

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

04/11/2014

ANCR

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

ÍNDICE

Capitulo I -Introdução	3
Capitulo II - Inscrições para Torneios	4
Capitulo III - Classificações das Categorias/Torneios	7
Capitulo IV - Condições de Amador	12
Capitulo V - Juízes.....	14
Capitulo VI- Regras de Competição	17
Capitulo VII - Regras para Julgamento.....	21
Capitulo VIII - Percursos.....	32
Capitulo IX– Embocaduras	46
Anexo 1 – Embocaduras – Ilustrações – Medições.....	48
Anexo 2 - Gráfico de Penalidades	50
Anexo 3 - Modelos de Planilhas de Julgamento.....	55

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES DA ANCR – ASSOCIAÇÃO NACIONAL DO CAVALO DE RÉDEAS

CAPITULO I INTRODUÇÃO

Artigo 1º - A finalidade deste Regulamento é avaliar o grau de aprimoramento e desenvolvimento do Cavalo de Rédeas e, promovendo a prática da Equitação Rural, tendo em vista principalmente, a promoção e o adestramento do cavalo.

Artigo 2º - Este Regulamento será o único a ser utilizado em todas as competições da Associação Nacional do Cavalo de Rédeas – ANCR.

Artigo 3º - Competições de Rédeas patrocinadas por outras entidades somente serão oficializadas e reconhecidas pela ANCR caso se rejam por este Regulamento e sejam aprovadas previamente pela Diretoria em exercício da ANCR.

CAPITULO II

INSCRIÇÕES PARA O TORNEIO

Artigo 4º - Estatutariamente a ANCR é filiada a NRHA – National Reining Horse Association, com sede em Oklahoma City, OK, EUA, o que impõe a proprietários e cavaleiros para inscreverem-se em provas oficiais ou oficializados pela ANCR, serem também associados a NRHA e estarem em dia com a Tesouraria da ANCR e NRHA

Artigo 5º - As inscrições para os torneios terão seus preços, prazos, prêmios estabelecidos pela entidade promotora e ANCR, através de circulares prévias, não sendo permitida a inscrição após o início das provas.

Parágrafo Único - O sorteio dos concorrentes será efetuado após o encerramento do prazo de inscrições. As inscrições realizadas fora do prazo estabelecido e até uma hora antes do início da competição, sofrerão um acréscimo definido pela Diretoria da ANCR, e o concorrente será o primeiro a iniciar a prova, sendo estes acréscimos revertidos em sua totalidade para a ANCR.

Artigo 6º - Cada sócio receberá um número de identidade o qual deve ser usado em todas as comunicações oficiais com a ANCR bem como quando o associado for se inscrever em eventos da Associação.

Parágrafo 1º - No caso de dois ou mais proprietários (como relacionado no Certificado de Registro) os mesmos devem associar-se individualmente.

Parágrafo 2º - No caso do cavalo ser de propriedade de uma pessoa jurídica, deverá ser indicado o seu representante e este terá estendido aos seus familiares os mesmos direitos constantes no CAPITULO VII – Condições de Amador.

Artigo 7º -Um cavaleiro poderá se inscrever em tantas categorias quantas tiver direito, conforme Artigo 12º pagando sua inscrição em cada categoria.

Parágrafo 1º - Um cavaleiro não poderá apresentar mais de quatro animais em uma mesma categoria, sendo que a partir do ano hípico de 2015 um dos animais deverá ser castrado.

Parágrafo 2º - Um cavalo poderá ser apresentado somente uma vez na Categoria para o qual estiver inscrito.

Artigo 8º - Todos os formulários de inscrição deverão identificar corretamente e verdadeiramente o cavalo, o proprietário e/o cavaleiro. Os dados declarados no formulário de inscrição, identificadores do cavalo, do proprietário, bem como do cavaleiro, serão de inteira responsabilidade de quem efetuar a inscrição.

Artigo 9º - Se um cavaleiro apresentar mais de um cavalo na mesma categoria, sua apresentação deverá ser intercalada, no mínimo, por duas apresentações de terceiros. Se um competidor perder sua vez como determinado pelo sorteio, ele será desclassificado daquela rodada, exceto para casos onde existam circunstâncias incomuns e verdadeiramente inevitáveis. Cada caso será julgado no seu mérito pelo juiz ou juízes.

Artigo 10º - Os Documentos obrigatórios para inscrição:

- a) Licença de Competição (Competition License) – Esta licença será exigida para todos os animais que participarem da Competição Oficial da ANCR, será emitida pela NRHA e terá caráter permanente, devendo ser atualizada em caso de comercialização do animal. Os formulários estarão à disposição no Escritório da Associação e em todas as apresentações oficiais. A Licença de Competição deve ser apresentada (Original ou Fotocópia) no ato da inscrição. Uma taxa determinada pela Diretoria de ANCR será cobrada para a emissão da Licença Original e para segunda via.
- b) Xerox simples do Registro no Stud Book da raça específica do animal, frente e verso.

- c) No caso de animais sem registro, deve ser apresentada resenha, assinada por médico veterinário responsável com fotos de frente, da parte posterior e de cada um dos lados que serão verificadas no dia da competição.

- d) Atestados Sanitários exigidos pelos Órgãos competentes.

Artigo 11º - Toda inscrição enganosa ou com falsa afirmação constante no formulário da Licença de Competição constituirão em conduta anti-esportiva, ficando o proprietário e o competidor sujeitos à ação disciplinar, além de desclassificação do animal conforme o Estatuto Social da ANCR.

CAPITULO III

CLASSIFICAÇÃO DAS CATEGORIAS/TORNEIOS

Artigo 12º -Em torneios poderão ser oferecidas inscrições para as seguintes categorias de competidores:

a) **CATEGORIA ABERTA**

Ao final de cada ano hípico, encerrado com as provas do Potro do Futuro, a ANCR publicará Ranking, do ano, dos dois últimos anos hípicos e do acumulado em todos os anos anteriores, da categoria segundoos ganhos em reais dos cavaleiros.

A partir deste Ranking a ANCR definirá os classificados em cada nível desta categoria da seguinte forma:

- a.1. **Nível 4** - Os 10 (dez) cavaleiros melhor ranqueados na soma dos ganhos dos dois últimos anos hípicos e que tenham ganhos superiores a R\$ 10.000,00 (dez mil reais) no Ranking acumulado.
- a.2. **Nível 3** - Os cavaleiros com ganhos, no Ranking acumulado, iguais ou superiores a R\$ 10.000,00 (dez mil reais) e que não se enquadrem no critério do Nível 4.
- a.3. **Nível 2** - Os competidores com ganhos inferiores a R\$ 10.000,00 (dez mil reais) no Ranking acumulado.
- a.4. **Nível 1** – Compreende os cavaleiros da categoria principiante aberto conforme definido no item C do Artigo 12º.

b) **CATEGORIA AMADOR**

Ao final de cada ano hípico, encerrado com as provas do Potro do Futuro, a ANCR publicará Ranking, do ano, dos dois últimos anos hípicos e do acumulado em todos os anos anteriores, da categoria segundo os ganhos em

reais dos cavaleiros. A partir deste Ranking a ANCR definirá os classificados em cada nível desta categoria da seguinte forma:

- b.1. **Nível 4** - Os 08 (oito) cavaleiros melhor ranqueados na soma dos ganhos dos dois últimos anos hípicas e que tenham ganhos superiores a R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) no Ranking acumulado.
- b.2. **Nível 3** - Os cavaleiros com ganhos, no Ranking acumulado, iguais ou superiores a R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) e que não se enquadrem no critério do Nível 4.
- b.3. **Nível 2** - Os competidores com ganhos inferiores a R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) no Ranking acumulado.
- b.4. **Nível 1** – Compreende os cavaleiros da categoria principiante aberto conforme definido no item C do Artigo 12º.

c) **CATEGORIA PRINCIPIANTE ABERTO**

Exclusivo para cavaleiros iniciantes que não tenham recebido qualquer premiação em dinheiro em competições do nível 2, nível 3 e nível 4 da ANCR e em quaisquer categorias de outras associações. Os cavaleiros poderão participar desta categoria pelo período de 2 (dois) anos hípicas, sem sendo em seguida classificados como Nível 2. Caso sejam vencedores de uma competição oficial da ANCR (Super Stakes, Derby, Campeonato Nacional), serão automaticamente classificados como Nível 2 no ano hípico seguinte.

d) **CATEGORIA PRINCIPIANTE AMADOR**

Exclusivo para cavaleiros iniciantes não tenham treinado, ensinado ou assistido direta ou indiretamente o treinamento de cavalo visando remuneração ou qualquer compensação, que não tenham recebido qualquer premiação em dinheiro em competições do nível 2, nível 3 e nível 4 da ANCR e em quaisquer categorias de outras associações. Os cavaleiros poderão participar desta categoria pelo período de 2 (dois) anos hípicas, sendo em seguida

classificados como Nível 2. Caso sejam vencedores de uma competição oficial da ANCR (Super Stakes, Derby, Campeonato Nacional), serão automaticamente classificados como Nível 2 no ano hípico seguinte.

e) CATEGORIA JOVEM

Exclusivo para competidores com até 15 (quinze) anos de idade, completados entre 01/07 de um ano até 30/06 do ano seguinte.

Parágrafo 1º - A Diretoria da ANCR poderá alterar os critérios para classificação em níveis com antecedência no mínimo de 4 (quatro) meses do início do ano hípico.

Artigo 13º - As provas de Rédeas serão classificadas como:

- a) Provas oficiais da ANCR, organizadas e administradas pela ANCR, válidas para o computo de ganhos nos Rankings da ANCR e NRHA. Todos os proprietários de animais inscritos e respectivos competidores deverão ser associados da ANCR e NRHA e estarem em dia com as obrigações para com estas associações.

Parágrafo 1º - Apenas para os competidores das categorias Principiante Amador, Principiante Aberta e Jovem não será exigida a associação com a NRHA e seus resultados não contarão para o Rankings da ANCR e NRHA.

- b) Provas oficializadas pela ANCR, organizadas por terceiros devendo atender aos requisitos seguintes:

b.1 - Todos os proprietários dos animais e respectivos cavaleiros inscritos deverão ser sócios da ANCR e NRHA.

b.2 - As provas deverão ser solicitadas formalmente à Diretoria da ANCR com antecedência mínima de 90 (noventa) dias, não podendo conflitar com o calendário oficial/oficializado pela ANCR.

b.3 - As provas deverão atender integralmente o Regulamento da ANCR.

b.4 - A ANCR divulgará o evento e fará a organização das ordens de entrada , o recebimento das inscrições, depósito em conta bancária a ser indicada pelo organizador, incluirá os resultados no Ranking ANCR/NRHA..

b.5 - 5% (cinco por cento) do valor totalizado das inscrições deverão ser pagos a ANCR a título de prestação dos serviços descritos no item anterior.

Parágrafo 1º - A ANCR não se responsabilizará por quaisquer pagamentos, inclusive prêmios em dinheiro, e fornecimento de troféus relativos ao evento.

c) Provas apoiadas pela ANCR, organizadas por associados da ANCR devendo seguir o Regulamento da ANCR quanto a percursos e julgamentos. A ANCR colocará a disposição dos organizadores seus serviços de divulgação através de emails e site.Os resultados destas provas não serão computados no Ranking ANCR/NRHA.

Artigo 14º -A ANCR promoverá obrigatoriamente e anualmente os seguintes eventos:

a) ANCR Super Stakes – Exclusivo para animais com quatro, cinco e seis anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

b) ANCR Derby – Exclusivo para animais com quatro, cinco e seis anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

c) ANCR Potro do Futuro de Rédeas – Exclusivo para animais com três anos hípicas. Categorias: Amador, Aberto e jovem.

d) A ANCR Campeonato Nacional de Rédeas – Livre, para animais com qualquer idade hípica. Categorias: Amador, Aberta e jovem.

Parágrafo 1º - Poderão constar ou não destes eventos,as classes Bridão ou Hackamore, limitados a cavalos de 3 anos hípicas, e Freestyle livre para cavalos de

qualquer idade que poderão ser apresentados com as duas mãos independentemente da embocadura.

CAPITULO IV

CONDIÇÕES DE AMADOR

Artigo 15º - Um amador é definido como qualquer pessoa que não tenha apresentado, treinado, ensinado ou ajudado o treinamento qualquer cavalo independentemente da modalidade ou raça, obtendo remuneração em dinheiro ou qualquer compensação, não estando aí incluídos prêmios recebidos em competição de Rédeas.

