



REGULAMENTO DO “12º CIRCUITO DE VAQUEJADA ASQM 2.019”

Este Regulamento visa estabelecer normas de realização dos eventos **das etapas do “12º CIRCUITO ASQM DE VAQUEJADA 2.019”**, observando as normas do bem-estar animal, além de definir procedimentos e estabelecer diretrizes garantidoras do bom andamento do esporte, através do controle e prevenção sanitário-ambientais e de segurança em geral. Além das regras deste regulamento, o circuito seguirá as regras estabelecidas pela ABVAQ – Associação Brasileira de Vaquejada e pela ABQM – Associação Brasileira de Criadores de Cavalito Quarto de Milha que forme compatíveis com o regulamento interno da ASQM.

01. Todas as etapas serão realizadas pela ASQM – Associação Sergipana de Criadores do Cavalito Quarto de Milha em parceria com os Parques devidamente registrados e aprovados pela DIRETORIA da Associação.

DA PARTICIPAÇÃO

02. Poderão participar do “12º CIRCUITO ASQM DE VAQUEJADA 2.018”, somente atletas vaqueiros iniciantes, aspirantes, amadores, jovens e profissionais aprovados pela diretoria e associados à ASQM. Cada participante, ao fazer sua inscrição, comprometem-se a cumprir as normas estabelecidas por este regulamento, tendo por obrigação conhecê-las e não podendo alegar desconhecimento das regras em defesa de seus interesses.

03. Como condição para participar do “CIRCUITO ASQM”, fica estabelecido, que, os criadores, proprietários, apresentadores, treinadores, vaqueiros, tratadores e todas as pessoas direta ou indiretamente envolvidas com o evento, assumirão inteira responsabilidade em face de possíveis riscos de natureza patrimonial ou extrapatrimonial, que por acaso venham a acontecer, isentando o parque e a organização do evento, assim como seus representantes e colaboradores de qualquer responsabilidade.

DAS ETAPAS

04. Todas as etapas deste circuito deverão obedecer aos seguintes critérios que poderão sofrer alterações de acordo com as necessidades que a Diretoria julgar necessárias e com a prévia divulgação através do sítio eletrônico www.asqm.com.br ou através dos e-mails dos competidores.

05. A vaquejada será iniciada preferencialmente às quintas-feiras do final de semana da competição, com início previsto para as 08h00min horas ou em outro horário previamente divulgado.

05.1. Acontecendo atraso no início da etapa do circuito, será aplicada a multa a ser revertida em favor da ASQM ou do Parque responsável, conforme for o caso.

05.2. No caso do atraso ser proporcionado pela ASQM, pelo PARQUE ou pelo responsável pelo PARQUE, será aplicado à multa correspondente ao valor de 01 (um) salário mínimo vigente à época, a ser pago o final da etapa em favor da parte prejudicada.

05.3. No caso de atraso proporcionado pelo LOCUTOR, JUIZ, CURRAL OU CALZEIRO, será aplicada a multa correspondente a 10% (dez por cento) sobre o valor pago pela prestação do serviço no evento, valor este que deverá ser descontado no momento do pagamento.

06. Compete ao Diretor que estiver designado para o plantão na realização do evento chegar antes do início de cada Etapa para fiscalizar o cumprimento das regras do regulamento no que se refere ao horário de início da corrida bem como conferir o material necessário ao início da vaquejada além de prestar apoio ao Inspetor da ABQM durante as disputas.

DOS PARQUES

07. Os Parques relacionados nos informativos das etapas farão parte do “12º CIRCUITO ASQM DE VAQUEJADA 2019” e declaram concordarem formalmente com o regulamento em vigor, comprometendo-se a respeitar as exigências apresentadas pela Diretoria da ASQM e mediante assinatura de contrato específico para tal finalidade.

08. Eis a relação de itens mínimos que os parques devem dispor, podendo variar ao critério da diretoria da ASQM e sendo previamente exposto ao PARQUE: (três) 03 locutores; (três) 03 juízes; (dois) 02 anotadores; (um) 01 curralzeiro; (um) 01 calzeiro; contratação de serviço de filmagem; custeio para garantir presença de inspetor da ABQM; juiz do bem-estar animal; confecção de (45) quarenta e cinco pares de troféus; contratação de serviço de gerador de energia; disponibilização de arquibancada com tamanho mínimo de (dez) 10 metros; contratação de (três) 03 toldos; contratação de sonorização; gastos com despesas da secretaria de senhas e hospedagem dos juízes, locutores e membros da secretaria.

09. As indicações de todos os prestadores de serviços que constem na relação acima, obtidos após negociação com os prestadores de serviços, ficarão ao encargo da Diretoria Executiva da ASQM, no entanto, a contratação é encargo do parque realizador do evento.

