



CONFEDERAÇÃO  
BRASILEIRA DE  
**HIPISMO**

**REGULAMENTO DE  
ATRELAGEM**

**MANEABILIDADE**

**2024**

Atualizado em 14/03/2024



## SUMÁRIO:

Generalidades	Pág. 03
Julgamento da Prova de Maneabilidade	Pág. 03
Montagem e Medição do Percurso	Pág. 03
Obstáculos	Pág. 04
Figura 1	Pág. 05
Reconhecimento da Pista	Pág. 07
Início da prova	Pág. 07
Ordem de Entrada	Pág. 07
Penalizações	Pág. 08
Cronometragem	Pág. 12
Desempate	Pág. 12
Categorias	Pág. 13
Número de Passagens	Pág. 14
Tipos de Veículos	Pág. 15
Classes	Pág. 15
Uniformes	Pág. 15
Groom	Pág. 16
Seguros e Responsabilidade	Pág. 16
Passaportes	Pág. 17
Premiação	Pág. 17



## **REGULAMENTO DA PROVA DE MANEABILIDADE PERCURSO DE OBSTÁCULOS – CONES - PROVA INTEGRANTE DO CONCURSO COMPLETO DE ATRELAGEM**

### **GENERALIDADES**

O objetivo da Prova de Maneabilidade é de testar o preparo, a obediência e agilidade dos cavalos, e a habilidade e competência dos condutores.

### **PROVAS**

#### **1 - Julgamento da Prova de Maneabilidade**

1.1 - A Prova de Maneabilidade será realizada por pontos perdidos, sendo baseada na penalização atribuída por derrube de obstáculos e outras penalizações, e pontos por excesso de tempo concedido.

1.2 - Vencerá a prova o conjunto que fizer menos pontos em penalizações e o menor tempo de percurso.

#### **2 - Montagem e Medição do Percurso**

2.1 - O Diretor de Campo é responsável, sob a supervisão do Delegado Técnico, da idealização, marcação, construção dos obstáculos e medição do percurso, idealizado pelo Armador de percurso.

2.2 - O tamanho da pista para realização do percurso, deve ser avaliada pelo Armador do mesmo, que adequará a quantidade de obstáculos de acordo com a área disponível.

2.3 - O número de obstáculos não deve ser superior a 20.

2.4 - O percurso deve ser idealizado de maneira a que os concorrentes possam manter um andamento razoavelmente rápido durante a maior parte do percurso. Alguns obstáculos, combinações de obstáculos, provocarão inevitavelmente o abrandamento do andamento, mas essa situação deve ser limitada a uma pequena proporção da totalidade do percurso.

## **3 - Obstáculos**

### **3.1- Cones**

3.1.1 - Os cones para os obstáculos devem ter pelo menos 30 cm de altura e devem ser de material plástico indestrutível. Uma bola pesada deve ser colocada na abertura côncava no topo do cone, de maneira a tombar apenas quando o cone é tocado.

3.1.2 - Todos os obstáculos constituídos por um único par de cones constituem um obstáculo simples.

3.1.3 - O obstáculo inclui os cones, números vermelhos e brancos e letras, quando forem compostos.

3.1.4 - Não são permitidos obstáculos que obriguem a recuar.