Parágrafo 1º - O pagamento de inscrições e/ou despesas por qualquer pessoa que não o amador, seus familiares imediatos ou entidade jurídica de sua propriedade ou de propriedade exclusiva de seus familiares imediatos, é considerado remuneração.

Parágrafo 2º - O cavalo montado por um amador deverá ser de sua propriedade ou de seus familiares imediatos assim considerados; esposo, esposa, pai, mãe, padrasto, madrasta, filho (a), enteado (a), irmão (ã), meio irmão (ã), tio (a), sobrinho (a) avô e avó.

Parágrafo 3º - No caso do cavalo ser de propriedade de uma pessoa jurídica ou de co-propriedade, deverá ser indicado um sócio representante durante o ano hípico e este terá estendido aos seus familiares imediatos, os mesmos direitos concedidos à pessoa física, tal como disposto no Parágrafo 2º deste artigo.

Artigo 16º - A Diretoria da ANCR ou quem por ela indicado terá o direito de rever em detalhes qualquer transação que diga respeito à compra ou venda de um cavalo, quando montado por um amador. Aquele que desrespeitar esta regra, dificultar ou não entregar qualquer documento ou informação solicitada, estará sujeito à sanção disciplinar.

Artigo 17º - Ao efetuar sua inscrição na categoria amador, o competidor e o proprietário do cavalo estarão declarando que o competidor preenche todos os requisitos para competir nesta categoria, sendo certo que ambos responderão por qualquer irregularidade.

Artigo 18º - Qualquer dúvida quanto à legitimidade de um competidor amador deverá ser enviada por escrito à Diretoria por um Termo de Reclamação, que concederá prazo de 30 (trinta) dias para o competidor se defender. Esgotado o prazo, a Diretoria decidirá o caso na primeira reunião subsequente, aplicando, se for assim julgado penalidades ao competidor.

Parágrafo Único - Se a Diretoria concluir que um amador fez declaração falsa, o mesmo perderá todos os pontos e ganhos adquiridos no ano hípico da violação, e estará sujeito a procedimentos disciplinares, conforme Estatuto Social da ANCR. Todos os prêmios recebidos deverão ser devolvidos à ANCR, a qual passará a ser proprietária dos mesmos, sendo certo que os prêmios em dinheiro serão devolvidos com a devida atualização monetária.

Artigo 19º - Um profissional para retornar à Categoria Amador, poderá fazê-lo após o período de 03 (três) anos sem treinar ou apresentar cavalos de terceiros, enquadrando-se neste período nas condições estabelecidas no artigo 15º deste regulamento.

CAPITULO V

JUÍZES

Artigo 20º - A ANCR elaborará anualmente uma lista de “Juízes Qualificados pela ANCR”, que sejam reconhecidos como tecnicamente capazes e moralmente inatacáveis para atuarem como juízes nas competições promovidas pela ANCR, ou por ela reconhecidas e aprovadas. Todo candidato a juiz deve ter no mínimo 25 anos de idade e ser membro da ANCR por 2 anos consecutivos antes que ele (a) possa ser considerado aprovado como um (a) juiz da ANCR.

Artigo 21º -O candidato a juiz deverá participar de curso de formação/reciclagem de juízes da ANCR, promovido pela ANCR e ministrado por juízes qualificados da NRHA.

Parágrafo 1º - Todos os juízes ANCR devem se submeter a uma reciclagem a cada 2 anos.

Parágrafo 2º - Aqueles que forem qualificados nos testes acima, terão os seus nomes submetidos à Diretoria Executiva para aprovação final.

Parágrafo 3º - Todos os juízes já qualificados pela ANCR e que não tenham julgado nenhuma prova oficial pela ANCR no período de um ano deverão ser submetidos a novos testes de classificação.

Artigo 22º - Um cavalo não poderá ser julgado por um juiz se este foi o proprietário ou treinador daquele cavalo, no período de 90 (noventa) dias anteriores a competição em que for inscrito.

Parágrafo Único – Verificada qualquer das hipóteses tratadas neste artigo, o animal será excluído da competição.

Artigo 23º - Um juiz não pode julgar ou ser julgado por outro juiz a quem ele julgou ou com ele participou de julgamento de uma mesma competição.

Artigo 24º - Os juízes deverão ter em mente que enquanto estiverem julgando são representantes da Associação. É recomendável que juízes se vistam apropriadamente a fim de representar favoravelmente suas funções.

Artigo 25º - Um juiz não deverá comparecer às áreas da apresentação antes do horário estabelecido, exceto se for solicitado pela ANCR ou pela organizadora do evento. Os juízes deverão evitar conversar com os proprietários, treinadores, exibidores ou agente antes e durante o evento.

Artigo 26º - A Diretoria da ANCR nomeará um Comitê de Juízes, formado por votação dos próprios juízes do quadro da ANCR.

Parágrafo 1º - Os membros do Comitê de Juízes serão indicados por votação, a cada 2 anos na época do curso de reciclagem de juízes.

Parágrafo 2º - O presidente do Comitê será indicado, entre os membros eleitos, pelo Presidente da ANCR.

Artigo 27º - O Comitê de Juízes da Associação avaliará periodicamente, ou quando solicitado pela Diretoria, o desempenho dos juízes no julgamento das diversas provas, emitindo relatório correspondente.

Artigo 28º - O Comitê de Juízes submeterá seu relatório a Diretoria Executiva da ANCR, não estando autorizado a punir juízes em qualquer situação; sem prévio conhecimento/aprovação da Diretoria Executiva da ANCR.

Artigo 29º - A Diretoria Executiva, agindo de acordo com a recomendação do Comitê de Juízes através de relatório específico e/ou reclamação de um sócio, pode em qualquer momento afastar um juiz de seu quadro. O juiz envolvido será convidado a assistir a reunião da Diretoria Executiva a fim de apresentar sua posição.

Artigo 30º -Para nomeação de juízes para cada competição oficial e/ou oficializada da ANCR, o Comitê de Juízes apresentará lista de juízes selecionados para aprovação da Diretoria.

Parágrafo 1º - Este procedimento será também adotado no caso de eventos promovidos por Núcleos e Associações regionais.

Artigo 31º - Um juiz deve apresentar por escrito ao Comitê de Juízes da ANCR qualquer queixa que ele possa ter contra os competidores, apresentadores ou proprietários e que será avaliada de acordo com a seção de procedimentos disciplinares dos Estatutos Sociais da ANCR em conjunto com a Diretoria da ANCR.

Artigo 32º -Qualquer associado poderá apresentar queixa contra um juiz,devendo relatar tal fato imediatamente ao Comitê de Juízes. A queixa deve ser formalizada por escrito e deve ser acompanhado pela taxa de protesto estabelecida em 50% (cinquenta por cento) do valor da inscrição da categoria do reclamante, em até 10 (dez) dias da data do ocorrido. Todas as queixas serão avaliadas de acordo com a Seção de procedimentos Disciplinares dos Estatutos Sociais da ANCR.

Artigo 33º -Um juiz deverá ter uma conduta apropriada. Qualquer má conduta por parte do juiz nas áreas de apresentação ou durante a apresentação, tais como: ingerir bebidas alcoólicas imediatamente antes da apresentação ou durante a competição, usar linguagem abusiva, ou qualquer outra atitude imprópria a alguém de sua posição, fará com que ele esteja sujeito a interpelação pelo Comitê de Juízes.

Artigo 34º - Um juiz encarregado da obrigação de officiar um evento autorizado pela ANCR é responsável por cumprir este compromisso. Se por alguma razão ele não estiver apto a officiar, deverá solicitar ao Comitê de Juízes sua substituição, e tal fato será imediatamente comunicado a Diretoria da ANCR pelo Comitê.

CAPITULO VI

REGRAS DE COMPETIÇÃO

Artigo 35º - As regras de competição devem, além das seguintes, atender as demais determinadas neste Regulamento nos seus diversos artigos.

Parágrafo 1º - É obrigatório a todos os competidores o uso de traje western durante sua apresentação, o que inclui camisa de manga comprida, chapéu western, botas, sendo permitido o uso de jaquetas, coletes e suéters sobre a camisa.

Artigo 36º - Caso haja empate de dois ou mais competidores na final de uma competição, no desempate para definição do primeiro lugar será utilizado o mesmo percurso e ordem de entrada; entretanto, não haverá mais do que um desempate decisivo. Caso ocorra novo empate estes competidores serão denominados co-campeões e dividirão a premiação em dinheiro correspondentes aos primeiros lugares.

Parágrafo 1º - A Diretoria da ANCR poderá, caso assim concordem os competidores empatados em 1º lugar, declará-los co-campeões.

Parágrafo 2º - O desempate não será exigido para o 1º lugar na categoria Bridão/Hackamore.

Parágrafo 3º - Um cavalo que não retornar para a corrida de desempate será desclassificado.

Parágrafo 4º - Os competidores desclassificados em um desempate não podem ser colocados abaixo da posição mais baixa para a qual eles estejam empatados. Por exemplo: três competidores no desempate, no caso de uma desclassificação, o cavalo seria colocado em 3º lugar.

Parágrafo 5º - Todos os empates que não no 1º lugar permanecerão e envolverão tantas posições quanto for o número de cavalos. Por exemplo: 4 concorrentes

empatados em 3º lugar. Os prêmios em dinheiro correspondentes aos 3º, 4º, 5º e 6º lugares anterior serão somados e rateados igualmente entre os 4 colocados.

Artigo 37º - Em uma competição com passadas classificatórias, a Diretoria da ANCR determinará o número de passadas, entretanto não haverá mais do que três passadas. As finais são consideradas passadas.

Parágrafo 1º - A quantidade de animais que avançarão às finais de competição das Categorias Amador e Aberta será definida pela Diretoria, na convocação para a competição.

Parágrafo 2º - Se por algum motivo um cavalo não possa participar das finais, a sua posição não será ocupada por outro, e o cavalo retirado da competição receberá toda a remuneração devida a ele, correspondente ao último lugar da final.

Artigo 38º - Um cavaleiro da classe aberta poderá ser substituído até 01 (uma) hora antes do início da competição.

Parágrafo 1º - A substituição de um cavaleiro, após o início da competição, somente será permitida mediante a comprovação da sua impossibilidade e aprovação da Diretoria da ANCR presente ao evento, ou por consenso entre os juízes caso nenhum membro da Diretoria esteja presente.

Artigo 39º - Havendo provas classificatórias, a entrada dos competidores para a final será determinada pela ordem crescente de pontuação ou por sorteio, a critério da Diretoria da ANCR.

Artigo 40º - Em campeonato onde a classificação final se der pela somatória de pontos obtidos nas diversas etapas que o compõem, será adotada a tabela de pontuação apresentada neste artigo de acordo com o seguinte critério:

- a) Categoria Aberta – Níveis N2, N3 e N4 – valem os pontos obtidos pelo cavalo, independentemente do cavaleiro.
- b) Categoria Amador – Níveis N2, N3 e N4 valem os pontos obtidos pelo conjunto.

- c) Categorias Principiante Amador e Principiante Aberta – valem os pontos obtidos pelo cavaleiro, independentemente do cavalo, mas somente será computado um resultado para pontuação do cavaleiro, em cada prova.

TABELA DE PONTUAÇÃO

01º Lugar	25 pontos
02º Lugar	18 pontos
03º Lugar	15 pontos
04º Lugar	12 pontos
05º Lugar	10 pontos
06º Lugar	08 pontos
07º Lugar	06 pontos
08º Lugar	04 pontos
09º Lugar	02 pontos
10º Lugar	01 ponto

Parágrafo 1º -Por se tratar de etapas classificatórias não haverá desempate para o 1º colocado. Caso haja empate em alguma colocação. Todos estes concorrentes receberão a pontuação referente à colocação comum.

Artigo 41º - O juiz poderá conceder ao cavaleiro uma nova chance de mostrar seu cavalo, se julgar que este cavaleiro foi prejudicado em sua apresentação por razões externas alheias à sua vontade. Nesta hipótese, o juiz deverá comunicara Diretoria imediatamente, sendo certo que a nova apresentação do competidor será depois da apresentação do último competidor da categoria.

Artigo 42º - Os cavaleiros com necessidades especiais para competir, devem encaminhar à Diretoria da ANCR por escrito, a qualificação destas necessidades quanto da sua inscrição ou em até 25 (vinte e cinco) dias anterior a data do evento. A Diretoria submeterá ao Comitê de Juízes as necessidades relatadas para avaliação.