10. Os parques deverão prezar pelas regras do bem-estar-animal estabelecidas neste regulamento, atentando também para o regulamento geral da ABVAQ e da ABQM.

DA SECRETARIA DE SENHAS

11. Os membros da secretaria de senhas só têm poderes para efetuar as inscrições, não cabendo à mesma o cancelamento de senhas, atribuição que compete exclusivamente à Diretoria Executiva da ASQM.

12. A secretaria da ASQM será responsável AINDA por Receber o pagamento de senhas extras, pagamentos dos “bois de televisão” e por auxiliar o Diretor de Plantão no que for necessário, inclusive no que se refere ao cumprimento do regulamento.

DAS REGRAS GERAIS

A) CONCEITOS BÁSICOS

13. Para fins didáticos, ficam definidos os seguintes conceitos:

a) **vaquejada** – atividade competitiva esportiva, no qual dois vaqueiros têm o objetivo de alcançar e emparelhar o boi entre os cavalos e conduzi-lo até o local indicado, onde o animal deve ser derrubado;

b) **vaqueiro-puxador** – competidor responsável por entrelaçar o protetor de cauda entre as mãos e derrubá-lo na faixa;

c) **vaqueiro-esteireiro** – competidor responsável direcionar o boi e condicioná-lo até o local da faixa, emparelhando-o com o vaqueiro-puxador, além de entregar protetor de cauda do boi ao vaqueiro-puxador;

d) **faixa** – linhas paralelas, com distância de 9m entre uma e outra, onde o boi deve ser derrubado;

e) **valeu o boi** – expressão que caracteriza o êxito do competidor;

f) **zero** – expressão que caracteriza a ausência de êxito do competidor;

g) **parque de vaquejada** – arena onde acontece a vaquejada;

h) **brete** – local onde ficam os bovinos antes de correr;

i) **curral de espera** – local onde ficam os bovinos antes ou depois da corrida;

j) **rodízio** – forma de organização do evento, que estabelece o número de competidores que estão na pista naquele momento;

k) **disputa final** – fase onde serão definidos os vencedores da vaquejada.

B) DA CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA DOS COMPETIDORES

14. Toda filiação de COMPETIDOR será apreciada pela ASQM no prazo máximo de 15 (quinze) dias antes do início do circuito para os que já estiverem inscritos ou 15 (quinze) dias para novos sócios competidores que associarem-se à ASQM após o início do circuito.

15. A Diretoria da ASQM ou Comissão específica poderão deliberar sobre a permanência dos competidores nas respectivas Categorias, especialmente se foi constatado que o mesmo deixou de atender aos critérios aqui expostos, oportunidade em que o Competidor que estiver sendo avaliado será comunicado do RESULTADO DA CLASSIFICAÇÃO TÉCNICA através da divulgação da lista dos competidores por e-mail cadastrado do competidor ou da divulgação da lista no site da ASQM, estando disponível também na secretaria da Associação.

16. Caso o competidor queira recorrer da classificação técnica, deverá apresentar suas razões por escrito no prazo de 08 (oito) dias após a divulgação oficial e protocolando-a na secretaria da ASQM, sendo obrigatório, no momento da protocolização, acostar sua qualificação completa, sendo esta: nome, RG, CPF, endereço, endereço de e-mail para resposta.

17. A Comissão irá avaliar as razões do Competidor e responderá por escrito e no prazo de 08 (oito) dias acerca do solicitado, deliberando sobre o pleito e disponibilizando a resposta pelo e-mail cadastrado pelo competidor, sendo esta a comunicação oficial do ato.

18. Todo sócio possui a obrigação de manter o seu cadastro atualizado na ASQM, especialmente no que se refere ao seu endereço de e-mail, telefone e dados pessoais.

19. A ASQM possui a seguinte classificação de competidores:

a) Iniciante – categoria de entrada no esporte, constituída por competidor iniciante ou de desempenho inferior no esporte vaquejada, segundo critérios aferidos por **observação da Comissão de Vaquejada;**

b) Aspirante - competidor que nunca tenha apresentado, treinado, ensinado ou assistido, direta ou indiretamente, o treinamento de cavalo, visando remuneração ou qualquer compensação. O Aspirante não pode ter sua atividade profissional principal ligada diretamente à lida com o cavalo de vaquejada (trato, doma, etc), **não podendo também ter se apresentado em cavalos de terceiros;**

c) Amador – **Competidor que for classificado junto à ABQM como atleta Amador, ou ainda aquele que não for classificado como Aspirante na ASQM. Também não pode ser classificado como AMADOR o atleta que for classificado com PROFISSIONAL junto a ABQM.**

d) Profissional – competidor que, remunerado ou não, tenha participado (direta ou indiretamente), nos últimos 03 (três) anos, de apresentação, treinamento, condicionamento, ou, de qualquer forma, realizado trabalhos profissionais de doma com cavalos, ou ainda, competido na classe profissional ou aberta com cavalos de terceiros ou mediante patrocínio;

20. **A classe iniciante** é considerada categoria de entrada, de modo que, preenchidos os requisitos de entrada na categoria imediatamente superior (**Aspirante**), seja por somas ganhas ou por condições técnicas, o competidor será considerado automaticamente qualificado para a nova categoria.

