada. As previsões devem ser providenciadas para suprir as necessidades da Divisão Veterinária.

Reconhecimento dos Resultados

Artigo 159 - A pista deve estar equipada com "Video Tape" aprovado pela Associação, capaz de um replay instantâneo de cada páreo.

Artigo 160 - O reconhecimento oficial de qualquer corrida somente será aceito se houver o dispositivo "Fotochart" com o tempo impresso em centésimos de segundo.

Artigo 161 - A pista que não tiver tabela de índice de Velocidade, a TABELA DE TEMPO BASICO será a utilizada para eventos.

Artigo 162 - Não será reconhecido os resultados em corrida onde todos os artigos deste regulamento e os do regulamento oficial e disciplinar da ABC Paint não forem obedecidos.

GRUPO 6 – ENDURO A CAVALO

Artigo 163 - DEFINIÇÃO

§ 1º - ENDURO REGULARIDADE – São provas de resistência desenvolvidas em distancia variáveis, constituidas por trechos identificados e por medias horárias a serem seguidas, trechos neutralizados por descanso, testes especiais, passagens naturais de matas, rios, montanhas, etc.

§ 2º - ENDURO VELOCIDADE LIVRE - São provas de resistência desenvolvidas em distâncias variáveis e velocidade livre, realizada em estradas, caminhos, picadas e quaisquer terrenos, com pastagens naturais em matas, rios, montanhas, etc., que vence qwuem fizer o percurso no menor tempo.

Artigo 164 - Distâncias - Caracteristicas

a - Percurso - Todos os percursos acima de 30 km devem ser realizados em 02 (duas) ou mais partes, aproximadamente iguais, com o tempo de interrupção (neutralizado) determinado pela organização, podendo apresentar percursos diferentes nas diversas categorias.

b - Neutralizado- Será escolhido, pela organização, uma área ampla 'i que possa acolher os cavalos, sem aglomerações, permitindo o trânsito fácil da equipe veterinária e, de preferência, próxima a rios e lagos. . :

Artigo 165 - Participações

a - Idade

§1° - Os cavaleiros menores de 18 anos deverão ter autorização dos pais ou responsáveis legais.

§2° - A simples inscrição para a prova já é uma declaração do concorrente e seus responsáveis legais de que assumem todos os riscos da mesma consigo, com outrem, com seus animais e equipamentos, isentando os organizadores e patrocinadores de quaisquer acidentes, durante ou depois da prova, de qualquer natureza.

b - Categorias

§ 3° - Os cavaleiros poderão inscrever-se individualmente ou em duplas, conforme sua qualificação.

c - Pontuação

§ Único - Critérios de pontuação de acordo com o artigo 58° letra B - paragrafo 1°.

Artigo 166 - Largada – Horário Oficial

a - Partida - Todos os concorrentes terão sua ordem de partida determinada por sorteio. '

b - Horário Oficial - O horário oficial da prova será informado com o minimo de 30 minutos antes do horário de largada.

Artigo167 - Penalidades

§1° - Itens Desclassificatórios

a - No caso das duplas, os cavaleiros que não percorrerem a prova toda juntos, tanto na regularidade como nos testes especais.

b - Por crueldade.

c - Falta de dominio. Apresentar visivelmente, dificuldade em dominar o animal, colocando em risco a segurança.

d - Não apresentar-se para a partida após 30 minutos da largada.

e - Obstruir propositadamente a passagem de outro concorrente.

f - Partir antes do sinal de largada e não atender a solicitação do PC para a repetição da partida.

g - Desacatar de viva voz as decisões dos membros do júri.

h - impedir o exame veterinário.

i - Não usar o jaleco numerado.
j - Informações erradas na ficha de inscrição.

k - Usar apoio móvel no decorrer do percurso.

j - Substituição de cavalos.

m - Falta de planilha

n - Usar qualquer equipamento eletrônico, que não seja relógio ou cronômetro, sendo proibidos os demais equipamentos

o - Utilização de intercomunicadores por se caracterizar como "auxilio externo".

Obs.: Com exceção de provas especiais, não haverá pena se os participantes, em determinados momentos, puxar seu cavalo a pé.

Controle Veterinário

Artigo 168 - Controle Veterinário:

§ 1º - Haverá uma equipe de veterinários chefiadas por um veterinário responsável.

§ 2º - Os animais deverão ser apresentados antes da prova no local, e tempo que forem estabelecidos pela organização, quando será feito um controle veterinário. Eventuais problemas, lesões ou pisaduras deverão ser mostrados aos veterinários nesse exame, antes do inicio da prova.