Artigo 43º - Nenhum individuo deverá abusar ou maltratar nenhum cavalo. O abuso é definido como uma ação, ou ato falho, para a qual uma pessoa prudente,

informada e experiente, conhecendo técnicas de treinamento e procedimentos de exibição consagrados, determinaria como sendo cruel, abusivo ou prejudicial à saúde do cavalo.

Parágrafo 1º - Indivíduo sofrerá punição, se ficar provado que o animal sofreu abuso sob quaisquer das circunstâncias abaixo mencionadas.

- a) O indivíduo participa fisicamente do abuso do animal
- b) O indivíduo apresenta o cavalo em condições consideradas abusivas.

Parágrafo 2º - Todo cavalo desclassificado por motivo de abuso perderá o direito aos eventuais ganhos recebidos no evento. Tais ganhos materiais serão revertidos para ANCR.

Artigo 44º - Todos os proprietários e cavaleiros devem conhecer e aceitar os Estatutos Sociais, Regulamentos e Penalidades da ANCR.

CAPITULO VII

REGRAS PARA JULGAMENTO

Artigo 45° - Princípios

“Controlar um cavalo não é apenas guiá-lo, mas também dominar cada um de seus movimentos. O melhor cavalo de Rédeas deverá mostrar-se voluntariamente guiado ou controlado com pouca ou nenhuma resistência aparente, atendendo aos comandos por completo. 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 deverá ser marcado como falta, de acordo com a severidade do desvio. Após deduzir todas as faltas estabelecidas contra o percurso descrito e o desempenho geral do cavalo, os créditos deverão ser aplicados para a suavidade, sutileza, atitude, rapidez e autoridade para desempenhar várias manobras, enquanto empregando controle de velocidade criando grau de dificuldade e tornando a apresentação mais emocionante e prazerosa para a platéia”

Artigo 46° - Manobras

O julgamento de um cavalo de Rédeas será baseado na execução de grupo de manobras na seqüência definida para cada percurso. As manobras determinadas para os percursos são:

a) Entrada

a entrada mostra o cavaleiro do portão de entrada ao centro da arena para iniciar o percurso. O cavalo deve parecer relaxado e confiante. Qualquer ação que crie uma aparência de intimidação, incluindo iniciar mal alguma coisa e parando, ou checando é uma falta a qual deverá ser incluída, de acordo com a severidade, no resultado da qualidade da primeira manobra.

Nos percursos que são determinados, a entrada ao passo, é permitido entrar ao trote, porém antes de partir à galope o cavalo deve estar ao passo ou parado, caso contrário será penalizado (2 pontos).

b) Esbarro

É o ato de diminuir a velocidade do cavalo, do galope para a posição da parada, trazendo os posteriores embaixo do corpo do cavalo, numa posição fixa e deslizando com ambas as patas traseiras numa linha reta, sem variação da garupa, mantendo uma movimentação para frente e seus anteriores em contato intermitente com o solo.

c) Spins

São uma série de giros de 360°, executados sobre o posterior (interno) fixo no solo, sem que a garupa saia da posição durante a completa execução da manobra. Devendo demonstrar cadência na velocidade, sutileza, suavidade e atitude, tanto para a esquerda quanto para a direita. A propulsão do Spin é auxiliado pelo posterior externo e os anteriores.

d) Rollbacks

São giros 180° sobre os posteriores completados após o esbarro, girando em direção oposta e partindo ao galope como um movimento contínuo sem pausa. Porém, uma pausa ligeira para recompor os posteriores ou equilíbrio, não deve ser julgado como pausa. O cavalo não deve dar passo a frente ou recuar antes do Rollbacks (giro)

e) Círculos

São manobras ao galope designadas com velocidade e tamanho, as quais demonstram controle, disposição para ser guiado, grau de dificuldade na velocidade e nas mudanças de velocidade. Os círculos deverão ser executados na mesma área geográfica na arena, conforme o percurso e deverão ter um ponto central comum. Devendo apresentar nitidamente a diferença na velocidade e tamanho do círculo pequeno e lento e círculo grande e rápido. A velocidade e tamanhos deverão ser similares, tanto nos círculos para a direita quanto para a esquerda.

f) Recuos

É uma manobra requisitada para que o cavalo se mova ao reverso, em linha reta e distancia no percurso de pelo menos 3 metros.

g) Pausa

É o ato de demonstra a habilidade do cavalo em permanecer parado de maneira relaxada durante o momento descrito nos percursos. Todos os percursos da ANCR é exigido a pausa no final de cada percurso para determinar ao juiz (es) o término completo do percurso.

h) Trocas de Mãos

É o ato de o cavalo trocar seus anteriores e posteriores ao galope, enquanto muda de direção. A troca de mão deve ser executada apo galope sem quebra de movimento ou velocidade, na exata posição geográfica na arena conforme descrição do percurso. A troca e anterior e posterior (mão e pé) devem se dar no mesmo galão para evitar penalidade.

i) Run downs e Run arounds

São as corridas em linha reta pelo meio da arena, e corridas pelas laterais da arena. Tanto nestas corridas como nas ao redor das extremidades da arena (Run-Arounds) deve-se demonstrar controle e aumento gradual de velocidade para o esbarro.

Artigo 47º - Sistema de Notas e Pontuação

As notas serão dadas na base de 0 (zero) a infinito. As pontuações quanto à qualidade da manobra e as penalidades serão somadas algebricamente e acrescidas à nota 70 dando como resultado a nota final do conjuntocompetidor.

Parágrafo 1º - As pontuações referentes às penalidades não deverão interferir com a validação da qualidade de cada manobra, cada uma será avaliada em separado, e assim sendo anotado na planilha de julgamento.

Artigo 48º - A pontuação referente a qualidade das manobras será atribuída da forma a seguir:

- 1 ½ pontos – Manobra extremamente fraca.
- 1 ponto - Manobra muito fraca.
- ½ ponto – Manobra fraca
- 0 ponto - Manobra correta sem grau de dificuldade.
- + ½ - Manobra boa
- + 1 – Manobra muito boa
- + 1 ½ - Manobra excelente.

Artigo 49º - As pontuações referentes a penalidades serão as seguintes:

a) Penalidade que conduzem a desclassificação

- a.1.** Infração de qualquer Lei Estadual ou Federal que existam, em relação à exibição, cuidado, e custódia de cavalos dentro do estado ou país onde uma prova de Rédeas da ANCR está acontecendo;
- a.2.** Abuso de um animal na arena do evento e/ou evidência que um ato de abuso aconteceu antes ou durante a exibição de um cavalo em competição;
 - Se o juiz perceber que foi usado alguma camuflagem (por ex. spray de prata) para cobrir possível abuso no cavalo, ele pode desclassificar o competidor. Uso de spray de prata ou outras substâncias que tingem pode resultar em desclassificação.
- a.3.** Uso de equipamento ilegal, inclusive arame em freios, bosais ou barbela só de corrente.
- a.4.** Uso de freios ilegais, bosais ou freio com bocal de corrente.
- a.5.** Uso de peiteiras com taxas e pregos, gamarras, martingale, focinheiras e/ou fechador de boca;
- a.6.** Uso de chicotes ou pingalins / ou similares;
- a.7.** Uso de qualquer recurso que altere o movimento ou circulação da cauda;
- a.8.** Falta em desmontar e / ou apresentar o cavalo e equipamento para o juiz responsável pela inspeção;
- a.9.** Desrespeito ou má-conduta pelo competidor.

- a.10.** Em qualquer categoria, o juiz tem autoridade para pedir para retirar ou alterar qualquer equipamento que é inseguro, ou em sua opinião que poderá dar vantagens ao competidor
- a.11.** O juiz pode dispensar um cavalo a qualquer hora, enquanto na arena, por condições inseguras ou apresentação imprópria em relação a ambos - o cavaleiro e / ou cavalo.
- a.12.** Uso de rédeas fechadas não são permitidas exceto romal padrão e “mecates” em bridões e bosal.

b. Penalidades que conduzem a nota final zero

- b1.** Uso de mais de um dedo além do indicador / ou o primeiro dedo entre as rédeas;
- b.2.** Uso de duas mãos ou trocar as mão. (exceção nas classes Snaffle Bit ou Hackamore ou Aberto nível 1 e Amador nível 1 designadas para duas mãos) ou trocar de mão.
- b.2.** Uso de romal diferente de como definido no parágrafo deste artigo.
- b.4.** Não completar o percurso como descrito;
- b.5.** Executar as manobras diferentes da ordem especificada.
- b.6.** A inclusão de manobras não especificadas, incluindo, mas não limitadas a:
 - Recuar mais de 4 passos
 - virar mais de 90 graus
 - iniciado a galope, e ocorrer uma parada completa antes da primeira marca. (Exceção: uma parada completa no 1º quarto de um círculo depois de uma partida a galope não é para ser considerada uma inclusão de manobra; e sim uma penalidade de 2 pontos por quebra de movimento).
- b.7.** Falha de equipamento que atrase a conclusão de percurso
- b.8.** Empacar ou recusar o comando atrasando a conclusão do percurso.
- b.9.** Disparar ou falha no controle do cavalo tornando-se impossível distinguir se o cavaleiro esta no percurso controlado
- b.10.** Trotar mais de meio círculo ou metade do comprimento da arena;
- b.11.** Espinar mais que ¼ de volta;
- b.12.** Queda do cavalo ou cavaleiro. Um cavalo é considerado ter caído quando encostar sua paleta e/ou anca e/ou parte inferior do corpo no chão;
- b.13.** Queda das rédeas em contato com o solo quando o cavalo estiver em movimento.

b.14. Deixar de usar traje western apropriado como descrito no Manual da ANCR,

c. Serão objeto de uma Penalidade de cinco (5) pontos:

- c.1.** Esporear na frente da barrigueira;
- c.2.** Uso de qualquer mão para induzir medo ou agrado;
- c.3.** Segurar a sela com qualquer uma das mãos.;
- c.4.** desobediência óbvia incluindo coice, mordida, pulo, empinar e golpear.

d. Serão objeto de uma Penalidade de dois(2) pontos:

- d.1.** quebra de movimento a galope
- d.2.** congelamento em spins ou rollbacks
- d.3.** nos percursos que se entra ao passo, começar a galopar antes do centro da pista e/ou não executar a partida de mão parado ou ao passo;
- d.4.** nos percursos que se entra ao galope, falha em não estar ao galope antes da primeira marca ou quebrar o movimento antes da primeira marca.
- d.5.** se o cavalo não ultrapassar a marca especificada antes de iniciar um esbarro (queimar a marca)

e. Iniciar ou executar círculos ou figura oito (8) na mão errada serão penalizados como segue:

- e.1.** Cada vez que um cavalo estiver na mão errada, o juiz deve penalizar por 1 ponto. A penalidade por estar na mão errada é cumulativa, e o juiz somará 1 ponto de penalidade para cada $\frac{1}{4}$ da circunferência de um círculo ou qualquer parte que um cavalo esteja na mão errada.
- e.2.** Um juiz deve penalizar um cavalo em $\frac{1}{2}$ ponto por troca de mão atrasada em 1 galão onde a troca de mão é exigida conforme a descrição de percurso.

f. Finalizações com $\frac{1}{2}$ ponto por começar um círculo trotando ou saída do rollback trotando até 4 passos. Trotar além de 4 passos, mas menos de $\frac{1}{2}$ círculo ou metade do comprimento da arena , corresponderá a penalidade de 2 pontos.

g. Penalizar em $\frac{1}{2}$ ponto por mais ou por mais de $\frac{1}{8}$ de volta na parada do spin; mais de $\frac{1}{8}$ até $\frac{1}{4}$ de volta na parada do spin, acarretará penalidade de 1 ponto.

- h. Em percursos que requerem o “run-around”, não estar na mão correta antes no início do contorno no fim da arena serão penalizados como segue: para uma metade (1/2) da volta ou menos, 1 ponto de penalidade; para mais que uma metade (1/2) da volta , dois (2) pontos de penalidade.
- i. Haverá uma penalidade de ½ ponto por deixar de manter a distancia de um mínimo de 6 metros da parede ou cerca ao aproximar-se de um esbarro e/ou rollback.