20.1 **O competidor que preencher os requisitos da categoria imediatamente superior, porém, não conseguir manter o nível de competitividade, terá o direito de voltar para sua categoria de origem, ficando a critério da comissão de vaquejada esse julgamento.**

21. **Caso o competidor amador participe de eventos oficializados pela ABQM na categoria profissional em cavalos de terceiros, ele estará excluído automaticamente da categoria AMADOR.**

22. As condições de apresentação dos animais serão as seguintes:

a) Na categoria aberta à senha será do cavalo, e cada competidor poderá apresentar até 06 (seis) animais diferentes;

b) Na categoria iniciante e aspirante a senha será do competidor, salvo as senhas dos animais documentados.

c) Na categoria amador a senha será do cavalo, podendo o competidor apresentar até dois animais.

C) DO JULGAMENTO

23. Autorizada a saída do boi e, após sua total saída do brete, os competidores devem posicioná-lo imediatamente para correr, não sendo permitida mais que uma rodada involuntária do boi em direção à porteira do brete, sendo terminantemente proibido dificultar a passagem do boi, sob pena de zero(0).

24. Entende-se por dificultar a passagem do boi, quando o bovino estar totalmente fora do brete, buscando passar pelo lado certo e os dois cavaleiros à sua frente, ou seja, estando pelo lado certo, os dois competidores não podem ficar na frente do boi, caso isso aconteça e o boi volte, será julgado zero (0).

25. Após a faixa de tolerância e antes da primeira faixa de pontuação, qualquer mudança de direção do boi a partir de 180° será considerado retorno, devendo a dupla, imediatamente, deixar o boi livre.

26. Se o boi, dentro da linha de tolerância, rodar duas vezes deverá ser liberado imediatamente pela dupla, sendo disponibilizado um boi de retorno. Caso o juiz ou o locutor não tenham cientificado que o boi rodou duas vezes ou mais, e a dupla insistir, o boi será julgado.

27. Se o locutor mandar deixar o boi sob a alegação de que o mesmo rodou duas vezes ou mais dentro da faixa de tolerância e o vaqueiro insistir:

27.1. Caso seja comprovado que o boi realmente girou duas vezes ou mais dentro da faixa de tolerância, independentemente do resultado obtido pelo competidor, o boi será julgado zero (0);

27.2 Caso seja comprovado que o boi não girou duas ou mais vezes, o mesmo será julgado normalmente.

27.3. Caso a corrida do boi esteja vindo certa (boi no meio dos cavalos), do lado certo, os competidores não poderão tomar a frente do boi, sob pena de "0".

27.4. Se o juiz entender que o vaqueiro está, propositadamente, impedindo a passagem do boi, poderá julgar o boi "0".

28. Só será válido o boi, se o mesmo se soltar completamente entre as faixas de pontuação e, ao se firmar, estiver entre elas.

28.1. A primeira faixa é intocável pela parte superior do boi, considerando superior a parte que fica do jarrete para cima (coxão) e parte inferior, do jarrete para baixo (perna).

28.2. Após adentrar na faixa de pontuação e se soltar completamente, se o boi ficar com no máximo, metade (50%) ou menos para fora, será permitido aos competidores trabalhar a fim de reposicionar o animal entre as faixas, desde que não haja pisoteamento do bovino.

28.3. O trabalho de reposicionamento do boi deve ser realizado no prazo máximo de 30 segundos.

28.4. No boi que foi julgado zero (0) sob a alegação de que o animal está com mais de 50% do corpo fora da faixa de pontuação, a dupla deverá deixá-lo imediatamente quando ordenado pelo juiz da pista. Caso queiram podem requerer o julgamento por parte da comissão alternativa.

28.5. No julgamento do boi sob a alegação de mais de 50% do corpo fora da faixa por parte da comissão alternativa só não será levado em conta o momento do firmar do bovino.

28.6. O boi deverá ser julgado quando estiver totalmente firmado, jamais, alavancado.

29. Caso o competidor não se sinta satisfeito com o resultado do primeiro julgamento (do juiz da pista), poderá recorrer, após o pagamento de taxas previamente estabelecidas pelo promotor do evento, à comissão alternativa.