§ 3º - No caso de algum animal apresentar condições físicas insatisfatórias, onde exista risco de vida ou mesmo manqueira, poderá ser retirado e automaticamente desclassificado. (Deverá haver a concordância de pelo menos dois veterinários para a desclassificação, ficando a cargo do veterinário chefe a decisão nos casos de dúvida).

§ 4º - O tempo ideal do concorrente, cujo cavalo foi vistoriado pela equipe veterinária, não mudará.

§ 5º - Na chegada o conjunto deverá dirigir-se imediatamente à equipe veterinária em local determinado, a fim de proceder ao exame veterinário de chegada.

Obs.: O local do exame veterinário fará parte do roteiro. Somente os cavalos aprovados nesse exame, poderão ser premiados.

§ 6º - Os fatores determinantes de desclassificação, serão:

a - Freqüência cardíaca acima de 64 batimentos por minuto, e não descendo a este nível até 30 minutos após cessar o esforço.

b - Manqueira visível.

c - Desordem no ritmo cardíaco e ou ruído cardíaco.

d - Alterações respiratórias.

e - Constatação de doping.

f - Cortes profundos.

g - Cólicas.

h - Contratura muscular localizada (câimbras).

i - Fadiga excessiva.

j - Hipertemia excessiva.

k - Miopatias.

l - Desidratação.

Disposições Especiais

a - Alterações no Roteiro:
§1º - No caso de algum imprevisto (rio cheio, barreira ou nova estrada, por exemplo) que impossibilite a passagem ou que provoque alguma alteração do roteiro, corre por conta do cavaleiro procurar meios que conduzam, mais brevemente ao roteiro original. Os seus tempos ideais permanecerão os mesmos. ,

b - Apoio:
§1º - Somente cavaleiros identificados pelo jaleco poderão ajudar-se mutuamente no decorrer da prova. Membros da organização também poderão ajudar. Nos pontos neutralizados, os concorrentes poderão ter apoio de suas equipes. Caso um cavaleiro encontre problemas em continuar na prova, ao ponto de desistir, sua equipe de apoio poderá ser requisitada para a retirada do animal.

c - Vestimentas e Arreios
§1º - Os cavalos deverão apresentar-se devidamente encilhados (sela e cabeçada) e os cavaleiros convenientemente trajados. Não

haverá arreamento e vestimenta padrão, cada cavalo e cavaleiro poderá fazê-lo segundo suas características próprias.

d - Do Cavalo

§1º-Será aceita a participação de cavalos acima de quatro anos de idade ou segunda muda. Os cavalos coiceiros deverão ter uma fita vermelha no rabo e os garanhões, uma amarela.

e - Empate

§ 1º - Caso haja empate no final da Copa, será usado o seguinte critério de desempate, ganhara quem, pela ordem, obter:

1 - O maior número de vitórias em cada Copa;

2 - O maior número de 2º ou 3º lugares em toda a Copa;

3 - O menor número de pontos perdidos em todas as etapas.

f - Casos Omissos

§1º - O júri tem autonomia para resolver os casos omissos.

CAPÍTULO 18
JUÍZES

Artigo 169 - A designação como juiz aprovado da ABC Paint é um privilégio, e não um direito, conferido pela Diretoria da ABC Paint, de acordo com os procedimentos por ela formulados, a indivíduos cuja perícia em assuntos eqüinos e caráter pessoal justifiquem essa honra. A conduta do indivíduo como sócio, apresentador e juiz, bem como sua habilidade, devem ser exemplares, tal designação estará sujeita à revisão constante pela Diretoria da ABC Paint podendo ser excluído desta tendo-se aprovação da Diretoria Executiva e do Conselho de Administração.

A - Os Juízes Devem:

1 - Serem sócios individuais da ABC Paint, estando com o pagamento da Anuidade atualizado e serão considerados inadimplentes em relação a seus débitos caso não os quitem dentro do mês subseqüente à data de seu vencimento. O juiz que estiver em atraso com seus pagamentos por 6 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.

2 - Ter idade mínima de 21 anos.

3 - Após ter aceito o compromisso de atuar como juiz, empenhar-se, fazendo todos os esforços a seu alcance, para julgar o Evento; e no caso de qualquer impossibilidade, 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 ABC Paint uma explicação, por escrito, relatando os motivos a que se devam tal impossibilidade em atender seu compromisso; especificando a

data e o modo pelo qual ele/ela tenha comunicado isso à gerência do Evento.

4 - Ao chegar na cidade onde deve atuar, entrar em contato com um funcionário do Evento, colocando-o/a a par de sua presença e de seu endereço (ou local de hospedagem).

5 - Durante o evento aprovado, estar presente para cumprir com suas responsabilidades de acordo com as regras da ABC Paint; devendo estar disponível para auxiliar a gerência do evento no cumprimento de suas responsabilidades quanto à observância das regras.