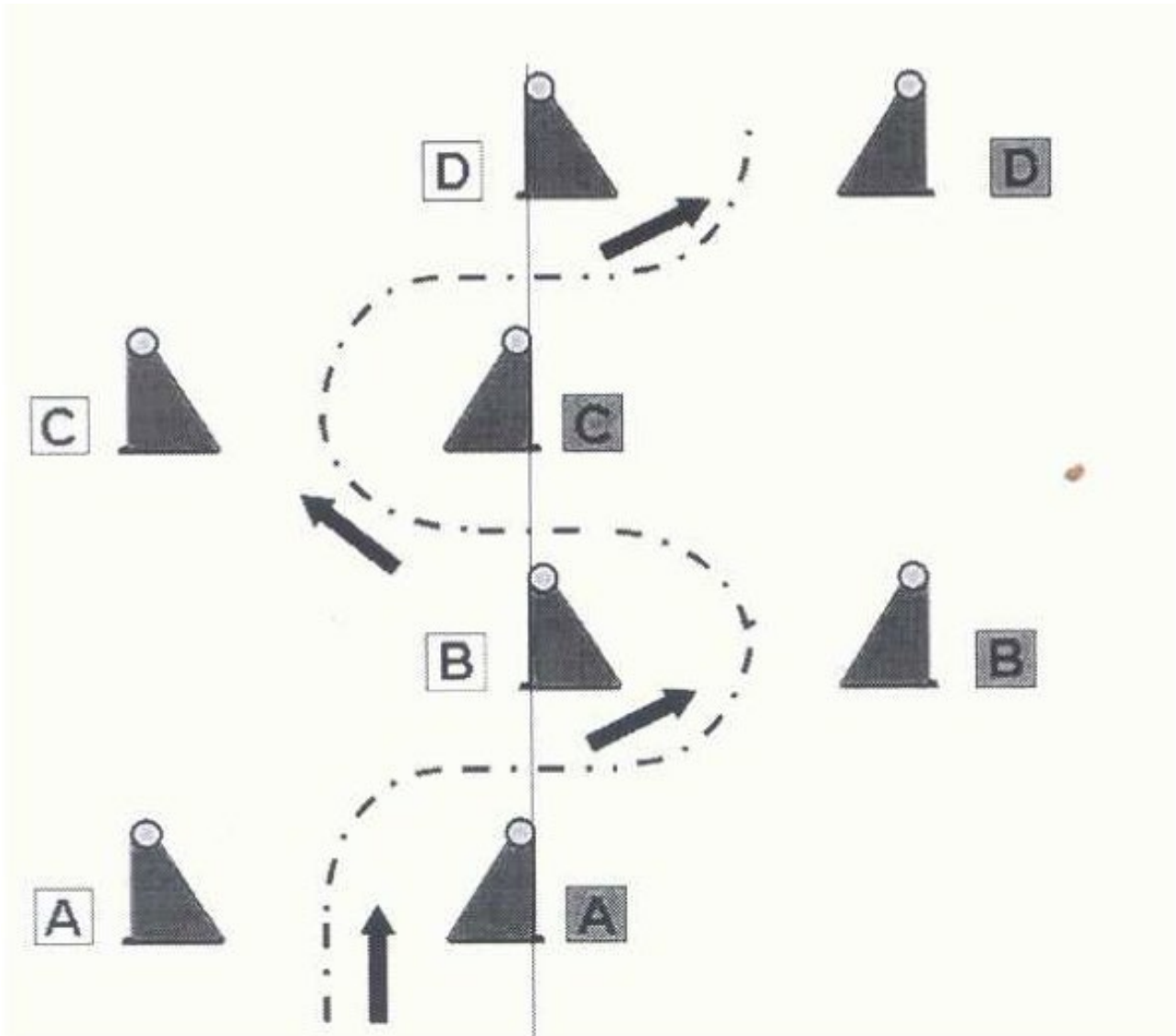
### **3.2- Obstáculos múltiplos**

3.2.1 - Será permitido, o uso de no máximo dois obstáculos múltiplos zig-zag, por percurso.

3.2.2 - O zig-zag consiste em 4 pares de cones, no máximo, numa linha direita, alternados à esquerda e à direita (vide figura 1). Os cones colocados no eixo central deverão ser alinhados por uma linha que passará pela frente ou pelo meio ou por trás do cone.

3.2.3 - Obstáculos múltiplos, deverão ser identificadores na ordem alfabética.

Figura 1



## **3.3 - Placas de Números e Letras**

3.3.1 - Cada obstáculo inclui os cones, números vermelhos e brancos e letras, quando forem compostos.

3.3.2 - A placa de numeração do obstáculo, de cor vermelha, ficará disposta, à direita do obstáculo, e de cor branca à esquerda, no sentido da entrada do concorrente no obstáculo, demarcando dessa forma, o sentido em que o obstáculo deve ser abordado.

3.3.3 - Postes, decorações ou dificuldades poderão ser colocados na pista antes da abertura oficial. Não causarão penalizações caso sejam tocados, deslocados ou derrubados.

3.3.4 - Todos os obstáculos do percurso deverão ser numerados na seqüência em que deverão ser passados. O número de cada obstáculo deve estar colocado numa placa à entrada de cada obstáculo simples ou múltiplo.

## **3.4 - Largura dos cones**

3.4.1 - A largura dos cones, é calculada devido à classe e largura do carro, onde a soma da largura do carro aos centímetros designados a cada categoria, somam a largura dos cones. Sendo para todas as categorias com cavalos em singular e parelhas, acrescidos 30 cm, à largura dos carros. Para as categorias que participem com quadras, serão acrescidos 40 cm, à largura do carro.

3.4.2 - A largura dos carros deve ser medida, pelo condutor e enviada na ficha de inscrição. Essa medição será conferida por um dos comissários da prova, antes do início da mesma.