30. Para solicitar o julgamento da comissão alternativa, na fase classificatória, o competidor deverá fazê-lo, dentro do mesmo dia, até o final da apresentação de sua categoria. Na fase de disputa, deverá fazê-lo antes do término da rodada, sob pena de impossibilidade de qualquer recurso.

31. Será permitido que um competidor, desde que se sinta diretamente prejudicado e estiver envolvido na competição, solicite o julgamento pela comissão alternativa do boi de outro competidor (boi de terceiro). Nesse caso, a taxa será cobrada em dobro ao solicitante.

31.1. A solicitação de que trata este artigo poderá ser feita tanto na fase de classificação, quanto na disputa.

32. A comissão alternativa só poderá dar zero (0) em um boi em julgamento se tiver como provar (mostrar), seja por imagem, áudio ou outros recursos tecnológicos oficiais do evento.

33. Os julgadores, assim como a comissão alternativa, deverão ter profundo conhecimento deste regulamento, comprometendo-se a aplicá-lo de forma indistinta e com rigor.

DOS PROFISSIONAIS DE TRABALHO

34. O julgamento da dupla será realizado por um juiz especialmente designado pelo promotor do evento, auxiliado por uma comissão alternativa, que terá o auxílio de recursos audiovisuais oficiais do evento. Ambos deverão ser imparciais, prudentes, educados e aplicar corretamente este regulamento.

34.1. Os juízes que estiverem atuando na pista não poderão julgar, na alternativa, o boi que ele mesmo julgou na pista.

a) Os juízes que estiverem trabalhando numa determinada vaquejada não poderão competir como vaqueiro no mesmo evento.

34.2. Não será permitida a presença permanente de pessoas na cabine do juiz e/ou locutores que não estejam no seu horário de trabalho, ou seja, na cabine do juiz somente ele e o anotador devem permanecer, já na cabine do locutor apenas o próprio e seu auxiliar devem permanecer.

34.3. Os donos de parque deverão colocar nas cabines uma advertência sobre a proibição de pessoas que não estejam no seu horário de trabalho.

35. Os Juízes e Locutores para trabalharem nas etapas deverão ter certificado da ABVAQ para suas respectivas função, bem como pleno conhecimento deste regulamento, seguindo todas as suas recomendações, além de serem imparciais e prudentes.

36. Os serviços de filmagens oficiais de vaquejadas deverão seguir todas as recomendações emitidas pela ABVAQ, o coordenador da equipe deve ter certificado da ABVAQ, além de:

a) colocar três câmeras ativas, assim distribuídas: Uma câmera fixa, (com ou sem operador), pegando todo o final da pista de competição; Duas câmeras com operador na faixa de pontuação, sendo as duas alinhadas com o segundo cal.

b) Manter por no mínimo 30 (trinta) dias da realização do evento as gravações dos bois enviados para comissão alternativa para o caso de qualquer solicitação por parte da ABVAQ.

37. É incumbência dos profissionais de curral e manejo da boiada envolvida no evento:

a) Ajustar corretamente o protetor de cauda do boi para não dificultar a ação do competidor;

b) Retirar da pista de competição os bois que por ventura insistam em permanecer na arena, sem maltratar o animal, preservando o bem estar do bovino.

38. Os demais trabalhadores devidamente envolvidos na realização da vaquejada deverão ter pleno conhecimento deste regulamento, aplicá-lo no que se refere a sua função, além de zelar pelo bem estar de

todos os animais envolvidos na prova, bem como, pelo bom andamento do evento, estando todos eles obrigados a terem o certificado da ABVAQ, para atuar em qualquer função das provas de vaquejada legal.

FISCALIZAÇÃO E CONDUTAS PROIBIDAS

39. O competidor deve apresentar sua luva (padrão ABVAQ), antes de correr, para que seja aprovada e identificada por uma equipe especialmente designada pelo promotor do evento e deve ter o pitoco (ou toco), sem quina, nem inclinação até a altura de 05 cm, não sendo permitido o uso de luvas de prego, ralo, parafusos, objetos cortantes ou qualquer equipamento que venha a danificar o protetor de caudas ou a integridade física do bovino.

39.1. O promotor da vaquejada deve colocar, na entrada da pista de competição um aviso por escrito contendo a seguinte informação: "quem se apresentar com luva fora do padrão ABVAQ será desclassificado da prova."

39.2. Mesmo a luva previamente vistoriada e aprovada pelo fiscal, pode ser rejeitada pelos juízes de prova caso este verifique que o equipamento está causando danos aos animais, ocasião em que o competidor terá que substituí-la imediatamente, sob pena de "0".