6 - Usar trajes "Western", inclusive chapéu e botas, enquanto estiver atuando como juiz num evento aprovado.

7 - Em todas as ocasiões, agir de modo profissional.

8 - Informar à ABC Paint sobre a presença de qualquer animal com excesso de marcas brancas ou marcas brancas fora do comum.

9 - Responsabilizar-se pelo cômputo do número correto de animais inscritos efetivamente apresentados em cada categoria, e pelo registro do número correto no formulário fornecido pela ABC Paint. O juiz terá a responsabilidade de preencher integralmente esse formulário, assiná-lo e devolvê-lo à ABC Paint, dentro do prazo de 10 (dez) dias após encerramento do Evento.

B - Os Juízes Podem:

1 - Tomar parte em qualquer comissão de triagem que seja necessária.

2 - Classificar o animal em qualquer que seja a posição que o seu mérito justifique. A decisão do juiz será soberana em todos os casos que afetem o mérito dos animais.

3 - Mandar retirar qualquer pessoa ou cavalo da competição, por causa da conduta inadequada de qualquer um deles; e poderá desclassificar qualquer competidor por maltratar demasiadamente o animal.

4 - A seu critério, recusar entrada na arena ou retirar algum inscrito de uma categoria devido aos trajes e/ ou equipamentos inadequados.

5 - Eliminar a inscrição de qualquer animal/apresentador, que ele sinta estar violando as regras da ABC PAINT pertinentes à conduta proibida; ou que ele sinta não estar se esforçando verdadeiramente para exibir o animal, de modo a extrair deste o melhor de sua habilidade.

C - Os Juízes Não Podem:

1 - Manter um conflito de interesses entre os objetivos da ABC Paint e seus próprios negócios pessoais ou interesses pecuniários. Todo juiz deve abster-se de utilizar o seu status oficial para incrementar os seus objetivos pessoais ou financeiros. Quando surgir tal conflito de interesses, espera-se que o juiz: ou retire o objetivo pessoal da transação em questão, ou que ele/ela desista de fazer parte da lista de juízes aprovados da ABC Paint, 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 ABC Paint. Algumas áreas específicas, de evidente conflito de interesses para juízes, são as seguintes:

a - Julgar o animal que seja de propriedade, ou seja apresentado por qualquer um, de quem ele ou ela tenha(m) recebido salário, comissão ou qualquer espécie de remuneração por ter vendido ou comprado qualquer animal para esse indivíduo - esteja ou não o animal envolvido na transação; de quem ele tenha sido empregado; ou de indivíduo a quem tenha representado - em qualquer função - a troco de remuneração, dentro dos seis meses que antecedam a data do evento em questão.
b - Envolver-se com administração do evento, e atuar como juiz nesse mesmo evento.
c - Julgar o animal que pertença a qualquer membro direto de sua família (filho, filha, pai, mãe, irmã, irmão), ou que por ele(s) esteja sendo apresentado. Estas áreas específicas, de conflito de interesses desqualificatório, não são exclusivas, e os juízes estarão inelegíveis para julgar cavalos de outrem em outras circunstâncias não apontadas pela regra. Caso o juiz não possa exercer uma opinião objetiva, isenta de possível preconceito desvio ou influência externa, devido a um vínculo com algum proprietário, apresentador ou qualquer outra pessoa que possua ligação com o animal; ou, pelo mesmo motivo, caso tal ligação possa delinear-se aos olhos de outras pessoas como possível fator de influência - quer o juiz pressinta que ele (ou ela) poderia ser afetado, quer não pressinta - o juiz deve desqualificar-se a si próprio.
d - Nem o juiz, nem os membros da família dele/dela, poderão apresentar ou atuar como agentes, representantes em qualquer função ou adestradores do animal em qualquer categoria aprovada, no evento em que ele ou ela estiver exercendo a função;
e - Nenhum animal poderá ser apresentado ao juiz, caso este juiz tenha sido proprietário, treinador, agente com qualquer atribuição ou adestrador desse animal durante os últimos seis meses.
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 exibido.

2 - Atuar por dois anos consecutivos no mesmo evento, Campeonato Estadual, Regional ou Circuito.

3 - Comparecer no local do evento com mais de 15 minutos de antecedência. O juiz não deve visitar a área onde estiverem localizadas as baias, nem percorrê-la em companhia dos proprietários, treinadores, apresentadores ou representantes 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 grama até que os trabalhos de julgamento estejam concluídos. Antes do julgamento, porém, a programação de eventos será fornecida a ele/ela pela gerência do evento.

4 - Cavalgar, ou participar de alguma maneira fazendo o papel de apresentador para algum animal da categoria, enquanto estiver julgando o evento.