3.4.3 - Caso os cavalos engatados, tenham largura maior que a do carro, a largura deverá ser estipulada pela largura dos cavalos. Nesse caso o condutor, deve informar a organização da prova, no ato da inscrição. Antes do início da prova, os cavalos devem ser engatados, para que seja feita a conferência da largura, pelo comissário.



## **4 - Reconhecimento da Pista**

4.1 - A Pista deverá ser aberta para reconhecimento pelo menos uma hora antes do início da prova.

4.2 - O reconhecimento de percurso deve ser feito a pé, com concorrentes e treinadores, devidamente trajados.

4.3 - Não é autorizado roda de medição pelos concorrentes, no reconhecimento da pista.

4.4 - Apenas o diretor de campo e a sua equipe podem alterar ou montar qualquer parte do percurso. Se algum concorrente, ou alguém a ele associado, modificar o percurso, o concorrente será eliminado.

## **5 - Início da prova**

5.1 - Quando o Delegado Técnico considerar que o Percurso está pronto, comunicará ao Presidente do Júri de Campo, que autorizará então o início da prova, passando aos concorrentes o tempo concedido para a realização do percurso.

5.2. - Uma vez iniciada a prova, depois do terceiro percurso completo, o Presidente do Júri de Campo poderá alterar o tempo concedido. Se o tempo for alterado, quaisquer penalidades dos concorrentes que terminaram o percurso antes do anúncio do tempo revisto devem ter o seu tempo corrigido de acordo com a alteração.

## **6 - Ordem de Entrada**

6.1 - A ordem de entrada, será definida, pela organização do concurso, devido a largura dos carros e repetições de inscrições dos condutores e cavalos.

## 7 - Penalizações

### 7.1 - Concorrentes

7.1.1 - Os concorrentes que estejam em pista, mas não iniciem a sua prova passando na linha de partida nos 60 segundos posteriores ao sinal de partida serão penalizados em 5 pontos.

7.1.2 - Caso um concorrente não entre em pista quando o percurso se encontra pronto, o Presidente do Júri de Campo tocará a campainha para dar Início a esse concorrente. Caso o concorrente não entre em pista nos 60 segundos após o toque, a campainha será tocada uma segunda vez e o concorrente é então eliminado.

7.1.3 - Concorrentes que iniciem e passem por um obstáculo antes do sinal de início serão penalizados em 10 pontos e devem recomeçar.

7.1.4 - A linha de partida e chegada é neutra podendo-se cruzar a partir do momento em que o concorrente passe a linha de partida até que o concorrente passe o último obstáculo.

7.1.5 - Derrubar uma ou duas bolas de um obstáculo simples ou derrubar uma bola ou um elemento de um obstáculo múltiplo resulta na penalização de 3 pontos em cada caso.

7.1.6 - Os Grooms deverão permanecer sentados no seu lugar entre as linhas de partida e chegada. Não lhes é permitido estar de pé atrás dos concorrentes ou indicar o percurso ou falar, exceto se estiverem apeados. Concorrentes cujos Grooms não cumpram esta regra serão eliminados.

7.1.7 - Após o último obstáculo o concorrente deverá passar pela linha de chegada com a bandeira vermelha à direita e a bandeira branca à esquerda. Caso abandone a pista sem passar pelo linha chegada, será eliminado.

7.1.8 - O concorrente pode passar entre os elementos de um obstáculo múltiplo aberto, enquanto realiza o seu percurso, sem penalização.

7.1.9 - Se o concorrente derrubar alguma parte de um obstáculo no processo de uma desobediência ou recusa, a campainha será

tocada e o cronômetro parará para a reconstrução do obstáculo e serão acrescentados dez segundos ao tempo do concorrente assim como as penalidades por desobediência.

7.1.10 - Quando o obstáculo estiver reconstruído a campainha soará de novo e o concorrente deverá retomar o obstáculo completo e continuar o seu percurso. O cronômetro recomeçará quando o concorrente estiver a aproximadamente 10 metros do obstáculo.

7.1.11 - Se o concorrente derrubar qualquer parte de um obstáculo múltiplo posterior ao elemento que está a transpor ou se destruir o obstáculo múltiplo, a campainha soará, o cronômetro será parado enquanto durar a reconstrução do obstáculo e serão adicionados 10 segundos ao tempo total do concorrente. Será penalizado por desobediência não sendo, contudo penalizado pelos elementos derrubados durante a desobediência.

