

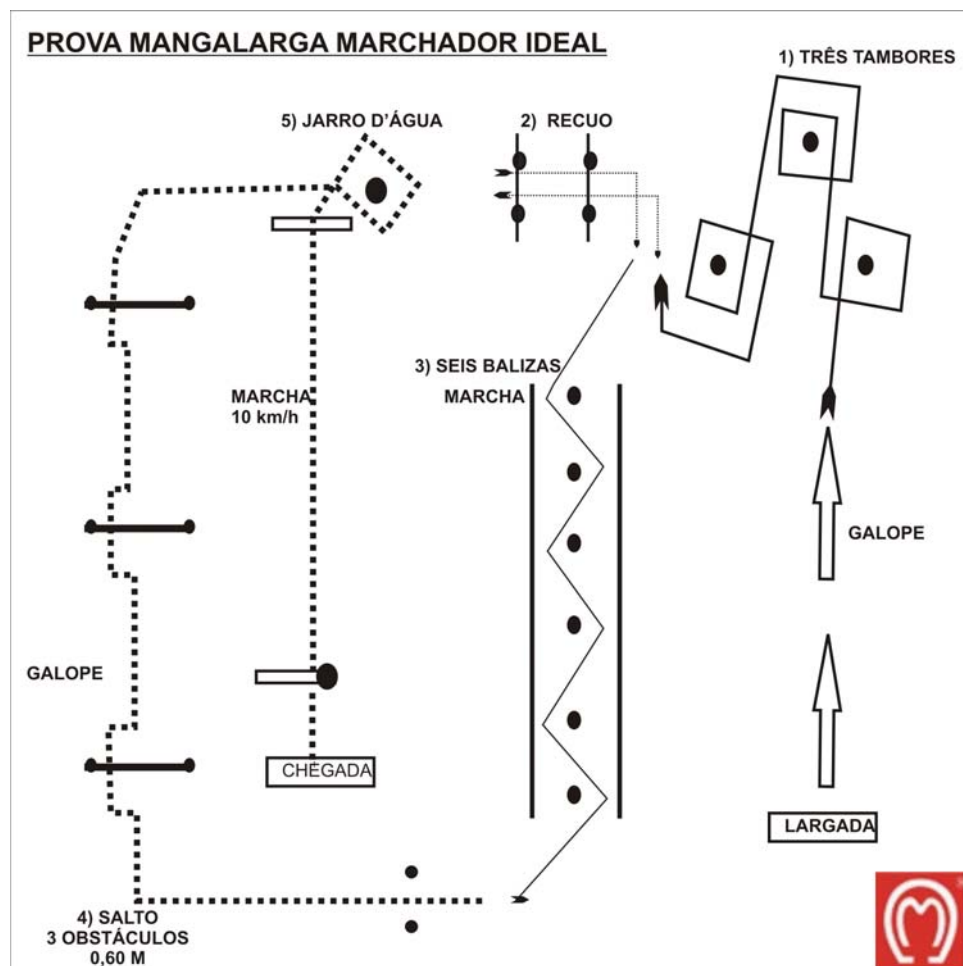
PROVA DO MANGALARGA MARCHADOR IDEAL

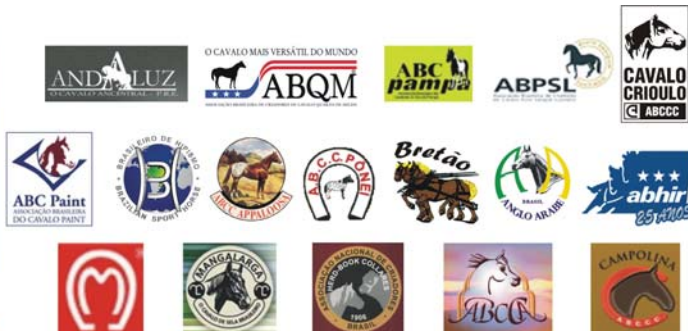
*A mais moderna e eficiente modalidade funcional do Mangalarga Marchador.
No Festival do Cavalo de Esporte, em 24 de Outubro, a partir das 10 horas da manhã.
Marco Zero Agronegócios, Araçoiaba da Serra, SP.
Prêmios da Selaria Querência Gaúcha aos 03 primeiros colocados.
Aberta a todos os proprietários e criadores de cavalos Mangalarga Marchador.*

Inscrições: andre@vongold.com.br, 19-9196.1439
R\$ 50,00 por passagem. Serão permitidas até três passagens por animal.

Compareçam. Prestigiem e Divulguem a Funcionalidade da Raça Mangalarga Marchador.

APOIO: NÚCLEO PAULISTA DO MANGALARGA MARCHADOR, ABCCRMM e HARAS DAS 8 VIRTUDES.





REGULAMENTO DA PROVA FUNCIONAL MARCHADOR IDEAL

1º) É composta de 5 (cinco) etapas distintas privilegiando a marcha em toada, o galope, a boa equitação e a conduta da montaria sem necessitar qualquer espécie de castigo, ou incentivo além da pressão das pernas do cavaleiro e outros movimentos que permitam o animal alcançar o melhor resultado que lhe for possível.

