

CAMPEIRA

CAMPEIRA é a prova desenvolvida para demonstrar a destreza do cavaleiro aliada a agilidade do cavalo da raça árabe, através da rápida e eficaz resposta aos comandos e controle de rédeas. Essa disputa une as características da prova de tambores com a mobilidade da prova de balizas, resultando em uma prova ágil, rápida e com alto grau de exigência do conjunto participante.

A prova é composta pelo conjunto dos seguintes obstáculos: quatro tambores e cinco balizas simétricas, conforme diagrama anexo.

Regra 1 - A prova será realizada sempre contra cronômetro, com a marcação do tempo até centésimos de segundo, apresentando-se um conjunto por vez .

Regra 2 - Autorizada a “Largada” pela Direção da Prova, o conjunto terá, no máximo, 01 (um) minuto para cruzar a linha de partida. Não o fazendo, a comissão de cronometragem inicia a contagem de tempo, até mais 01 (um) minuto. Se o conjunto não iniciar o seu percurso, será desclassificado.

Regra 3 - Qualquer motivo determinante do cancelamento da partida, será avisado ao competidor por meio de apito e/ou sinais dos Comissários, devendo o mesmo interromper sua apresentação e retornar imediatamente ao ponto de largada e aí aguardar novas instruções.

Regra 4 - O percurso a cumprir é aquele traçado no diagrama da prova, devendo este ser percorrido na direção indicada pelas setas, contornando-se corretamente os tambores e balizas dispostos.

Regra 5 - Ao tempo utilizado pelo conjunto para executar todo o percurso, serão acrescidos tantos segundos quantos forem os previstos na lista de “Penalizações” para cada “falta” que cometer, denominando-se este resultado de “**Tempo Corrigido**” .

Regra 6 - A pista é de padrão único e o “*Tempo Corrigido*” não poderá superar o máximo de trinta segundos (30”) assim como, o conjunto não poderá derrubar mais de um tambor em cada passagem, sob pena de desclassificação sumária na prova, independente de tempo e classificação obtidos em passagens anteriores .

Regra 7 - É considerado “*Erro de Percurso*” e como tal será penalizado, sempre que o conjunto adotar qualquer variação que não obedeça ao traçado ou direção indicada pelas setas.

Regra 8 - A correta retificação de “*Erro de Percurso*”, com a regular abordagem de eventual obstáculo ou dificuldade não cumprida, elimina a respectiva desclassificação

Regra 9 - Os conjuntos deverão efetuar duas (2) passagens pelo referido percurso, iniciando uma por cada base dos tambores, conforme for sinalizado e anunciado pela direção da prova. Em caso de percurso iniciado em desacordo com esta orientação, será imediatamente interrompida a apresentação do conjunto, com a conseqüente desclassificação.

Regra 10 - A classificação da prova será definida pelo melhor tempo das duas passagens do conjunto.

Regra 11 - O conjunto desclassificado na passagem por incidir em uma das penalidades previstas, para o cálculo da média das passagens de tempo, receberá o correspondente ao maior tempo registrado na passagem.

Regra 12 - Havendo necessidade de desempate em alguma colocação, será nela classificado o conjunto com menor total na soma dos seus tempos corrigidos nas 2 (duas) passagens, ficando o outro com a colocação imediatamente abaixo; se ainda assim persistir o empate ou, se durante a prova, ocorrer situação que não se enquadre no critério acima, os conjuntos empatados executarão a prova novamente.

Regra 13 - Não é considerado falta e, portanto, o conjunto não será penalizado, quando o cavaleiro, ao contornar algum *tambor*, tocá-lo ou segurá-lo com as mãos, mesmo que para evitar a eventual derrubada.

Regra 14 - Para fins da desclassificação prevista, será considerado queda do cavaleiro quando este separar-se do cavalo de maneira tal que, para retornar ao correto posicionamento na sela, necessite novamente montá-lo e, queda do cavalo, quando o animal encostar o dorso ou qualquer de seus flancos no solo .