## **7.2 - Erro de Percurso**

7.2.1 - É considerado que um concorrente passou um obstáculo quando todo o conjunto da Atrelagem passou entre as placas do obstáculo.

7.2.2 - Caso o concorrente aborde um obstáculo na seqüência ou direção errada, o Presidente do Júri de Campo deve esperar que a Atrelagem passe completamente o obstáculo errado para tocar a campainha. O concorrente será então eliminado.

7.2.3 - Se um concorrente derrubar ou deslocar qualquer elemento de um obstáculo, que já tenha sido transposto, penalizará 3 pontos.

7.2.4 - Se qualquer parte de um obstáculo que ainda não tenha sido transposto, for deslocado ou derrubado, o Presidente do Júri de Campo tocará a campainha e parará o cronômetro para a reconstrução do obstáculo. O concorrente penalizará 3 pontos e o seu tempo será acrescido de 10 segundos. O cronômetro será acionado de novo quando o concorrente se encontrar a aproximadamente 10 metros do obstáculo reconstruído.

7.2.5 - Se o Júri tocar a campainha/apito enquanto o concorrente estiver a realizar o seu percurso, o concorrente deverá parar

imediatamente. Se o concorrente não parar, o Presidente do Júri tocará a campainha/apito uma segunda vez. Se o concorrente continuar sem parar será eliminado. O Groom poderá informar o concorrente que a campainha/apito tocou.

7.2.6 - Caso ocorra eliminação do concorrente, o júri poderá conceder ao mesmo, terminar seu percurso, à título de treinamento.

### **7.3 - Arreios Partidos**

7.3.1 - Se a qualquer momento, depois de ter iniciado o percurso, o concorrente tiver a lança, varal, partes do arreio, soltos ou partidos ou um cavalo tiver um membro por cima da lança, estirante ou balança, o Presidente do Júri deve tocar o sino e parar o cronômetro. O concorrente deve apear o(s) Groom(s) para corrigir o problema e será penalizado pelo apear do Groom. Assim que o problema estiver resolvido e o Groom estiver de novo no carro, o Presidente do Júri tocará o sino e o cronômetro acionando.

7.3.2 - Caso o júri julgue que o problema não será corrigido dando segurança necessária para que o conjunto siga a prova com segurança, o mesmo poderá eliminá-lo da prova.

### **7.4 - Apear do Concorrente e Grooms**

7.4.1 - Sempre que um concorrente descer do carro será penalizado em 20 pontos.

7.4.2 - Os concorrentes serão penalizados sempre que um ou dois grooms, descerem do carro. 5 pontos no primeiro incidente, 10 pontos no segundo incidente. No terceiro incidente o concorrente é eliminado.

## 7.5 - Chicote

7.5.1 - O concorrente deve levar na mão um chicote longo, para atrelagem, com comprimento suficiente para tocar os cavalos.

7.5.2 - O concorrente deve entrar na pista com um chicote na mão ou será penalizado em 10 pontos.

7.5.3 - Se um concorrente deixar cair ou pousar o seu chicote, quando em pista, ou se não estiver na mão, será penalizado em 10 pontos.

## 7.6 - Desobediência e Resistência

7.6.1 - Quando o concorrente tentar passar o obstáculo e o cavalo desvia do mesmo, sem tocar em qualquer parte do obstáculo, será penalizado com 5 pontos.

7.6.2 - Quando os cavalos fogem ou, na opinião do Presidente do Júri, o concorrente perdeu o controlo efetivo do carro, será penalizado com 5 pontos, podendo ser eliminado, caso o jurí entenda que o mesmo, não tenha controle da situação, colocando em risco o conjunto, assim como o público presente.

7.6.3 - As desobediências serão penalizadas em 5 pontos para o primeiro incidente, 10 pontos para o segundo incidente e eliminação para o terceiro incidente. As penalidades por desobediência são cumulativas durante o percurso.

7.6.4 - Os concorrentes não incorrem em qualquer penalidade se pararem em frente à um obstáculo simples ou múltiplo, sem derrubarem qualquer elemento, e imediatamente seguir transpor o obstáculo sem qualquer derrube.

7.6.5 - Se os cavalos e o carro pararem completamente e se algum dos cavalos recuar um passo, é penalizado por desobediência.

7.6.6 - Em caso de desobediência num obstáculo múltiplo aberto (zig-zag), o concorrente deve retomar o conjunto no início.

7.6.7 - Não é desobediência fazer um círculo, passar a linha de prolongamento do obstáculo ou cruzar a própria linha, exceto num obstáculo múltiplo aberto.