40. É proibido o uso de chicotes/tacas, dar tapas no cavalo, ou qualquer outro objeto que possa causar dano ao animal, esteja ele correndo ou parado. Essa proibição estende-se a toda a área do evento, devendo haver fiscalização dentro e fora da arena.

40.1. Os cabeções, independentemente dos modelos, devem estar isolados por material que impeça danos a integridade física do equino.

41. Em relação ao boi, sob pena de "0", os cavaleiros não poderão bater; tocar sua face, apoiar-se em seu lombo; ou seja, o boi é intocável, salvo se para evitar a queda do vaqueiro ou involuntariamente.

41.1. Se após o boi ser julgado o competidor açoitar seu cavalo sobre o bovino, este será julgado zero(0) independentemente do resultado anterior.

42. Após a apresentação, os competidores deverão se dirigir imediatamente à porteira de saída da pista, e aos juízes de bem estar animal para realizarem a inspeção da integridade física dos animais, não sendo permitida qualquer conduta diversa, sob pena de zero (0).

43. A ASQM poderá tomar medidas de punição, inclusive para eliminar da prova, ou da etapa dos circuitos que adotem este regulamento, os participantes (vaqueiros, profissionais de trabalho e organizadores) que desrespeitarem, com ofensas, verbais ou físicas, uns aos outros.

43.1. Para que tais medidas sejam tomadas, será necessária a apresentação de representação por escrito, quando o Presidente da ABVAQ nomeará uma comissão composta por 3 associados que, analisando as provas e garantindo o direito à ampla defesa, decidirá sobre a punição ao transgressor.

43.2. As punições possíveis, enquanto não for criado um código de conduta desportiva, serão deliberadas pela comissão, a depender da gravidade dos fatos, podendo variar de uma simples advertência, passando por uma suspensão de etapa até a expulsão.

BEM ESTAR ANIMAL

44. Os promotores dos eventos, suas equipes de apoio e organização, assim como os competidores, têm obrigação de preservar os animais envolvidos no esporte, sendo que qualquer maltrato proposital aos bois e cavalos acarretará a responsabilização daquele diretamente envolvido na ocorrência.

45. A ASQM fomenta a prática da atividade cultural esportiva da vaquejada, protegendo os animais envolvidos ativamente através do estabelecimento e imposição de regras rígidas as quais regem todo e qualquer evento oficializado por esta associação.

46. É terminantemente proibida a realização de vaquejada sem o uso do protetor de cauda.

47. O uso do protetor de cauda deverá ser disciplinado segundo as seguintes observações:

a) O protetor deverá ser colocado no local ideal do bovino de acordo com as especificações do fabricante, sob a orientação do chefe de curral, para não prejudicar a integridade física do animal, tampouco a apresentação do competidor.

b) Em bovinos com cauda normal;

c) Ser retirado imediatamente após cada apresentação do bovino;

d) Se o protetor se soltar involuntariamente durante a apresentação, a dupla terá direito ao retorno seguindo os critérios contidos no manual de julgamento;

48. As luvas deverão ser padrão ABVAQ, sem quinas nem inclinação até a altura de 05cm, nem material cortantes, ou quaisquer artifícios que venham a danificar o protetor de cauda ou a integridade física do animal.

49. Casos omissos serão julgados de acordo com o manual de julgamento.

50. Todos os animais (bovinos e equinos) deverão, em qualquer ocasião, serem tratados de modo humanitário, com dignidade, respeito e compaixão.

51. É obrigatória a presença de juiz do Bem Estar Animal que tem como função a fiscalização das práticas adotadas pelas pessoas em relação aos animais. O juiz atua durante a realização das provas, tendo o poder de desclassificar qualquer atleta que por ventura venha a descumprir quaisquer umas das regras impostas no regulamento.

52. Nas provas é dever salvaguardar tanto o bem-estar do gado, como o bem-estar do cavalo e do cavaleiro que estiverem competindo. É obrigatória a presença de um equipe de médicos veterinários de prontidão em todos os eventos com equipamentos e medicamentos adequados.

53. Para o ingresso dos animais nos recintos de concentração serão exigidos:

a) Dos bovinos, a apresentação da Guia de Trânsito Animal- GTA, observados todos e quaisquer exames de sanidade exigidos pelas agencias de defesas agropecuárias locais.

b) Dos equinos, os exames de Anemia infecciosa Equina e Mormo e, por conseguinte, apresentação da Guia de Trânsito Animal – GTA.