Parágrafo 1º - Excesso de rédea pode ser endireitado em qualquer lugar que um cavalo é permitido estar completamente parado durante um percurso. Quando usando um romal, a mão do cavaleiro deverá estar ao redor da rédea com o pulso reto e relaxado, com o polegar para cima e a mão fechada nas rédeas;nenhum dedo, entre as rédeas é permitido. A mão livre deve ser usada para segurar o romal, desde que segurada em uma posição relaxada e a pelo menos 16” (45 cm) de romal da mão livre para a mão da rédea . O uso da mão livre enquanto segurar o romal para alterar a tensão ou comprimento das rédeas do freio para a mão de rédea é considerado uso de duas mãos, acarretando nota 0 (zero), com a exceção de qualquer lugar em que ao cavalo é permitido estar completamente parado durante o percurso.

Parágrafo 2º - Em eventos com uma só parada classificatória a nota zero na desclassificação eliminam o competidor da passada final. Em eventos com duas ou mais passadas a nota zero será computada para definição dos classificados à passada final, mas no caso de desclassificação em qualquer passada classificatória o concorrente estará automaticamente eliminado.

Artigo 50º - Os juízes não precisam entrar em conferência para anotar qualquer penalidade ou nota de manobra antes de dar o resultado final. Se uma penalidade de desclassificação, 0 (zero) e 5 pontos) não estiver clara, havendo dúvida, o juiz submeterá seu resultado a conferência através de uma revisão no vídeo oficial no próximo acerto da pista (rastelo) ou logo que possível. Os juízes deverão determinar via vídeo e conferência se houve realmente a penalidade, ocorrendo a penalidade esta deverá ser aplicada. Entretanto, se nenhuma penalidade ocorrer, o resultado

será anunciado conforme a nota dada originalmente. Nenhum juiz deverá alterar sua nota pela conferência ou pelo vídeo. A decisão de cada juiz é individual e baseado nessa decisão para uma conferência ou revisão no vídeo. O uso do equipamento de vídeo pelos juízes é permitido somente se todos os competidores estiverem sendo filmados.

Artigo 51º - O juiz terá a autoridade para retirar qualquer competidor de um evento em que ele esteja julgando, se o competidor mencionado mostrar algum desrespeito ou má conduta de maneira não profissional.

Artigo 52º - Todos os cavaleiros devem desmontar e retirar o freio para apresentação ao juiz designado. O cavalo deve estar presente e o freio retirado pelo cavaleiro ou por um representante designado, onde deverão ser vistoriados por um juiz de equipamentos na saída da arena ou próximo a ela durante o *pré ou post-check*. Detectado no equipamento alguma causa para desclassificação o cavaleiro ou seu representante, treinador ou guardião, pode nesse momento aceitar a desclassificação e permitir ao juiz de equipamento alterar a mudança apropriada na planilha ou requerer outro juiz para conferir o ocorrido. Se exigido, o juiz de equipamento conferirá com outros juízes logo que possível. Importante: Deixar de cumprir este procedimento resultará em desclassificação.

Artigo 53º - Os juízes serão as únicas pessoas responsáveis em determinar se um cavaleiro completou o percurso corretamente como descrito.

Artigo 54º - Um competidor ou proprietário na categoria respectiva pode pedir uma revisão de uma penalidade de zero (0) e cinco (5) pontos). O juiz (es) tem o direito para negar ou aceitar o pedido. Se aceito pelo juiz (es) ele/ela deve ter certeza que a categoria inteira foi filmada por um cinegrafista oficial. O pedido deve ser feito antes de trinta (30) minutos depois da última corrida do dia e antes do juiz(es) deixarem as dependências do evento no dia. Competidores ou proprietários não podem ter contato direto com o juiz(es) durante o processo inteiro de pedir uma revisão. O pedido deve ser submetido a um membro da Diretoria ou Conselho Administrativo da ANCR que levará o pedido ao juiz(es).

Artigo 55° - ANCR permite ao juiz a opção de conceder uma nova chance a qualquer competidor que na opinião do juiz não pode completar o percurso por razões que não são do controle do cavaleiro. No momento quando uma nova chance é autorizada na opinião do juiz, o juiz deverá avisar um membro da organização do Evento de tal decisão, assim que possível.

Artigo 56° - O Comitê de Juízes da ANCR avaliará pedidos individuais de cavaleiros com necessidades especiais relativo ao uso de ajudas ao competir. No caso um indivíduo é concedido privilégios especiais, ele ou ela será concedido os privilégios mencionados por escrito e deve prover uma cópia ao comitê do evento cada vez que ele ou ela competir. O Comitê do Evento é exigido comunicar os privilégios mencionados ao Juiz (es) como também a ordem de entrada do competidor e o número do competidor antes da classe na qual ele ou ela estarão competindo.

Artigo 57° - Freestyle

As manobras de Rédeas foram originadas dos movimentos que um cavalo de lida executa com o gado, realizando seus deveres, e foi refinada ao alto nível de competição existente hoje. O Freestyle de Rédeas não só oferece uma oportunidade para usar estas manobras criativamente, mas também as ampliam para a música por meio de coreografia. Os cavaleiros são encorajados a usarem pontuações musicais que lhe permitem mostrar a habilidade atlética do cavalo a uma platéia de modo atraente.

Artigo 58° - As regras da ANCR se aplicarão, sendo as manobras exigidas listadas abaixo.

- a) Um mínimo de quatro (4) spins consecutivos para a direita
- b) Um mínimo de quatro (4) spins consecutivos para a esquerda
- c) Um mínimo de três (3) esbarros
- d) Um mínimo de uma troca de mão a galope da direita para a esquerda
- e) Um mínimo de uma troca de mão a galope da esquerda para a direita

Artigo 59° - Competidores só serão julgados montados.

Artigo 60º - São permitidos aos competidores usar 2 (duas) mãos (como também uma ou nenhuma mão) e qualquer freio definido no Capítulo IX, inclusive bridões e hackamores aprovados para o uso nas classes Snaffle Bit ou Hackamore.

Artigo 61º - Deixar de executar todas as manobras exigidas ou não completar a prova dentro do tempo limite resultará em pontuação de zero (0).

Artigo 62º - Manobras adicionais como rollbacks, recuos, variações de velocidade, e manobras de Rédeas não-clássicas como meia passagem e espádua dentro são aceitas no Freestyle e receberão crédito apropriado. Repetições adicionais de manobras exigidas são apropriadas, mas só somará ou subtrairá das pontuações já existentes dadas para as manobras exigidas, não como pontuações adicionais.

Artigo 63º - Equipamento usado em Freestyle tem que atender aos seguintes padrões:

- a) Todos os equipamentos devem ser não abusivos e humanitários de acordo com as Regras da ANCR.
- b) Qualquer equipamento não especificamente legal ou em conflito com as normas de equipamento padrão deve ser não-abusivo ao cavalo.

Artigo 64º - Tempo limite. Um máximo de quatro (4) minutos que incluem a introdução em pista. O prazo será contado desde o início da música ou desde o início da entrada (qualquer que seja o primeiro) e terminará com a música.

Artigo 65º - Fantasias. São permitidas mas não exigido. É colocada ênfase em executar as manobras de Rédeas em relação à música.

Artigo 66º - Adereços. São permitidos, mas em nenhum momento pode impedir a visão dos juízes do cavalo. O uso de adereços nada acrescentará à pontuação.

Artigo 67º - Freestyle pode oferecer uma classe Aberta e uma Amadora. A administração do evento reservará o direito para executá-los simultaneamente ou separadamente.

Artigo 68º - A administração do evento reservará o direito de opinar e aprovar a música ou vestimenta que podem ser impróprias ou ofensivas ao espírito e natureza do evento. A administração do evento também pode opinar e aprovar o uso de iluminação especial.

Artigo 69º - Manobras exigidas no Freestyle receberão uma pontuação baseada em mérito técnico dos juízes técnicos utilizando planilhas próprias de pontuação de julgamento para o Freestyle. Manobras transitivas e outras manobras não específicas de Rédeas serão avaliadas e pontuadas de acordo em uma coluna específica e marcada como uma pontuação de uma única manobra. Se um juiz de impressão artística for utilizado, eles tem que usar a planilha de pontuação fornecida pela ANCR e serão encorajados a incluir observações relativas ao desempenho. No caso de não haver juiz artístico, os juízes avaliarão a impressão artística na coluna específica utilizando uma avaliação de -2 (dois) a +2 (dois). (Veja figura #9)

Artigo 70º - é responsabilidade dos juízes validarem manobras exigidas. Porém, o “scriber” deverá ser utilizado para auxiliar verificando as manobras exigidas para cada cavalo conforme percurso.

Artigo 71º - Todas as penalidades de cinco (5) pontos podem ser aplicadas exceto segurar a sela ou o pito da sela com qualquer mão, o qual é permitido.

CAPITULO VIII

PERCURSOS

Artigo 72º -Os percursos a seguir deverão ser executados como descritos e não como desenhados. O percurso desenhado é apenas a idéia geral do que um percurso se parecerá na arena.

Artigo 73º -As marcas serão posicionadas nas laterais próximo aos muros ou cercas da arena como segue:

- No centro da arena.
- pelo menos a 15 metros do muro ou cerca do fundo da arena.

Artigo 74º -Quando for designado no percurso esbarrar após a marca, o cavalo deverá começar seu esbarro depois que ele passar a marca específica.

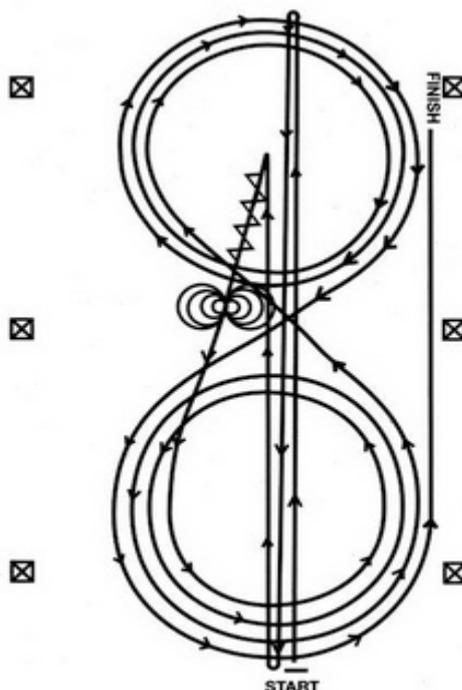
Artigo 75º -Nos percursos desenhados a seguir, a parte inferior da pagina representa entrada pelo competidor. Caso alguma arena tenha somente um portão e este se localiza exatamente no meio da lateral da arena, esta lateral será representada pelo lado direito da pagina onde o desenho esta desenhado.

Artigo 76º -Todos os cavalos serão julgados imediatamente ao entrar na arena e o julgamento cessará após a última manobra e a pausa demonstrando a conclusão do percurso. Qualquer falta ocorrida antes do começo de um percurso será marcada conforme as regras de julgamento.

Artigo 77º - A seguir são apresentados os percursos mínimos de 1 a 13 onde no desenho  representa as marcas.