7.6.8 - É considerado que um cavalo resistiu se, em qualquer momento e qualquer que seja a razão se recusa a avançar (recuando ou não). Será penalizado como desobediência.

## **8 - Cronometragem**

8.1 - Não será permitido que os concorrentes ou seus groons, utilizem qualquer tipo de cronômetro. A utilização dos mesmos acarretará na eliminação do conjunto.

8.2 - O tempo deve ser registrado nos centésimos de segundo.

8.3 - O tempo limite é o dobro do tempo concedido. Ultrapassar o tempo limite implica eliminação.

8.4 - O tempo concedido é calculado usando as seguintes velocidades, em metros por minuto:

**Tabela 1 - Velocidades**

Classe	Velocidade
Quadras	230 m/min
Parelhas	250 m/min
Tandem	230 m/min
Singular	250 m/min

8.5 - O Concorrente que exceda o tempo concedido, tendo o seu tempo sido tomado ao centésimo de segundo, terá o excesso do tempo concedido multiplicado por 0,5 ponto e calculado até duas casas decimais.

## **9 - Desempate**

9.1 - Em caso de igualdade de pontos para o primeiro lugar, um desempate contra o tempo, será realizado, com um número máximo de 8 obstáculos.



9.2 - A largura entre cones deverá ser aumentada de 10 cm para o desempate.

9.3 A ordem de entrada para o desempate será determinada por sorteio.

## 10 - Categorias

10.1 - Categoria iniciante - Condutores com idade acima de 18 anos, que nunca tenham participado de provas oficiais da Confederação Brasileira de Hipismo. Essa categoria é válida para o primeiro ano de participação nas competições. Após essa data, os condutores deverão se encaixar nas demais categorias. Para essa categoria é recomendável o uso de capacete. Caso não haja mais competidores nessa mesma categoria, o mesmo, poderá iniciar em uma das categorias mais avançadas, não podendo retornar a categoria iniciante.

10.2 - Categoria Mini-mirim - Condutores com idade entre 6 e 9 anos. Nessa categoria os condutores, devem estar acompanhados por Groom maior de 18 anos, não havendo penalidades, para qualquer tipo de ajuda, podendo o groom usar rédeas auxiliares. Só poderão ser usados pôneis com até 1,20 m de altura, podendo competir em apenas 2 classes: singular e parelha. Para essa categoria, é obrigatório o uso de capacete.

10.3 - Categoria Mirim - Condutores com idade entre 10 e 13 anos. Nessa categoria os condutores, devem estar acompanhados por Groom maior de 18 anos, não havendo penalidades, para qualquer tipo de ajuda, podendo o groom usar rédeas auxiliares. Só poderão ser usados pôneis com até 1,48 m de altura, podendo competir em apenas 2 classes: singular e parelha. Para essa categoria, é obrigatório o uso de capacete.

10.4 - Categoria Infanto-juvenil - Condutores com idade entre 14 e 18 anos. Nessa categoria os condutores, devem estar acompanhados por Groom maior de 18 anos. Podendo competir em apenas 2 classes: singular e parelha. Para essa categoria, é obrigatório o uso de capacete.

10.5 - Categoria Amador - Condutores com idade á partir de 18 anos. Condutores que, independente de sua prática e/ou experiência, não exerçam atividades, como, aceitar todo e qualquer tipo de remuneração para, treinar e / ou preparar cavalos, para atrelagem, assim como dar aulas ou cursos de Atrelagem. Para essa categoria, é recomendado o uso de capacete.

10.6 - Profissional - Condutores com idade, acima de 18 anos, que que atuem como profissionais de Atrelagem, ministrando aulas, ou preparando cavalos para competições. Para essa categoria, é recomendado o uso de capacete.

## **11 - Número de passagens**

11.1 – Condutores - Para todas as categorias, será permitido duas passagens, por prova, não podendo repetir os cavalos nas passagens, portanto as mesmas devem ser feitas com cavalos diferentes.

11.2 – Cavalos - Um mesmo cavalo, poderá participar até três vezes, podendo o mesmo ser distribuído, e repetido em qualquer prova ou categoria.

11.3 – Carros - Os carros podem ser repetidos quantas vezes for necessário durante o dia de concurso, desde que não interfira no andamento da prova, com gasto excessivo de tempo para troca dos cavalos ao carro, fazendo com que a prova seja interrompida.