Regra 15 - Todos os obstáculos e dificuldades deverão ser enfrentados com os cavaleiros corretamente montados, implicando também em desclassificação o ato de desmontar durante o percurso

Regra 16 - Em casos especialíssimos, havendo evidente prejuízo ou vantagem na apresentação de um conjunto por ação ou omissão de terceiros estranhos ao meio ou de pessoal de pista, poderá o juiz após ouvir as ponderações do Coordenador Geral e do proprietário, decidir por uma nova apresentação que ocorrerá sempre depois dos demais participantes.

Regra 17 – Equipamentos permitidos:

- a. Gamarra
- b. Martingale
- c. Freio com barbela
- d. Espora
- e. Chicote ou pingalim

Regra 18 – Equipamentos proibidos que impedem o conjunto iniciar sua prova:

- a. Barbela de arame, mesmo estando encapado
- b. Fechador de boca
- c. Gag bit (freio levantador)
- d. Freio sem barbela

- e. Hackmore (mecânico ou não)
- f. Gamarra fixa com arame

Regra 19 – Penalidades que geram desclassificação:

- a. Exceder no castigo do animal. O juiz de pista desclassifica automaticamente o competidor que fizer uso de chicote, reios (chuvisco, tacas) à frente da barrigueira. É permitido o uso de chicote ou pingalim na parte posterior do animal.
- b. Qualquer sinal de sangramento no animal ao se apresentar ao juiz
- c. Falha ou quebra de equipamento que impeça a continuidade da prova

Regra 20 - Faltas desclassificadoras:

- a. Erro de percurso
- b. Queda de cavaleiro
- c. Ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora
- d. Passar pela linha de chegada/partida durante o percurso

Regra 21 - O cavaleiro deverá se apresentar na pista adequadamente trajado, com roupas limpas e acessórios afins com a equitação rural, conforme o tipo de arreamento escolhido:

§ 1 - Arreios (indumentária gaúcha):

- Chapéu ou boina
- bombachas
- botas
- camisa (manga longa ou curta) ou camiseta tipo pólo
- lenço

§ 2 - Sela americana:

- Chapéu ou boné
- Calça corrida
- camisa (manga longa ou curta) ou camiseta tipo pólo
- bota ou botina

§ 3 – As especificações de vestuários e outros equipamentos devem cumprir o previsto no Art 30 do Regulamento do Campeonato Domados do Pampa 2006.

REALIZAÇÃO DA PROVA

Após ultrapassarem a linha de partida, dando início a sua prova, os conjuntos deverão observar os seguintes procedimentos:

Regra 22 – Todos os tambores devem ser contornados com a realização de 360° no mínimo, dependendo de cada obstáculo, conforme disposto nos diagramas.

Regra 23 – Conforme especificado na regra 9, as passagens dos conjuntos iniciarão uma pelo tambor de base à direita e outra pelo tambor de base à esquerda, começando conforme for sinalizado pela organização da prova, sendo

imediatamente interrompida a apresentação do conjunto que a inverter, com a conseqüente desclassificação nesta passagem.

Regra 24 - Início pelo tambor de base à direita: após ultrapassar a linha de partida, o conjunto dirige-se ao tambor da base direita (1), fazendo o seu contorno pelo lado esquerdo; seguindo para o seguinte (2) para ser abordado e contornado pelo lado direito; após circunda-lo, dirige-se ao próximo tambor (3); faz o seu contorno pelo lado esquerdo e dirige-se ao tambor final (4) que será abordado pelo direito. Após contorná-lo (realiza 450°), dirige-se para a primeira baliza, fazendo a abordagem pelo lado direito (externo), seguindo o procedimento padrão dessa prova. No retorno das balizas, segue em direção a linha de chegada.

Regra 25 - Início pelo tambor de base à esquerda: após ultrapassar a linha de partida, o conjunto dirige-se ao tambor da base esquerda(1), fazendo o seu contorno pelo lado direito; seguindo para o seguinte (2) para ser abordado e contornado pelo lado esquerdo; após circundá-lo, dirige-se ao próximo tambor (3); faz o seu contorno pelo lado direito e dirige-se ao tambor final (4) que será abordado pelo esquerdo. Após contorná-lo (realiza 450°), dirige-se para a primeira baliza, fazendo a abordagem pelo lado esquerdo (interno), seguindo o procedimento padrão dessa prova. No retorno das balizas, segue em direção a linha de chegada.