PERCURSO 1

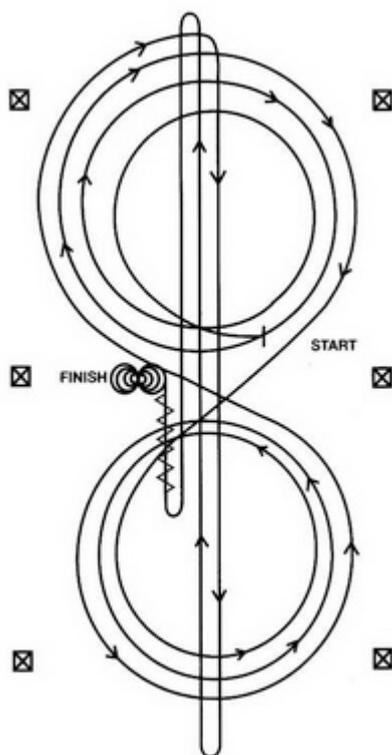
1. Galope com velocidade pelo centro em direção ao final da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Galope em direção ao lado oposto da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Galope reto em direção ao centro, ultrapasse a marca do centro, esbarre. Recue até ao centro ou ao menos 3 metros. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa.
5. Complete 4 $\frac{1}{4}$ spins à esquerda. Pausa.
6. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, e, o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
7. Complete 3 círculos à direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento, e, o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro de arena.
8. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (run-around). Galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro esbarre. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 2

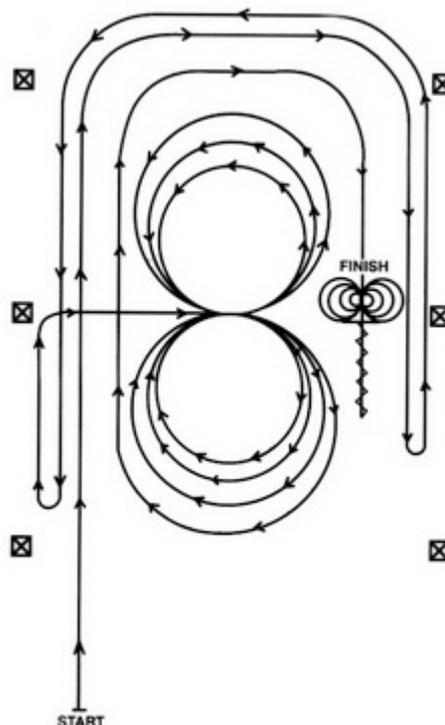
Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de partir ao galope. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

1. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grande e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
2. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
3. Continue $\frac{1}{2}$ círculo á direita e no topo do círculo, galope pelo meio da arena (rundown) passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
4. Galope pelo meio da arena (rundown), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
5. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue ao centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa.
6. Complete 4 spins à direita.
7. Complete 4 spins à esquerda. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 3

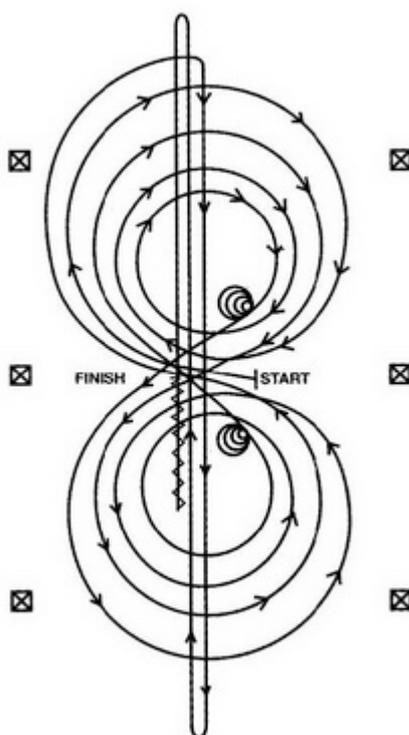
1. Mantendo a distância de pelo menos 6 metros do muro ou cerca inicie galopando reto pelo lado esquerdo da arena, contorne pelo fundo (runaround) e galope reto pelo lado direito, passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Continue reto pelo lado direito da arena, mantendo pelo menos 6 metros do muro ou cerca, contorne novamente pelo fundo da arena (runaround), galope reto (rundown) pelo lado esquerdo, passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Continue pelo lado esquerdo até a marca do centro. Antes de virar à direita no centro, o cavalo deverá estar na mão direita. Guie o cavalo para o meio da arena e complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo. Continue pelo lado esquerdo da arena, mantendo pelo menos 6 metros de distância do muro ou cerca, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto (rundown) pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre. Recue pelo menos 3 metros. Pausa.
6. Complete 4 spins à direita
7. Complete 4 spins à esquerda. Pausa para demonstrar conclusão do percurso.



PERCURSO 4

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de partir ao galope. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

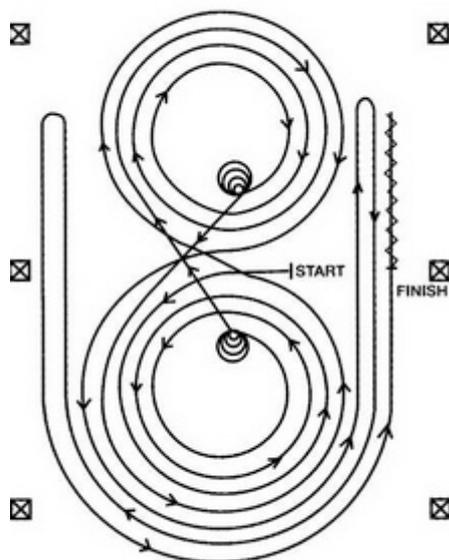
1. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
4. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
5. Inicie na mão direita, galope um círculo grande e rápido à direita, trocar de mão no centro da arena, continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda e trocar de mão novamente no centro da arena (figura 8).
6. Continue $\frac{1}{2}$ círculo à direita e no topo do círculo, galope pelo meio da arena (rundown) passe a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
7. Galope pelo meio da arena (rundown), passe a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
8. Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 5

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de partir ao galope. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

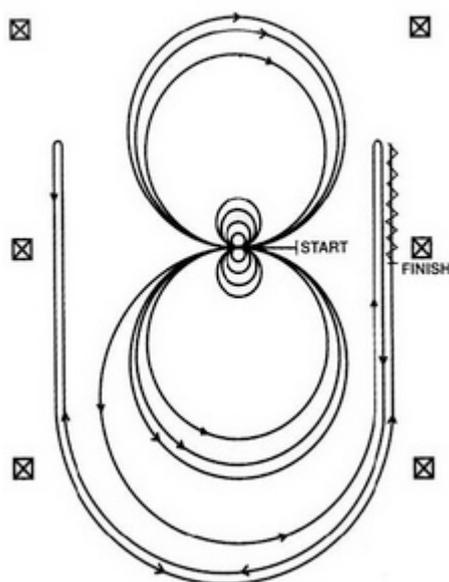
1. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Pare no centro da arena. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa.
5. Inicie na mão esquerda, galope um círculo grande e rápido à esquerda, trocar de mão no centro da arena, continue galopando um círculo grande e rápido à direita e trocar de mão novamente no centro da arena (figura 8).
6. Continue galopando um círculo à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto (rundown) pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca da arena. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 6

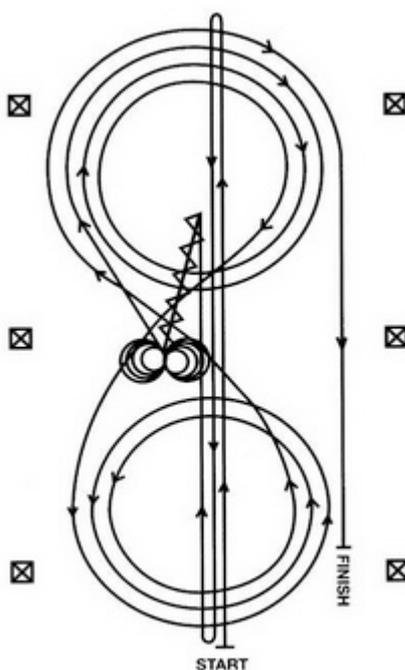
Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de partir ao galope. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

1. Complete 4 spins à direita. Pausa.
2. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
3. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
6. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 7

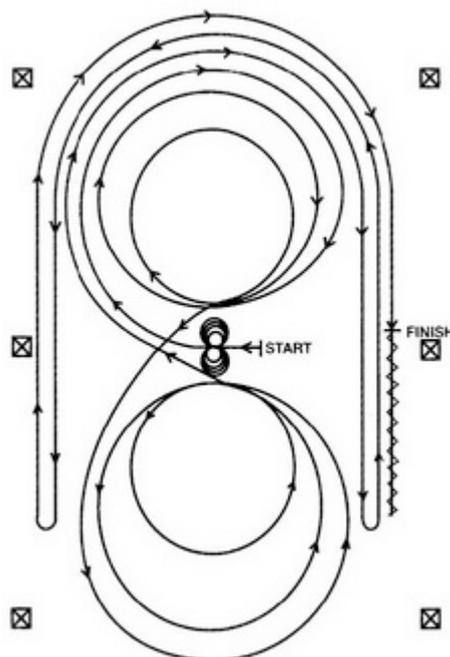
1. Galope com velocidade pelo centro em direção ao final da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
2. Galopando em direção ao lado oposto da pista, ultrapasse a marca do fundo, esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
3. Galope reto em direção ao centro, ultrapasse a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
4. Complete 4 spins à direita. Pausa.
5. Complete 4 $\frac{1}{4}$ spins à esquerda. Pausa.
6. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
7. Complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
8. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche o círculo (runaround). Galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 8

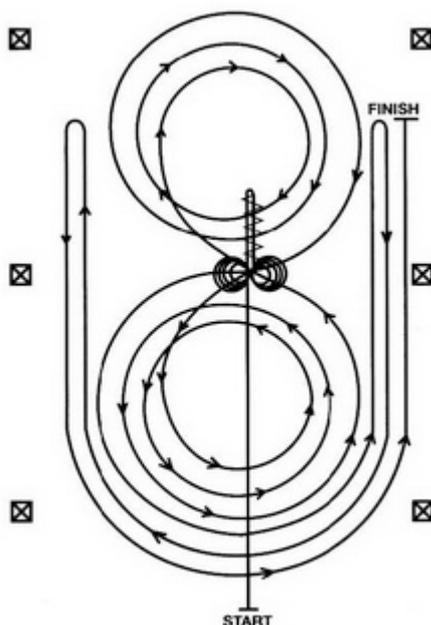
Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de partir ao galope. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

1. Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Inicie na mão direita, complete 3 círculos á direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
4. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
5. Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback á esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
6. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



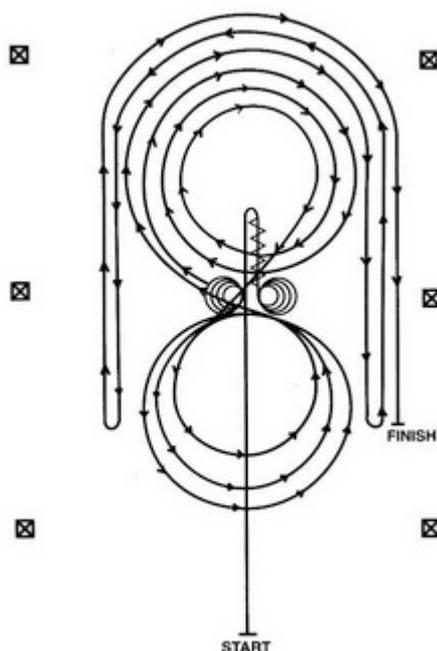
PERCURSO 9

1. Galopando em velocidade pelo centro da pista, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Complete 4 $\frac{1}{4}$ spins à esquerda. Pausa.
4. Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
5. Complete 3 círculos à direita: o primeiro pequeno e lento, os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
6. Inicie um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne novamente a lateral da pista (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 10

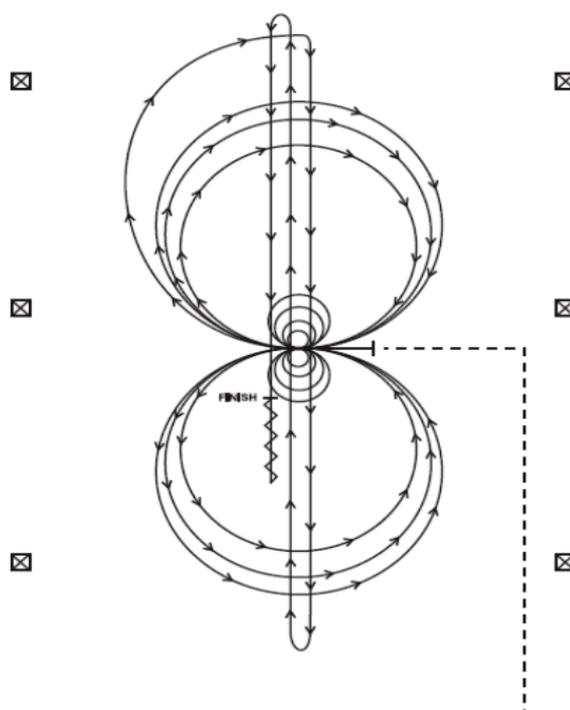
1. Galopando em velocidade pelo centro da pista, passe a marca do centro, esbarre. Recue até o centro ou pelo menos 3 metros. Pausa.
2. Complete 4 spins à direita. Pausa.
3. Complete 4¼ à esquerda. Pausa.
4. Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
5. Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro pequeno e lento e os outros dois grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
6. Inicie um círculo grande e rápido, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
7. Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
8. Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.



PERCURSO 11

Os cavalos devem entrar trotando até o centro da arena, porém devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para o juiz.