## 12 - Tipos de Veículos

12.1 - Serão aceitas inscrições de todos os tipos de veículos descritos a seguir: charretes, troles, carruagens e veículos de marathón, de 2 ou 4 rodas, desde que tenham assento para o groom ir sentado, ou ao lado do condutor ou atrás do veículo. Não poderão ser inscritos veículos tipo Sulky (veículo de corrida de trote) e tipo Biga. Serão aceitos os veículos antigos ou modernos, com rodas pneumáticas, além das de ferro, madeira e borracha prensada. Os veículos poderão ser tracionados por 1, 2 e 4 cavalos de quaisquer raças de pôneis e cavalos. Todos veículos e arreios serão inspecionados e poderão ser interditados caso seja constatado falta de segurança para o condutor ou cavalo. Os veículos estão desobrigados de colocarem lanterna.

## 13 - Classes

13.1 - As classes são divididas, pelo número de cavalos engatados, podendo competir cavalos em singular, parelha, quadra e Tandem, dentro da categoria de seus condutores.

## 14 - Uniformes

14.1 – Luvas - Será obrigatório uso de luvas (de equitação) de qualquer coloração, para o condutor e groom.

14.3 – Chapéus - Será obrigatório, o uso de chapéu, capacete de equitação ou boina. Caso ocorra a perda do mesmo durante o percurso, não será descontado nenhum ponto do concorrente. O uso do mesmo é obrigatório para o condutor e groom.

14.4 – Bota - Será obrigatório o uso de botas ou botinas, para o Condutor e Groom.



14.5 - Avental - É obrigatório somente para o condutor (vestimenta utilizada para evitar que as rédeas se prendam as pernas).

14.6 - Vestimentas- As roupas devem ser clássicas. Homens: camisa e calça social com gravata e blazer, ou colete com casaca ou terno. Mulheres: Vestido comprido ou calça social, com camisa social e blazer ou colete, e pode ser utilizado lenço no pescoço.

14.7 - O blazer, casaca ou terno dos participantes poderá ser dispensado pelo júri de campo.

## **15 - Groom**

15.1 - Em ambas as provas o Groom é obrigatório. Este deve ter mais de 18 anos e ter experiência na atrelagem, tendo condições de agir em caso de necessidade. Nas classes de 1 cavalo, 2 cavalos, e tandem, será obrigatório apenas 1 Groom. Na classe para 4 cavalos, deve-se ter 2 Grooms. O Groom deve permanecer sentado e imóvel no banco, e se o banco é lateral não pode olhar para frente ou se apoiar nas laterais do carro.

## **16 - Seguros e Responsabilidade**

16.1 - Todos os proprietários de animais e concorrentes são pessoalmente responsáveis por danos causados a terceiros pelos mesmos, seus funcionários, representantes ou seus animais. **POR ESSA RAZÃO RECOMENDA-SE CONTRATAR UM SEGURO CONTRA TERCEIROS.**

16.2 - No caso de menores de 18 anos, na inscrição dos mesmos, os pais ficam automaticamente cientes de estarem autorizando seus filhos a competirem e, portanto, são responsáveis por eles e seus atos.

16.3 - É necessário o uso de baldes e cochos para água e ração, além de correntes e cadeados para garantir a segurança de animais e material.



16.4 - Nas provas com grandes áreas abertas, previsão de grande público em áreas restritas, mas que se cruzam em alguns pontos, pedimos grande atenção e responsabilidade aos condutores e proprietários dos animais, para evitarmos quaisquer incidentes. Evitar-se-á também incidentes com o preparo e treino dos animais para um evento com estas características, ou evitando levar animais que se assustam fácil com barulhos de veículos e motos ou com movimentação de cavalos passando em velocidade por perto.

16.5 - No momento que os cavalos estejam sendo engatados para iniciar o aquecimento para a prova, será obrigatório que tenha um Groom, na frente dos cavalos, à serem engatados, podendo ocorrer a eliminação do conjunto, caso o comissário do padock julgue arriscado a atitude do condutor.

## **17 - Passaporte**

Não será exigido passaporte dos cavalos participantes.

## **18 – Premiação - Ranking da Confederação Brasileira de Hipismo**

18.1 - Serão premiados no Ranking da CBH, condutores com maior somatória de pontos durante o ano, desde que tenha participado de pelo menos 2 provas no ano e que tenham mais de 1 concorrente inscritos nas mesmas.

18.2 - Para as categorias Mini-mirim e Mirim, serão premiados condutores que tenham participado de pelo menos 2 provas e que tenham mais de 1 concorrente inscritos nas mesmas.