

SEIS BALIZAS

SEIS BALIZAS é a competição que demonstra a destreza do cavaleiro, aliada a agilidade do cavalo árabe, através da rápida e eficaz resposta aos comandos e controle de rédeas, transformando-os em um conjunto ágil, harmônico, rápido e funcional, características indispensáveis a uma raça completa.

A prova é composta por seis balizas distribuídas perpendicularmente à pista, distanciadas, todas elas, por seis (6) metros, 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 ali 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 30 segundos na pista padrão ou aquele determinado pela organização da prova quando em pista maiores, 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 no diagrama da prova.

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, uma por cada lado das balizas (interno e externo)

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

Regra 11 - Cada baliza derrubada corresponde a uma acréscimo de (2) dois segundos ao tempo da prova.

Regra 12 - 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 prova.

Regra 13 - Não é considerada falta e, portanto, o conjunto não será penalizado, quando o cavaleiro, ao contornar alguma baliza, tocá-la ou segurá-la com as mãos, mesmo que para evitar a eventual derrubada.

Regra 14 – Após a apuração dos oito melhores tempos que continuarão para a fase final, haverá a disputa (*prova em espelho*) entre o primeiro e o oitavo, o segundo e o sétimo, o terceiro e o sexto e o quarto e quinto lugares.

Regra 15 - Após a primeira passagem desta fase, os quatro vencedores continuam a disputa. Os perdedores retornam para o ranking da prova, ocupando os lugares correspondentes aos seus tempos na fase classificatória.

Regra 16 - Os vencedores continuam a disputa para definir a classificação do 1º ao 4º lugar, conforme a “Tabela Mata-Mata” do Regulamento do Campeonato Domados do Pampa 2006, cabendo ao conjunto com melhor tempo a escolha da raia.

Regra 17 - Na prova em espelho, independente da desistência, desclassificação ou acidente de um dos conjuntos, o outro deverá completar o percurso até o final, permanecendo sempre sujeito às normas regulamentares e às regras específicas da prova.

Regra 18 - 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 19 - 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 20 - 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 21 - 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 22 – Equipamentos permitidos:

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

Regra 23 – 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 24 – 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 25 - 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 26 - 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 27 – Seis balizas (1, 80 m de altura, com base de 35 cm de diâmetro colocada livremente no solo (sem fixação da base), alinhadas a uma distância de 6 (seis) metros entre cada uma, que deverão ser contornadas em zigue-zague (cruzamento) pelo conjunto, nos dois sentidos, conforme diagrama da prova.

Regra 28 – Após ultrapassar a linha de partida, o conjunto dirige-se a última baliza oposta, iniciando a aproximação pelo lado direito e fazendo o cruzamento entre as seis balizas, retorna cruzando novamente as balizas até completar a última, quando ao concluir o percurso, desloca-se para a linha de chegada pela área interna da pista, conforme diagrama anexo.

PENALIZAÇÕES

SEIS BALIZAS

FALTAS	PENA	OBS.
- CADA BALIZA DERRUBADA	2 seg.	
- 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
- INVADIR A RAIA DO ADVERSÁRIO	Desclas.	

SEIS BALIZAS

**** Estas informações são um resumo do Regulamento da Prova de Seis Balizas do Núcleo Gaúcho do Cavallo Árabe**

1. A finalidade da prova é ultrapassar seis balizas distribuídas perpendicularmente à pista, distanciadas, todas elas, por seis metros. A prova será realizada sempre contra cronômetro, com a marcação do tempo até centésimos de segundo, apresentando-se um conjunto por vez, exceto durante a fase da Prova de Espelho.

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

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 no diagrama da prova. A correta retificação de “*Erro de Percurso*”, com a regular abordagem de eventual obstáculo ou dificuldade não cumprida, elimina a respectiva desclassificação

4. Os conjuntos deverão efetuar duas (2) passagens pelo referido percurso, estabelecendo-se o melhor tempo das passagens para a classificação do conjunto. Os oito melhores tempos passam para a fase seguinte (mata-mata), conforme previsto nas Regras 14 a 17 do presente regulamento.

5. Na prova em espelho, independente da desistência, desclassificação ou acidente de um dos conjuntos, o outro deverá completar o percurso até o final, permanecendo sempre sujeito às normas regulamentares e às regras específicas da prova.

6. Cada baliza derrubada corresponde a um acréscimo de 2 (dois) segundo ao tempo da prova.

7. Não é considerada falta e, portanto, o conjunto não será penalizado, quando o cavaleiro, ao contornar alguma baliza, tocá-la ou segurá-la com as mãos, mesmo que para evitar a eventual derrubada.

8. Penalidades que geram desclassificação:

- a. Exceder no castigo do animal ou uso de chicote (ou qualquer outro meio) à frente da barrigueira
- b. Falha ou quebra de equipamento que impeça a continuidade da prova
- c. Erro de percurso
- d. Queda de cavaleiro
- e. Ultrapassar a linha de chegada pelo lado de fora
- f. Passar pela linha de chegada/partida durante o percurso

9. A vestimenta dos cavaleiros deve obedecer ao previsto no Art 30 do Regulamento do Campeonato Domados do Pampa 2006.