- 1) Complete quatro spins para a esquerda. Pausa.
- 2) Complete quatro spins para direita. Pausa.
- 3) Inicie na mão direita, complete três círculos para a direita; o primeiro círculo pequeno e lento; os próximos dois círculos grandes e rápidos. Trocar de mão no centro da arena.
- 4) Complete três círculos para a esquerda; o primeiro círculo pequeno e lento; os próximos dois círculos grandes e rápidos. Troque de mão no centro da arena.
- 5) Inicie um círculo grande para a direita, mas não feche o círculo (Run-around). Galope reto pelo centro da arena e passe a marca do fundo, esbarre e faça um rollback a direita – sem pausa.
- 6) Galope pelo meio da arena para o lado oposto passando a marca do fundo, esbarre e faça um rollback a esquerda – sem pausa.
- 7) Galope em linha reta, passe a marca do centro e esbarre. Recue até o centro da arena ou pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar conclusão de percurso.

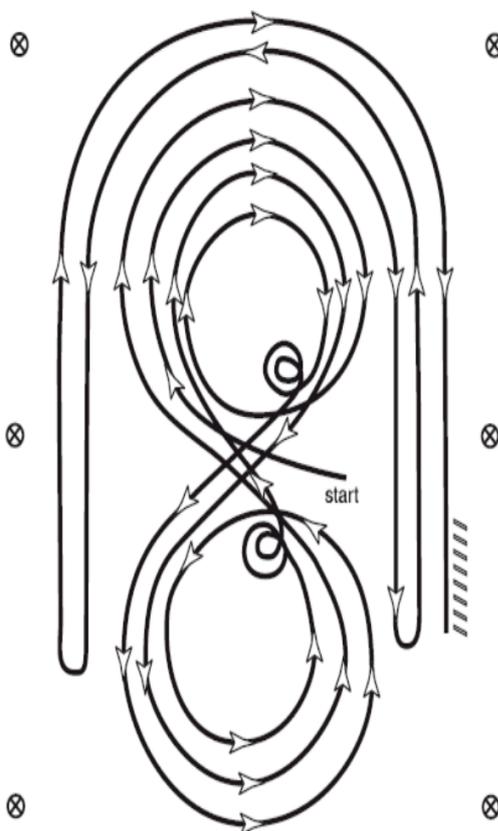


PERCURSO 12

Usado somente na categoria Jovem & “Estribo Curto”.

Cavalos podem se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo, porém devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie ao centro da arena de frente para o juiz.

- 1) Inicie na mão esquerda, complete dois círculos à esquerda. Pare ao centro da arena. Pausa.
- 2) Complete dois spins à esquerda. Pausa.
- 3) Inicie na mão direita, complete dois círculos à direita. Pare ao centro da arena. Pausa.
- 4) Complete dois spins à direita. Pausa.
- 5) Inicie na mão esquerda, contorne o fundo da arena (run-around) , galope pelo lado direito da arena passando a marca do centro, esbarro e rollback à direita.
- 6) Continue galopando, contorne a lateral da pista pelo lado esquerdo da arena, passe a marca do centro, esbarro e recuo.



PERCURSO 13

Usado somente na categoria Jovem & “Estribo Curto”.

1. Comece no galope reto pelo lado direito da arena, dê uma volta no final e continue galopando reto pelo lado esquerdo (sentido oposto) passe a marca do centro esbarre e rollback à direita. Sem pausa.
2. Continue no galope reto pelo lado esquerdo da arena, dê uma volta no final e continue galopando pelo lado direito (sentido oposto) passe a marca do centro esbarre e rollback à esquerda. Sem pausa.
3. Continue galopando reto pelo lado direito até a marca do centro, na marca do centro o cavalo deverá estar na mão esquerda, complete dois círculos para a esquerda: um grande e rápido e um pequeno lento. Pare no centro.
4. Complete 3 spins para a esquerda. Pausa.
5. Complete dois círculos para a direita, um grande e rápido e um pequeno e lento. Pare no centro.
6. Complete 3 spins para a direita. Pausa.
7. Inicie um círculo grande e rápido para a esquerda, não feche o círculo. Continue até o centro da arena, passe a marca do centro e esbarre.
8. Recue pelo menos 5 metros. Pausa para demonstrar conclusão do percurso.

CAPITULO IX

EMBOCADURAS

Artigo 78º - Será permitido o uso de bosal, hackamore, bridão e freio que atendem o especificados nos artigos seguintes, ilustrados pelas figuras 1 e 2.

Artigo 79º -Hackamore ou Bosal deverá ser flexível, trançado, couro cru, couro ou de corda, “sendo que o miolo ou a parte interna poderá ser de couro cru ou cabo flexível com o diâmetro máximo de $\frac{3}{4}$ ” na mandíbula, independentemente do material estar estofado ou revestido. Bosal confeccionado com crina são proibidos. Também é ilegal o uso de hackamore mecânico.

Artigo 80º - O bridão terá argola em “O” convencional, argola de formato oval ou argola em forma de “D” com um círculo não maior que 4” e nem menor 2”. A circunferência interior da argola deve estar livre da rédea, barbela, ou junções da cabeçada que proveriam força. O bocal deverá ser de metal redondo, oval ou ovalado, liso e desencapado. Pode ser revestido, mas liso e/ou encapado em látex. “As barras devem ser de diâmetro mínimo de $\frac{5}{16}$ ” medida 1” da bochecha com uma diminuição gradual ao centro do bridão. Opcional barbela de couro é aceitável, porem barbela de corrente não são aceitáveis. Estas exigências permanecem as mesmas para todas as classes nas quais o cavaleiro possa usar o bridão.

Artigo 81º - Freio pode ter bocal fixo ou articulado, e pernas que atuam com ação de alavanca. Todos os freios com barbela devem estar livres de dispositivos mecânicos e devem ser considerado um freio western padrão. Um freio western deve atender:

- a) 8 $\frac{1}{2}$ ” de comprimento máximo de perna a ser medido como indicado na figura 1. Pernas podem ser fixas ou soltas.
- b) Nos bocais, as barras devem ser de metais, redondos, ovais, ou ovalados, liso e desencapados com diâmetro $\frac{5}{16}$ ” a $\frac{3}{4}$ ” medida 1” da bochecha. Eles

põem ser revestidos, mas devem ser lisos ou encapados em látex. Nada pode ressaltar/projetar-se mais que 1/8" abaixo do bocal (barra).

- c) O centro do bocal não deve ser mais alto que 3 1/2", sendo aceitável os salivadores e protetores. Os bocais articulados "halfbreed" e "spade" são padrão.
- d) Não são aceitos freios que se movimentam soltos na cabeçada (gag bit). Nem os bocais em formato de argola e os de pólo achatados.
- e) Quando um freio é usado, com barbela, ela poderá ser de couro ou corrente, com pelo menos 1/2" de largura, repouse achatado contra mandíbula, sendo livre de farpas, arame, e /ou torções.

Parágrafo 1º - Exceção às Classes Snaffle Bit, Freestyle, e também as classes Aberto nível 1 e Amador nível 1, que é permitido o uso de duas mãos, somente uma das mãos pode ser usada nas rédeas, e a mão não deve ser trocada. Apenas o dedo indicador poderá estar entre as rédeas. A violação esta regra resultará em penalidade e nota zero (0).

ANEXO 1 – EMBOCADURAS – ILUSTRAÇÕES - MEDIÇÕES

FIGURA 1 – Medições

Freio e Bridão

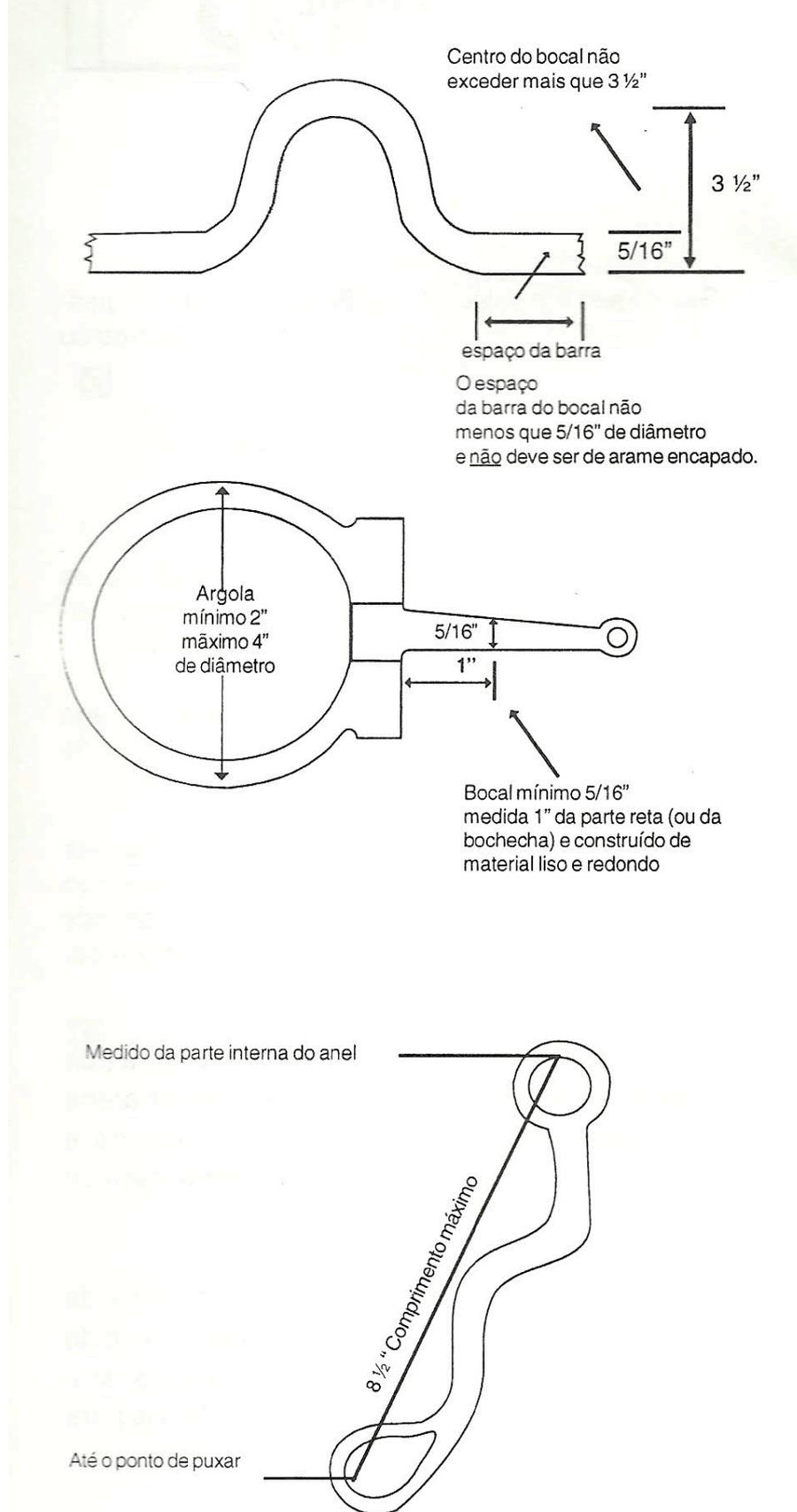
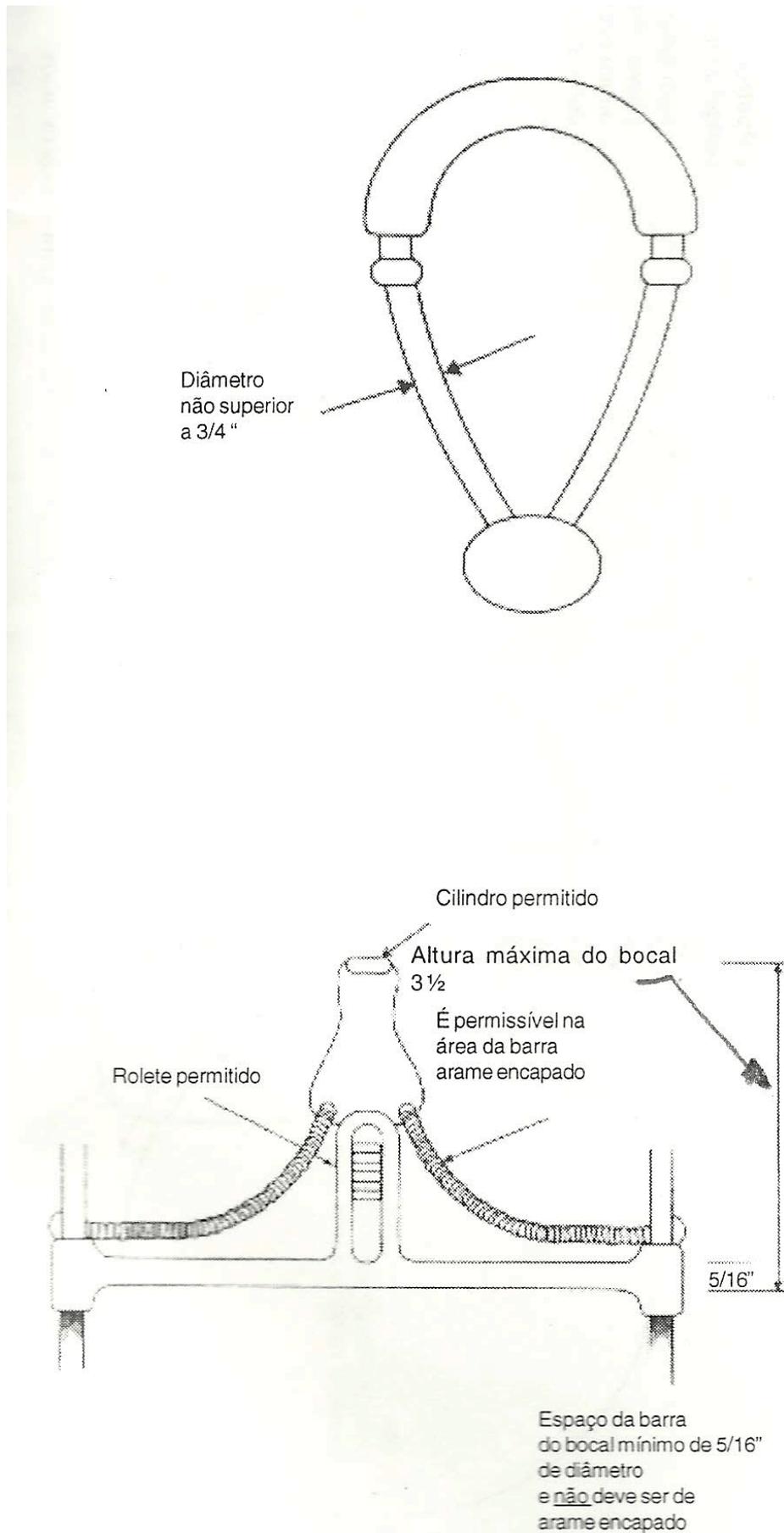