54. Não serão admitidos nos eventos, animais que apresentem qualquer tipo de doença, deficiência física ou ferimento.

55. Exige-se que os currais, onde o gado será agrupado, durante os eventos, sejam de tamanho adequado para a quantidade de gado prevista, que tenham água e alimentação suficiente para o trato desses animais;

56. Todo gado deverá estar em forma, saudável e apropriado para o uso intencionado.

57. Caso ocorra algum ferimento nos locais de prova, o animal deverá imediatamente ser retirado da pista de competição, transportado por equipe especializada com acompanhamento do veterinário e /ou da equipe de bem-estar animal responsável que prestarão os primeiros socorros.

58. É proibido uso de instrumentos que possam provocar qualquer sangramento nos animais em competição e\ou que provoquem dor aguda ou perfuração.

59. É terminantemente proibido tocar o boi com quaisquer equipamentos que possam vir a causar dor ou sangramento no animal, esteja o boi dentro do brete, no curral de espera ou dentro da pista de competição.

60. O peso da boiada será de, no mínimo, 12 (doze) arrobas médias para classificação, e 16 (dezesseis) arrobas médias para a disputa final.

61. Nos bois com chifres, será disponibilizado pelo promotor do evento uma proteção para encapar o chifre do animal a fim de evitar riscos de acidentes.

62. É obrigatória, durante todo o evento, a manutenção de uma equipe veterinária à disposição dos competidores. Essa equipe também deverá acompanhar o tratamento dos bois e cavalos que adoecem ou, por ventura, se acidentem durante a vaquejada, tomando todas as providências necessárias à manutenção da saúde dos animais.

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO E CUIDADOS MÉDICOS

63. São equipamentos de proteção individual e de uso obrigatório por todos os competidores:

- a) Capacete devidamente preso para não comprometer a eficácia do acessório de segurança;
- b) Camisa;
- c) Calça comprida;
- d) Botas.

64. Desde o início, e durante todo o evento, deverá ser disponibilizada equipe de atendimento paramédico e ambulância com toda a estrutura necessária para atendimento de urgência e emergência dos presentes.

DAS REGRAS ESPECÍFICAS DE CADA CATEGORIA

A) DA CATEGORIA JOVEM INICIANTE

65. Poderão participar da referida Categoria os jovens com idade até 12 anos mediante assinatura pelo pai ou responsável de TERMO DE RESPONSABILIDADE, autorizando expressamente o filho a participar do referido evento.

66. Não será cobrado nenhum valor a inscrição nesta categoria e a PREMIAÇÃO corresponde somente a 01 (um) par de troféus ao primeiro colocado.

B) DA CATEGORIA JOVEM

67. Poderão participar da referida Categoria os jovens **com idade até 16 anos** mediante assinatura pelo pai ou responsável de TERMO DE RESPONSABILIDADE, autorizando expressamente o filho a participar do referido evento.

68. Os puxadores inscritos na CATEGORIA JOVEM podem competir na categoria superior à sua.

69. A senha da CATEGORIA JOVEM será concorrida com a pontuação de 02 (dois) bois, **sendo o primeiro boi corrido BONIFICADO** e correrão em horário a ser determinado pela diretoria da prova.

69.1. **Ao competidor que se utilizar do boi bonificado, a pontuação deste boi não será computada para fins de pontuação no circuito.**

70. O valor da inscrição para a referida categoria é de R\$ 170,00 (cento e setenta reais).

71. A referida categoria terá PREMIAÇÃO somente na 1ª Colocação, com 01 (um) par de troféus e o valor correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor arrecadado nas inscrições da referida Categoria, após deduzidos os valores para pagamento da ambulância, plantão veterinário e sanitário e juiz do bem-estar animal.

C) DA CATEGORIA INICIANTE

72. O competidor que for classificado como Iniciante poderá participar das categorias Aspirantes e Amador, no entanto, ao atleta classificado como Aspirante e Amador não é permitido participar da categoria Iniciante.

72.1. Os competidores, após finalizarem o circuito 2019, serão avaliados e julgados se permanecem ou não nesta categoria.

73. O valor da senha para os competidores da categoria Iniciante é de R\$ 450,00 (quatrocentos e cinquenta reais).

74. A premiação total será de R\$ 10.000,00 1ª lugar R\$ 2.000,00, do 2ª ao 6ª ou 10ª R\$ 8.000,00.

75. Caso a Categoria Iniciante não alcance o número mínimo de 50 (cinquenta) inscrições, o prêmio será correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor arrecadado.

76. O competidor Iniciante só poderá fazer a senha antecipada, não podendo ser feita no momento da competição, a fim de evitar que os atletas não sejam avaliados previamente pela comissão de vaquejada.

77. Nessa categoria, a classificação será através da senha casadinha, 03 (três) bois para bater a primeira senha e mais 01 (um) boi para bater a segunda senha.