5 - 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 as colocações (ou classificações) para efeito de premiação, não podem mais haver modificações em seus registros.

6 - Determinar a elegibilidade para registro de qualquer animal inscrito e nunca deve fazer comentários a tal respeito, mas deve comunicar à ABC Paint em relatório de acordo com artigo 77 (a) (8).

Artigo 170 - Os motivos para retirada do indivíduo da lista de juízes aprovados da ABC Paint irão incluir, embora não se limitem (a), o seguinte:

1 - Suspensão da condição de sócio da ABC Paint, ou negativa na concessão de quaisquer privilégios dela decorrentes.
2 - Deixar de cumprir com as regras e regulamentos da ABC Paint.

Artigo 171 - Para fazer queixa formal contra um juiz aprovado pela ABC Paint, tal queixa deve ser feita por escrito, assinada pelo queixoso, conter os fatos específicos que a tenham originado e ser recebida pela ABC Paint dentro de um prazo razoável a partir da data de ocorrência. Ao protocolar esta queixa, o queixoso concorda em comparecer a uma audiência a ser realizada pela ABC Paint, que tanto poderá ocorrer em seus escritórios em Bauru - SP, como da forma que a Diretoria Executiva vier a orientar.

Artigo 172 - 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 a admissão de novos candidatos.

Artigo 173 - Após o juiz ter aceito a tarefa de julgar, os apresentadores não devem entrar em contato com ele, e nem tentar fazê-lo, com referência ao julgamento de quaisquer animais que estejam participando do evento. Além disso, os apresentadores não devem - seja por qual motivo for - aproximar-se dos juízes antes do término do julgamento, a não ser que o auxiliar de pista esteja presente.

Artigo 174 - Qualquer solicitação para falar com o juiz deve ser feita por intermédio do auxiliar de pista.

Artigo 175 - Nenhum apresentador deverá visitar ou confraternizar com o juiz na véspera, ou no dia do evento.

Artigo 176 - Quando o apresentador faz uma solicitação ao juiz, por intermédio do auxiliar de pista ou de qualquer outro funcionário

do evento, pedindo ao segundo 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 outro funcionário; entretanto, não deve haver qualquer tipo de confraternização entre o apresentador e o juiz durante o evento.

Artigo 177 - O juiz aprovado pela ABC Paint deve ser tratado com cortesia, espirito de colaboração e respeito. Nenhuma pessoa, apresentador, proprietário, ou quem quer que seja, deverá ameaçá-los ou dirigir-se a eles de maneira desrespeitosa; tanto durante o incremento de suas obrigações como juiz, como em decorrência disso. Não importando que esse tipo de conduta ocorra durante o evento ou no recinto do evento.

Artigo 178 - Todas as regras pertinentes a juizes, tais como estão contidas no Manual Oficial da ABC Paint, poderão ser implementadas pela sua equipe através de regulamentos suplementares.

Categoria com Múltiplos Juizes:

Artigo 179 Nas categorias de trabalho e conformação, o uso de mais de um juiz é facultativo (opcional).

a- No caso da categoria com vários juizes, o juiz para desempate será determinado por sorteio a ser efetuado junto ao publico pelo funcionário da Abc-Paint antes do inicio dos julgamentos e só será revelado o nome deste juiz caso ocorra o empate; o nome de tal juiz não poderá ser revelado até que todos os trabalhos de julgamento estejam concluidos. Os juizes não devem inteirar-se a respeito de suas mútuas classificações (notas/colocações), ou das classificações que pretendam dar, até que ambos tenham concluido seus respectivos julgamentos.

b Nas categorias de conformação, se forem utilizados múltiplos juizes, todas as categorias de conformação de uma mesma divisão sexual devem ser julgadas pelos mesmos juizes. Além disso, se forem utilizados múltiplos juizes no julgamento para determinar o 'Grande Campeão da divisão sexual, os juizes devem colocar os ganhadores dos primeiros-lugares pela ordem de preferência: o primeiro lugar deverá receber seis pontos; o segundo lugar deve receber cinco pontos, etc. O cavalo que receber o maior número de pontos, de acordo com tal procedimento, será o Grande Campeão. Os ganhadores de primeiros-lugares das categorias restantes e o segundo-colocado desta categoria deverão ser classificados segundo a ordem de preferência, utilizando o mesmo procedimento para concessão de pontos que o usado para estabelecer o Grande Campeão. O animal que receber a maior pontuação segundo tal procedimento será o Reservado Campeão. Os juizes 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 colocações dadas pelos juizes deverão ser apresentadas para o publico em cada uma das categorias, bem como para Grande e Reservado Campeões, devem ser divulgadas para o público.