FIGURA 2 – Medições

Bosal e Freio



ANEXO 2 – GRÁFICO DE PENALIDADES

FIGURA 3A - Spins

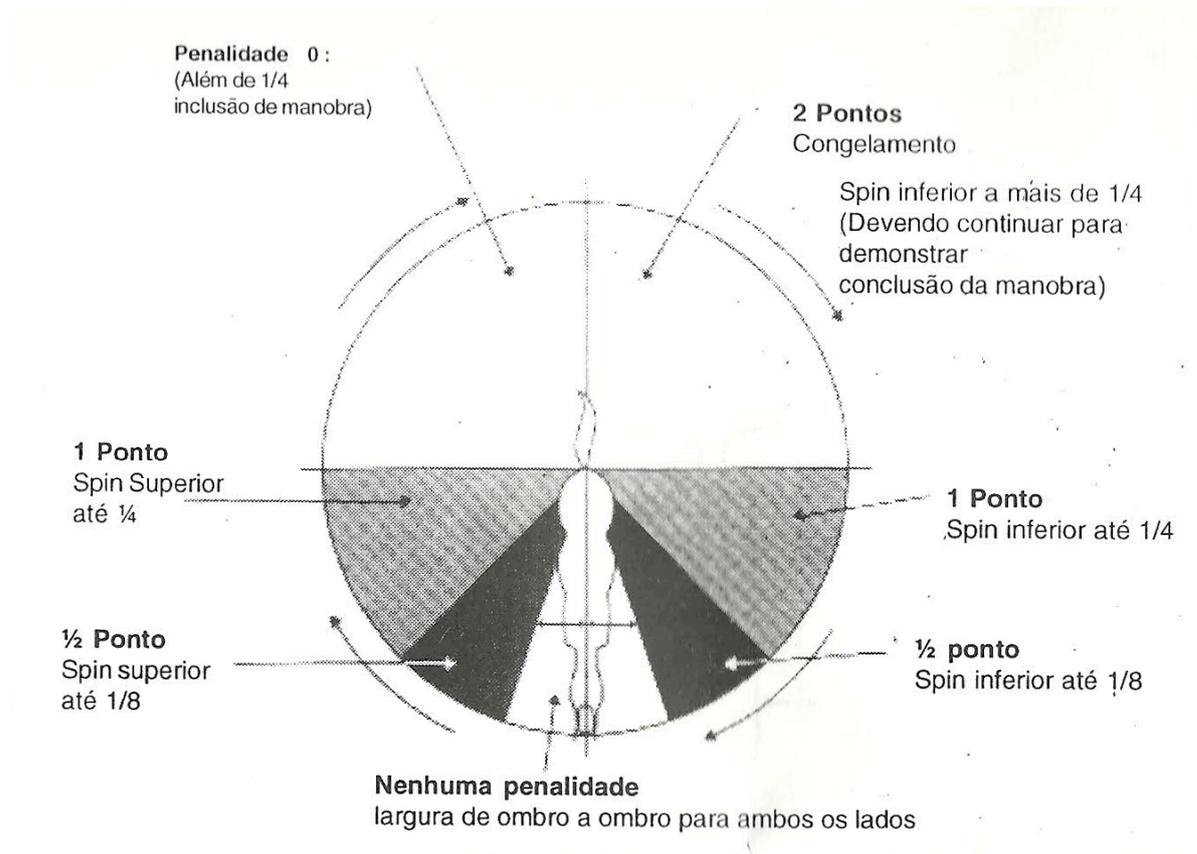
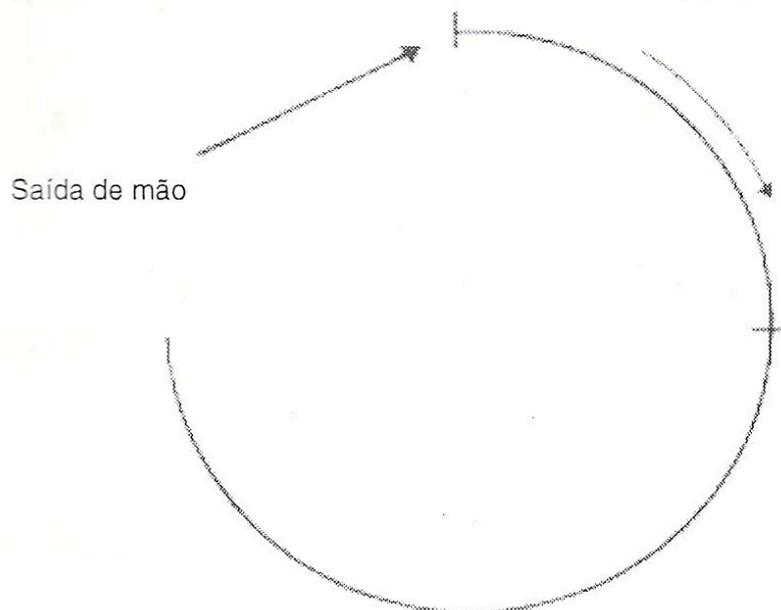


FIGURA 3B – Saída de Mão



Parar no primeiro 1/4 da circunferência do círculo **após a partida ao galope** não deve ser considerado uma inclusão de manobra, entretanto deverá ser penalizado como **quebra de movimento**.