Regra 26 – As balizas iniciam a serem abordadas pelo lado externo e, a partir daí, a prova é realizada conforme a sua regulamentação específica. Completada a ultrapassagem de todas as balizas, segue em direção a linha de chegada.

PENALIZAÇÕES

CAMPEIRA

FALTAS	PENA	OBS.
- DERRUBAR UM TAMBOR	5 seg.	
- DERRUBAR MAIS DE DOIS TAMBORES	Desclas.	
- CADA BALIZA DERRUBADA	2 SEG	POR BALIZA DERRUBADA
- ERRO DE PERCURSO	Desclas.	
- QUEDA DO CAVALEIRO	Desclas.	Vide Regra 13
- QUEDA DO CAVALO	Desclas.	Vide Regra 13
- TEMPO CORRIGIDO MAIOR 30 SEG.	Desclas.	
- CRUZAR LINHA PARTIDA/ CHEGADA ANTES FINAL	Desclas.	Independente de bloquear cronômetros.
- DESMONTAR DURANTE PERCURSO	Desclas.	Por qualquer motivo .

PROVA CAMPEIRA

** Estas informações são um resumo do Regulamento da Prova Cinco Tambores do Núcleo Gaúcho do Cavallo Árabe **

Regra 1 - A finalidade da prova é a ultrapassagem dos obstáculos compostos por quatro tambores e cinco balizas simétricas, conforme diagrama anexo.

Regra 2 - Autorizada a “Largada” pela Direção da Prova, o conjunto terá, no máximo, 01 (um) minuto para cruzar a linha de partida. Não o fazendo, a comissão de cronometragem inicia a contagem de tempo, até mais 01 (um) minuto. Se o conjunto não iniciar o seu percurso, será desclassificado.

Regra 3 - É considerado “*Erro de Percurso*” e como tal será penalizado, sempre que o conjunto adotar qualquer variação que não obedeça ao traçado ou direção indicada pelas setas. A correta retificação de “*Erro de Percurso*”, com a regular abordagem de eventual obstáculo ou dificuldade não cumprida, elimina a respectiva desclassificação

Regra 4 - Não é considerado falta e, portanto, o conjunto não será penalizado, quando o cavaleiro, ao contornar algum *tambor*, tocá-lo ou segurá-lo com as mãos, mesmo que para evitar a eventual derrubada.

Regra 5 - Os conjuntos deverão efetuar duas (2) passagens pelo referido percurso, iniciando uma por cada base dos tambores, conforme for sinalizado e anunciado pela direção da prova. Em caso de percurso iniciado em desacordo com esta orientação, será imediatamente interrompida a apresentação do conjunto, com a conseqüente desclassificação.

Regra 6 - A classificação da prova será definida pelo melhor tempo das duas passagens do conjunto.

Regra 7 - O conjunto desclassificado na passagem por incidir em uma das penalidades previstas, para o cálculo da média das passagens de tempo, receberá o correspondente ao maior tempo registrado naquela passagem.

Regra 8 - Cada baliza derrubada corresponde a um acréscimo de 2 (dois) segundos ao tempo da prova. A derrubada de cada tambor acresce 5 (cinco) segundos. Derrubar mais de dois tambores desclassifica o conjunto na passagem.

Regra 9 – Penalidades que geram desclassificação;

- a. Exceder no castigo do animal ou fazer uso do chicote ou qualquer outro meio à frente da barrigueira.
- b. Qualquer sinal de sangramento no animal ao se apresentar ao juiz.
- c. Falha ou quebra de equipamento que impeça a continuidade da prova.
- d. Erro de percurso
- e. Queda do cavaleiro
- f. Passar pela linha de chegada/partida durante o percurso.

Regra 10 - A vestimenta do cavaleiro deve obedecer ao previsto no Art 30 do Regulamento do Campeonato Domados do Pampa 2006.