D) DA CATEGORIA ASPIRANTE

78. O competidor que for classificado como Aspirante, poderá participar da categoria Amador, no entanto, ao atleta classificado como Amador não é permitido participar da categoria Aspirante.

79. O valor das senhas para os competidores da categoria ASPIRANTE é de R\$ 550,00 (quinhentos e cinquenta reais).

80. A premiação será de R\$ 13.000,00 sendo 1ª lugar R\$ 3.000,00, do 2ª ao 6ª ou 10ª R\$ 10.000,00.

81. Caso a Categoria ASPIRANTE não alcance o número mínimo de 50 (cinquenta) inscrições, o prêmio será correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor arrecadado.

82. O competidor aspirante só poderá fazer a senha antecipada, não podendo ser feita no momento da competição a fim de evitar que os atletas não sejam avaliados previamente pela comissão de vaquejada.

83. Nessa categoria, a classificação se dá pela pontuação em 03 (três) bois em cada senha, sem bonificação.

E) DA CATEGORIA ASPIRANTE REGISTRADO

84. O competidor que optar por correr em cavalo registrado, caso substitua o cavalo será automaticamente desclassificado para efeito de pontuação na ABQM.

85. A premiação complementar para os animais documentados será de 100% do valor arrecadado da taxa extra de 50 reais, onde o valor da senha passa a ser R\$ 600,00 (seiscentos reais), divididos em 3 (três) vagas iguais.

86. O animal de esteira documentado só poderá bater no máximo para 02 (dois) cavalos de puxar, conforme estabelecido pela ABQM.

87. Tanto o puxador como o esteireiro não podem ter mais de 30 pontos acumulado junto a ABQM.

87.1 Caso o competidor acumule mais de 30 pontos junto à ABQM, ele perde o direito de competir na categoria ASPIRANTE REGISTRADO.

F) DA CATEGORIA AMADOR

88. O competidor que for classificado como Amador poderá participar da categoria Aberto.

89. O valor das senhas para os competidores da categoria AMADOR é de R\$ 650,00 (seiscentos e cinquenta reais)

89.1. A senha será do cavalo, podendo o competidor correr em até 03 (três) cavalos.

89.2. O competidor que for pego substituindo o animal de puxar será desclassificado da etapa, mesmo estando com outras senhas batidas, bem como, será suspenso da etapa posterior.

90. A premiação será de R\$ 15.000,00 sendo 1ª lugar R\$ 4.000,00, do 2ª ao 6ª ou 10ª R\$ 11.000,00.

91. Caso a Categoria AMADOR não alcance o número mínimo de 50 (cinquenta) inscrições, o prêmio será correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor arrecadado.

92. Nessa categoria, a classificação se dá pela pontuação em 03 (três) bois para cada senha não tendo bonificação em nenhuma das senhas.

G) DA CATEGORIA AMADOR REGISTRADO

93. O competidor que optar por correr em cavalo registrado, caso haja substituição do cavalo de esteira, será automaticamente desclassificado para efeito de pontuação na ABQM.

94. A premiação complementar para os animais documentos será de 100% do valor arrecado da taxa extra de 50 reais, onde o valor da senha passa a ser R\$ 700,00 (setecentos reais), divididos em 3 (três) vagas iguais.

95. O esteireiro poderá bater para 06 (seis) senhas, seguindo o regulamento da ABQM.

96. O animal de esteira documentado só poderá bater no máximo para 02(dois) cavalos de puxar, conforme estabelecido pela ABQM.

H) DA CATEGORIA MASTER

97. Podem competir pela Categoria Master todos os competidores atletas INICIANTE, ASPIRANTE e AMADORES, acima de 40 anos exceto os amadores patrocinados.

98. O valor da senha é de R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta reais).

98.1 A referida categoria terá PREMIAÇÃO somente na 1ª Colocação, com 01 (um) par de troféus e o valor correspondente a 50% (cinquenta por cento) do valor arrecadado nas inscrições da referida Categoria, após deduzidos os valores para pagamento da ambulância, plantão veterinário e sanitário e juiz do bem-estar animal.

I) DA CATEGORIA DERBY

99. Todos os sócios poderão competir nessa categoria.

99.1. A dupla inscrita não terá direito a boi de bonificação.

100. O proprietário do animal que deseje participar desta categoria tem que ser sócio da ASQM e ABQM.

101. Cada competidor poderá participar apresentando 06 animais registrados e não possuir débitos na ABQM.

101.1 O competidor que fizer as senhas antecipadas terá direito ao boi de TV grátis dessa senha.

102. O animal, tanto o de puxar como o de esteira, tem que ser nascido de 01 de julho de 2012 até 30 de junho de 2016. **Animais de (03 – 06 anos hípicas).**

103. Sendo o competidor AMADOR ou ASPIRANTE, o animal deve estar registrado em seu nome.

104. O valor da senha é de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e a premiação corresponde a 40% da arrecadação, com troféus do 1º lugar ao 3º lugar.