2º) Todos os obstáculos que não forem ultrapassados pelo conjunto refletirão em pontos perdidos que serão transformados em segundos estes apurados por cronômetro ou foto-célula.

3º) A prova será julgada por um juiz de partida e chegada e outro de campo.

Item 1 - Ao primeiro juiz competirá registrar o momento que o conjunto ultrapassar a linha de largada encerrando sua medição ao cronômetro, ou foto-célula quando o recipiente de água for depositado sobre a segunda bandeja do percurso.

Item 2 – Ao segundo juiz competirá apontar as faltas em tambores, no recuo, nas balizas, nos saltos, e o tempo assim como se houve, ou não variação de andamento, entre uma bandeja e outra, onde estarão os recipientes com líquido.

Item 3 – O mesmo cavalo/égua pode ser utilizado por até 2 (dois) cavaleiros, respeitando o intervalo adequado entre os participantes.

REGULAMENTO

1 – O cavaleiro partirá à velocidade que entender conveniente numa linha em direção a três tambores que estarão dispostos de 50 a 75 metros a partir da linha de largada, em triângulo equilátero.

- 1.1- Chegando à linha dos tambores deverá contornar o primeiro à sua direita, fazendo o círculo completo na mão direita do cavalo, ou seja, o tambor ficará no centro;
- 1.2- Uma vez contornado o primeiro tambor o conjunto dirige-se ao tambor central, tomando a mão esquerda, ou seja, deixará o tambor ao centro contornando-o pela esquerda por uma volta e meia, ou mais, por 540° (quinhentos e quarenta graus).
- 1.3- Deste ponto dirige-se ao terceiro tambor, novamente colocando-se à mão direita, ou seja, o tambor ficará ao centro e será contornado pela mão direita do cavalo por 360° (trezentos e sessenta graus), quando;

2 – Dirigir-se-á na velocidade e andamento que julgar conveniente às quatro balizas que formam a figura geométrica para efetuar a prova de RECUO.

2.1 - O conjunto deverá ultrapassar a 2ª (segunda) linha das balizas que formam a figura do recuo em qualquer velocidade e, uma vez ultrapassada por completo iniciar, imediatamente, o recuo em linha reta à ré até que a frente do cavalo tenha ultrapassado a primeira linha desta figura.



3 - Uma vez vencida esta etapa o cavaleiro deverá girar 90° em direção à linha de 6(seis) balizas que estarão dispostas a 6 metros uma da outra e limitadas por duas linhas traçadas à cal, com 3,0 metros entre si, tendo ao centro a linha de balizas.

3.1 - Este obstáculo deverá ser vencido na marcha, não podendo o cavaleiro alterar o andamento para passo ou galope até ultrapassar a última baliza.

4 - Vencida a última baliza o conjunto em velocidade livre deverá passar entre duas balizas na marcha, ou galope, posicionando-se para o salto de três obstáculos hípicos;

4.1 - Vencidos os três obstáculos hípicos, o cavaleiro tomará à sua direita, na velocidade que entender conveniente, dirigindo-se ao último obstáculo.

5 - O 5º e último obstáculo será composto por duas bandejas na altura de 1,20mt. , distantes uma da outra pelo menos 30 metros.

5.1 - Deverá posicionar-se à direita da bandeja, pegar o recipiente de líquido com a mão direita, dar uma volta em torno da bandeja (que ficará à esquerda do conjunto), após, na linha demarcada, inicia o percurso conforme segue;

5.2 - Numa marcha de 10 km/h, deverá alcançar a segunda bandeja no tempo que lhe será indicado como ideal dependendo da distância entre cada bandeja e depositar o recipiente com líquido na segunda bandeja, momento em que encerrará sua prova.

DA PONTUAÇÃO/CLASSIFICAÇÃO

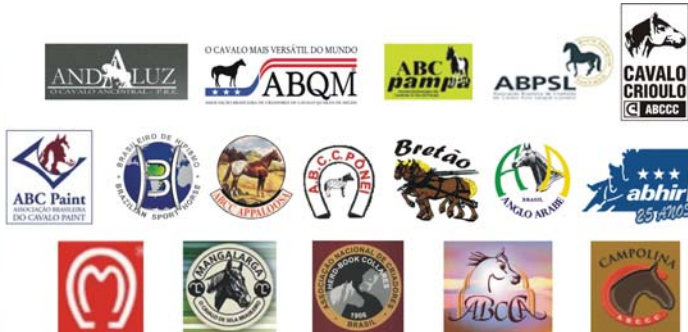
1º- A prova será ao tempo, de forma que o primeiro colocado será aquele que completar o percurso com menor número de segundos, considerando nestes segundos a soma das penalidades, ou seja, além do tempo físico gasto para ultrapassar os obstáculos serão acrescidos os segundos que corresponderem a eventuais penalidades impostas ao conjunto.