FIGURA 4 - Mão Errada / Troca de Mão Atrasada

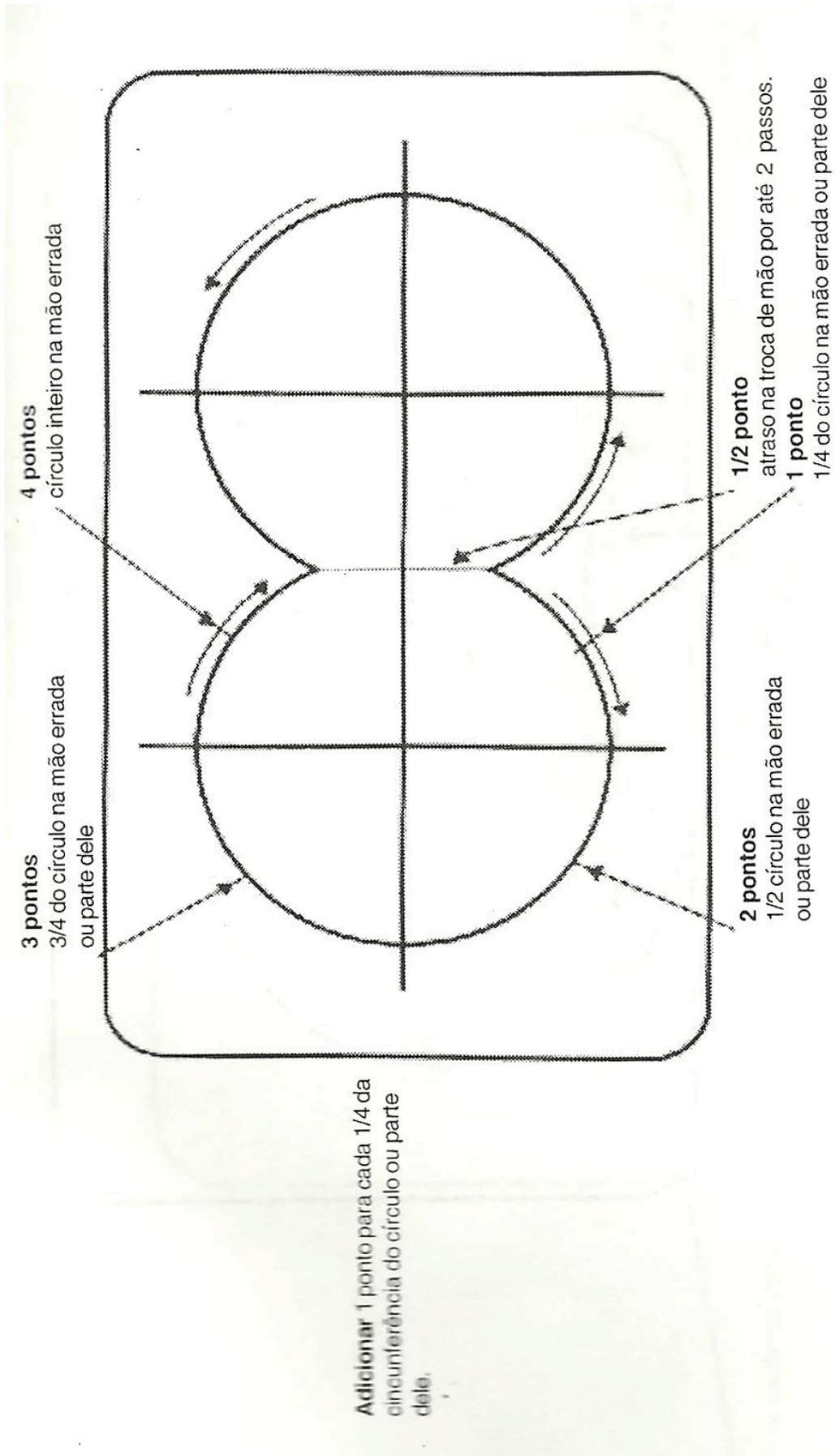


FIGURA 5 - Trotando

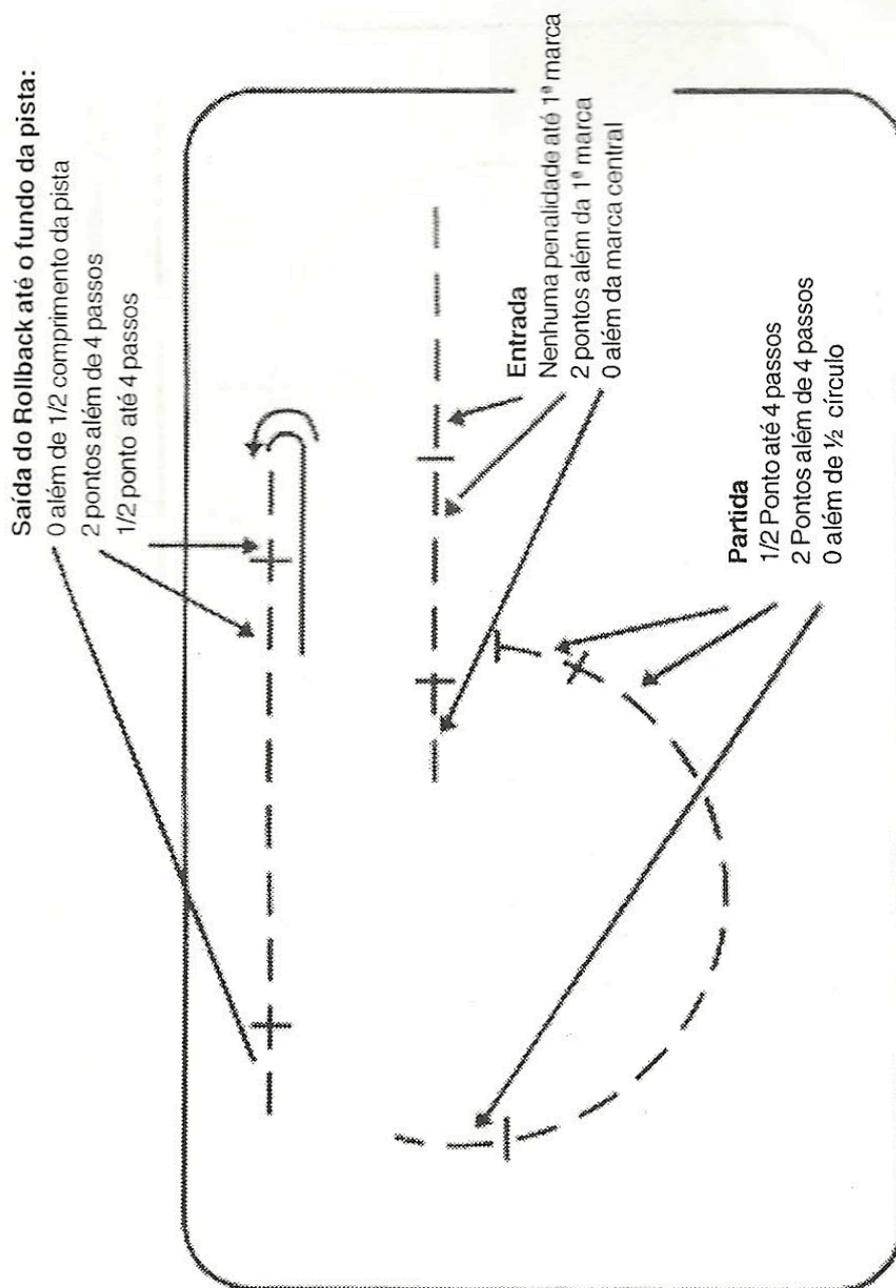


FIGURA 6 - Mão Errada nos Contornos (run around)

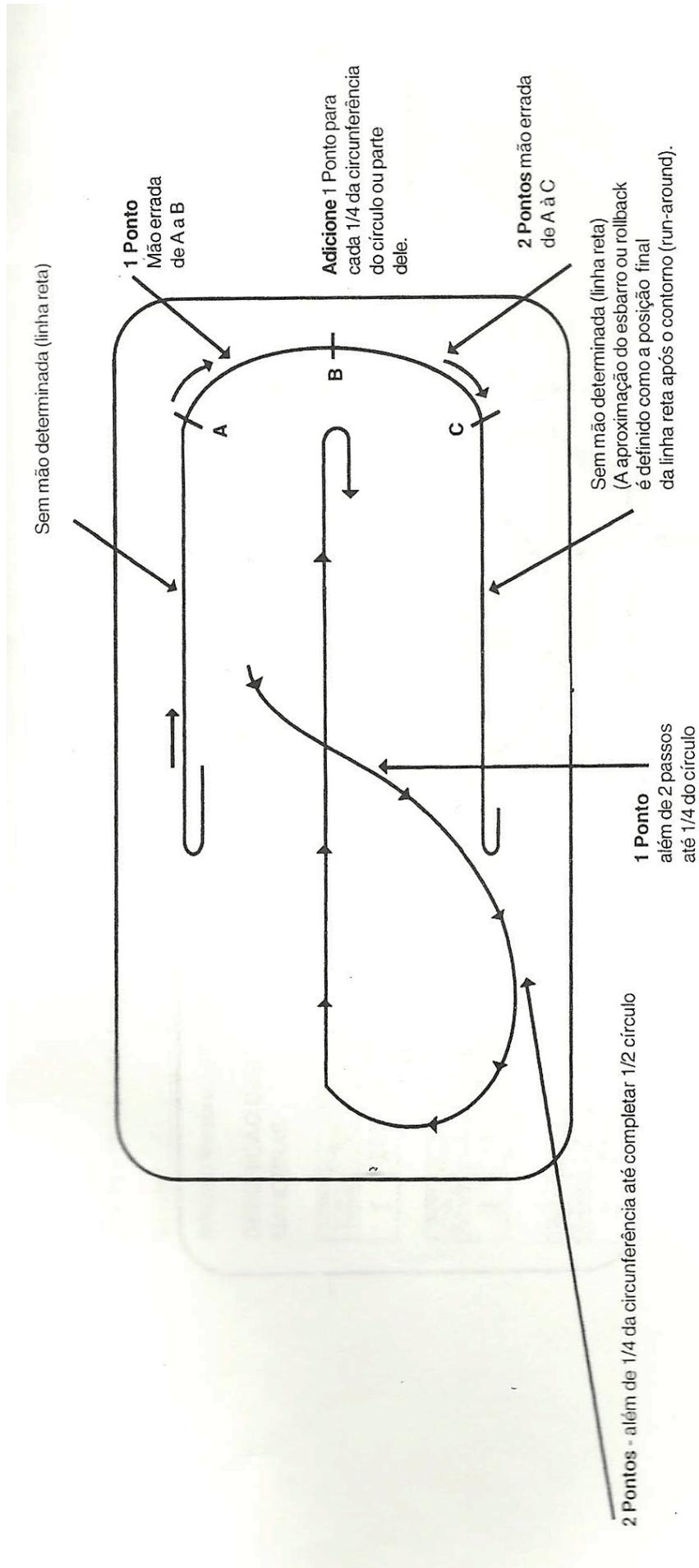
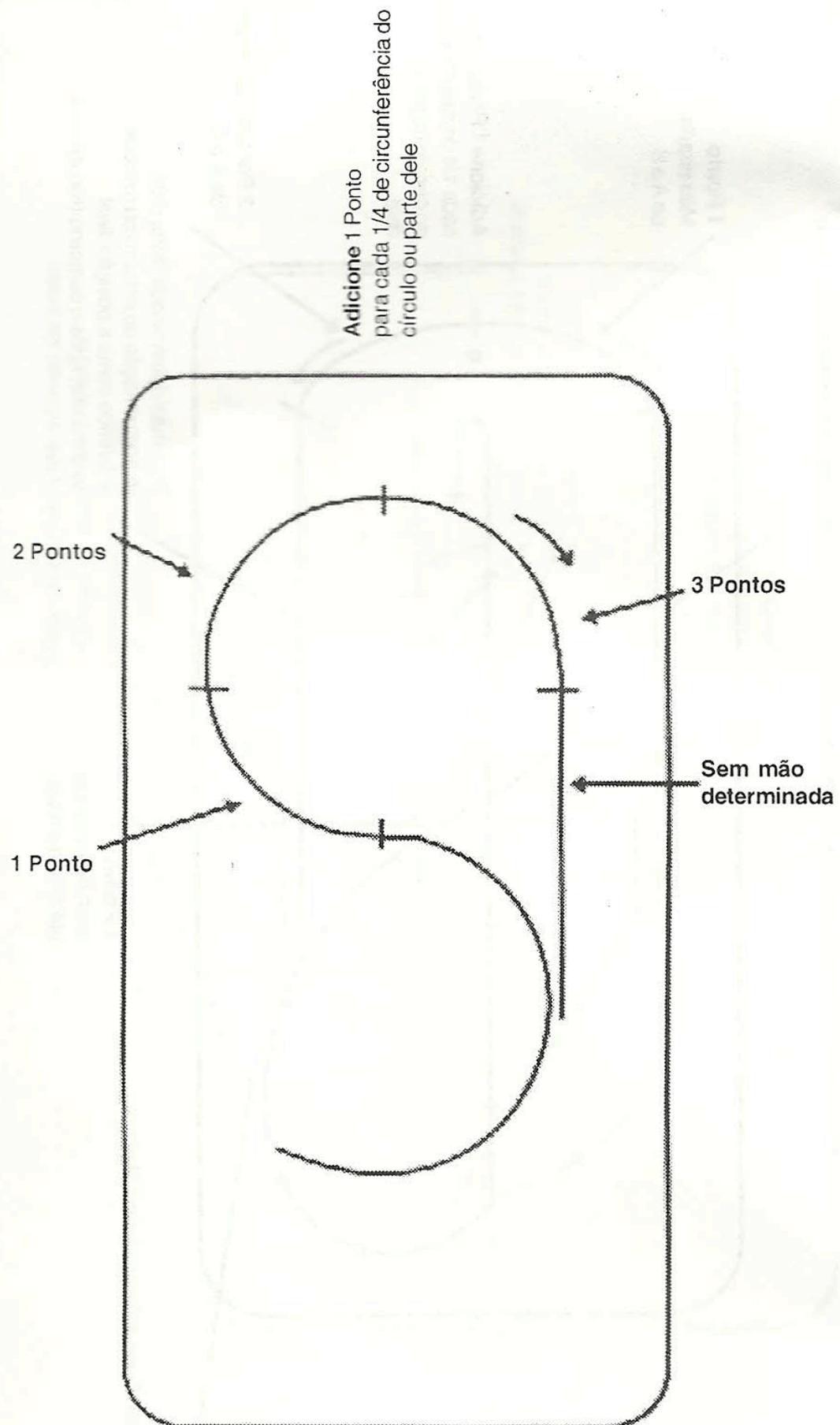


FIGURA 7 – Círculo Parcial na Mão Errada em Direção a Linha Reta (run down)



ANEXO 3 – MODELOS DE PLANILHAS DE JULGAMENTO

FIGURA 8 – Exemplo da Planilha de Julgamento

ANCR - Planilha de Julgamento Juiz: _____
 Evento _____ Data _____ Categoria _____ Percurso **4**

Notas das Manobras: 1 1/2 Extremamente Fraca - 1 Muito Fraca - 1/2 Fraca 0 Correta + 1/2 Boa + 1 Muito Boa + 1 1/2 Excelente

DESCRIÇÃO DAS MANOBRAS

Ordem de Entrada	Competido	Penalizações	CD	SD	CE	SE	8	9	ER	TOTAL PENALIDADES	Resultado
			1	2	3	4	5	6	8		
1	256	NOTAS DAS MANOBRAS	0	+ 1/2	+ 1/2	- 1/2	0	+ 1/2	+ 1/2	+ 1/2	70 1/2

Ordem de Entrada	Competido	Penalizações	CD	SD	CE	SE	8	9	ER	TOTAL PENALIDADES	Resultado
2	143	NOTAS DAS MANOBRAS	-1/2	0	-1	-1/2	0	+ 1/2	0	0	0

Ordem de Entrada	Competido	Penalizações	CD	SD	CE	SE	8	9	ER	TOTAL PENALIDADES	Resultado
3	210	NOTAS DAS MANOBRAS	+ 1/2	+ 1 1/2	+ 1	+ 1	0	+ 1/2	+ 1	+ 1/2	75

FIGURA 9 – Exemplo da Planilha de Julgamento do Freestyle

Freestyle de Rédeas

ANCR - Planilha de Julgamento

Juz

Evento

Data

Categoria

Penalizações

Notas das Manobras: - 1 ½ Extremamente Fraca - 1 Fraca 0 Comédia - 1/2 Boa + 1 Muito Boa + 1 ½ Excelente

DESCRIÇÃO DAS MANOBRAS

Ordem de Entrada	Correção #	Penalizações	1	2	3	4	5	6	7	8	Penalizações
1	256	NOTAS DAS MANOBRAS	+ 1/2	0	+ 1/2	0	+ 1/2	+ 1/2	+ 1/2	0	7
		MANOBRAS ADICIONAIS	0	0			+ 1/2			+ 1/2	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓											
NOTAS		+ 1/2	0	+ 1/2	0	+ 1/2	+ 1/2	+ 1/2	+ 1/2	+ 1/2	Artis- ca
											73