

TRÊS TAMBORES

TRÊS TAMBORES é uma prova muito simples e fácil, mas que demonstra outra das características mais marcantes da Raça Árabe que é a rapidez em arrancadas, giros e trocas de direção, atendendo o mais leve sinal de comando do cavaleiro, situações que, durante os trabalhos de campo, na lida com o gado, são muito exigidas .

Os obstáculos da prova são: três (3) tambores com a base formada por dois deles, distantes 10 metros da linha de partida e 27,50 metros entre si. Do centro da linha imaginária dos dois tambores da base, o terceiro será o vértice do triângulo e ficará distanciado 32 metros dessa linha, 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 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, uma pelo tambor de base a direita e outra pelo tambor de base a esquerda, iniciando conforme for sinalizado e anunciado pela organização da prova, sendo imediatamente interrompida a apresentação do conjunto que a inverter e determinado que reinicie a prova pelo obstáculo correto .

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 prova.

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 arreio 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 – Os tambores empregados serão os usualmente utilizados para combustível, de duzentos litros de capacidade, dever ser absolutamente vazios, livres no solo, em pé e pintados em cores que os tornem perfeitamente visíveis. Os tambores poderão receber proteção nas bordas, a fim de evitar traumatismo nas pernas dos concorrentes.

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 e anunciado pela organização da prova, sendo imediatamente interrompida a apresentação do conjunto que a inverter, com a conseqüente desclassificação desta 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, fazendo o seu contorno pelo lado esquerdo, seguindo para o segundo para ser abordado e contornado pelo lado direito, após circunda-lo dirige-se para o tambor do vértice do triângulo, pelo lado direito. Após contorná-lo, segue em direção a linha de chegada, pela linha central imaginária formada pelos tambores da base, conforme diagrama.

Regra 25 - Início pelo tambor de base à esquerda: após ultrapassar a linha de partida, o conjunto dirige-se ao tambor da base esquerda, fazendo o seu contorno pelo lado direito, seguindo para o segundo para ser abordado e contornado pelo lado esquerdo, após circundá-lo dirige-se para o tambor do vértice do triângulo, pelo lado esquerdo. Após contorná-lo, segue em direção a linha de chegada, pela linha central imaginária formada pelos tambores da base, conforme diagrama.

PENALIZAÇÕES

TRÊS TAMBORES

FALTAS	PENA	OBS.
- DERRUBAR UM TAMBOR	5 seg.	
- DERRUBAR MAIS DE UM TAMBOR	Desclas.	
- 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 .

TRÊS TAMBORES

**** Estas informações são um resumo do Regulamento da Prova de Três Tambores do Núcleo Gaúcho do Cavalo Árabe**

1. A finalidade da prova é circundar três (3) tambores escalonados assimetricamente. A prova será realizada sempre contra cronômetro, com a marcação do tempo até centésimos de segundo, apresentando-se um conjunto por vez.

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, uma pelo tambor de base a direita e outra pelo tambor de base a esquerda, iniciando conforme for sinalizado e anunciado pela organização da prova, sendo imediatamente interrompida a apresentação do conjunto que a inverter e determinado que reinicie a prova pelo obstáculo correto.

5. A classificação da prova será definida pelo melhor tempo das duas passagens do conjunto.

6. 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 naquela passagem.

7. Não é considerada 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.

8. Derrubar um tambor, acresce 5 segundos ao tempo da prova. Derrubar mais de um tambor, desclassifica o conjunto na passagem.

9. 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

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