2º- Será considerado campeão o conjunto com o menor tempo medido em segundos – a quem será atribuído o peso 1 – um -, reservado-campeão o conjunto com o segundo menor tempo , à quem será atribuído o peso 2 –dois- primeiro prêmio o conjunto com terceiro menor tempo, à quem será atribuído o peso 3 - etc.

3º - Para efeitos do prêmio “Marchador Ideal” da Exposição o número alcançado pelo conjunto somado ao número que alcançou na prova de marcha, considerando, se campeão o número 1, reservado-campeão, o número 2, primeiro prêmio o número 3 e assim sucessivamente, mais o número alcançado na prova de morfologia utilizando-se o mesmo critério (para esse evento específico, não teremos julgamento morfológico, mas apenas prova de marcha e funcional).

3.1 - O conjunto que alcançar a menor pontuação será considerado o “Marchador Ideal” daquela exposição.

4º - As provas serão divididas entre machos, fêmeas e castrados, cada qual com sua pontuação. (para esse evento específico, teremos categoria única).



DAS PENALIDADES.

1 - Tambores: *Deslocar qualquer tambor do lugar: 2 pontos.*

1.1 - *Derrubar algum tambor: 5 pontos*

1.2 - *Errar no percurso: 15 pontos – ficando liberado o cavaleiro para, imediatamente partir ao segundo obstáculo.*

1.3 - *Errar na figura, volta completa, volta e meia sobre os tambores etc., 3 pontos;*

2 - Recuo: *Recuo fora da figura geométrica: 5 pontos*

2.1 - *Recuo com resistência do animal (empinando), saindo de lado, tangenciando: 2 pontos.*

3 - Balizas: *Derrubar ou deslocar baliza: 5 pontos por baliza*

3.1 - *Ultrapassar em qualquer momento as linhas marcadas à cal: 3 pontos a cada vez*

3.2 - *Alterar o andamento da marcha para, passo ou galope, ou vice-verso: 5 pontos a cada vez que isso acontecer.*

4 - Saltos.

Num mesmo obstáculo – pontos cumulativos

1º Refugio: 3 pontos.

2º Refugio: + 6 pontos.

3º Refugio: eliminado

Em obstáculos distintos:

1º Refugio: 3 pontos

2º Refugio: + 6 pontos

3º Refugio: + 9 pontos

4º Refugio: + 12 pontos

5º Refugio: + 15 pontos

6º Refugio: + 18 pontos.

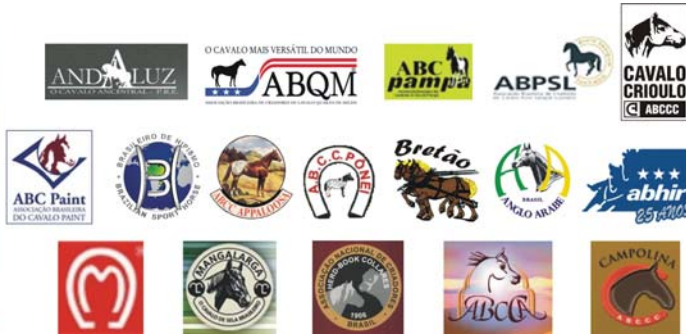
Derrubar obstáculo: 1ª vez: 4 pontos - 2ª vez: + 8 pontos - 3ª vez: + 12 pontos.

Não completando a etapa: 30 pontos.

5 - Bandejas:

5.1- *Pegar recipiente com a mão direita no centro do objeto (proibido segurar pela base ou pela parte superior), deixando-a longe do corpo na altura da cintura, por, pelo menos 30 centímetros.*

Descumprindo regra acima: 10 pontos de penalidade



5.2- Colocar o animal na marcha em toada equivalente a 10km/h (o tempo ideal para vencer o espaço entre bandejas será fornecido pela direção da prova).

Alterando o andamento para o passo, galope, ou qualquer outro que não seja a marcha na toada à frente: 10 pontos de penalidade.

5.3- Considerando o tempo ideal:

Cada segundo que o conjunto antecipar será penalizado em 5 pontos no primeiro segundo, 10 pontos no segundo segundo de antecipação e assim sucessivamente para cada segundo antecipado ao tempo ideal- ;

Cada segundo que o conjunto ultrapassar ao tempo limite será penalizado em 3 pontos para o primeiro segundo após o tempo ideal, 6 pontos para o segundo que ultrapassar o tempo ideal e assim, sucessivamente, numa progressão aritmética.

5.4- Para cada centímetro cúbico, ou medida considerada pela prova derrubado dos recipientes no transporte entre a primeira e segunda bandeja, o conjunto será penalizado em 5 (cinco) pontos.

PONTUAÇÃO FINAL

O Juiz de pista fará a soma dos pontos impostos ao conjunto entregando uma via da planilha ao juiz responsável pela prova que converterá o número de pontos em segundos, por exemplo, 30 pontos equivalerão a 30 segundos, 42 pontos equivalerão a 42 segundos, e assim sucessivamente.

Ao terminar o percurso, o cavaleiro deverá rubricar a planilha que reflete sua prova.