J) DA CATEGORIA POTRO

105. Cada competidor poderá participar apresentando 06 animais registrados e não possuir débitos na ABQM.

105.1. O competidor que fizer as senhas antecipadas terá direito ao boi de TV grátis dessa senha.

106. O animal, tanto o de puxar como o de esteira, devem ser nascidos de 01 de julho de 2014 até 30 de junho de 2016. **Animais de (03 – 05 anos hípicas).**

107. Sendo o competidor AMADOR ou ASPIRANTE, o animal deve estar em seu nome.

108. O valor da senha é de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e a premiação corresponde a 40% da arrecadação, com troféus do 1º lugar ao 3º lugar.

L) DA CATEGORIA ABERTA

109. Para animais registrados na ABQM com qualquer idade, sendo seguidas as mesmas regras do campeonato nacional ABQM.

109.1. O competidor que fizer as senhas antecipadas terá direito ao boi de TV grátis dessa senha.

109.2 O valor da senha é de R\$ 500,00 (quinhentos reais) e a premiação corresponde a 40% da arrecadação, com troféus do 1º lugar aos 3º lugar.

M) DA CATEGORIA FEMININA

110. A senha da CATEGORIA FEMININA será concorrida com a pontuação de 02 (dois) bois, **sendo o primeiro boi corrido BONIFICADO** e correrão em horário a ser determinado pela diretoria da prova.

111. O valor da inscrição para a referida categoria é de R\$ 170,00 (cento e setenta reais).

112. A referida categoria terá PREMIAÇÃO somente na 1ª Colocação, com 01 (um) par de troféus e o valor correspondente a 100% (cem por cento) do valor arrecadado nas inscrições da referida Categoria, após deduzidos os valores para pagamento da ambulância, plantão veterinário e sanitário e juiz do bem-estar animal.

CAVALOS COM REGISTRO NO STUD BOOK NA ABQM

113. Os animais de esteira e animais de puxar serão pontuados na ABQM e na ASQM.

114. A vistoria dos animais será feito por inspetor credenciado pela ABQM.

115. É Obrigatória à apresentação da cópia do documento dos animais, no momento da realização da inscrição da etapa, bem como todos os animais deverão estar chipados.

116. Para os cavalos com documentos que irão pontuar na ABQM valerão as regras oficiais da ABQM.

DA PONTUAÇÃO DO CIRCUITO

117. A cada etapa do circuito, todos competidores nas categorias JOVEM INICIANTE, JOVEM, INICIANTE, ASPIRANTE, AMADOR, MASTER, DERBY, POTRO, ABERTA E FEMININO terão uma pontuação, que será computada para a classificação dos atletas no circuito.

118. A pontuação está assim disposta:

a) 25 pontos para o competidor que participar de 100% das etapas dentro de sua respectiva categoria na condição de puxar, não podendo a participação em categorias diferentes ser considerada para fins desta pontuação;

b) Quanto aos cavalos de puxar e esteira, a pontuação computada será do animal.

c) O 1º lugar da Categoria Jovem, feminino e Master terão uma bonificação de 10 (dez) pontos na pontuação geral do circuito para o 1ª lugar. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

d) O 1º lugar da Categoria Iniciante terá uma bonificação de 10 (dez pontos) e do 2º lugar até o 6º ou até o 10º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

e) O 1º lugar da Categoria Aspirante terá uma bonificação de 10 (dez pontos) e do 2º lugar até o 6º ou até o 10º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

f) O 1º lugar da Categoria Amador terá uma bonificação de 10 (dez pontos) e do 2º lugar até o 6º ou até o 10º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

g) 1º Lugar da Categoria DERBY terá uma bonificação de 10 (dez) pontos e o 2º e 3º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

h) 1º Lugar da Categoria ABERTA terá uma bonificação de 10 (dez) pontos e o 2º e 3º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

i) 1º Lugar da Categoria POTRO terá uma bonificação de 10 (dez) pontos e o 2º e 3º terá uma bonificação de 05 (cinco) pontos. Caso haja racha do 1ª lugar a pontuação será de 5 (cinco) pontos .

J) Para que o competidor possa somar pontos para o circuito, é necessário que o mesmo esteja com a anuidade em dias.

118. Na categoria Aspirante e Amador a senha que pontuará para o circuito será a senha de ordem numérica mais baixa.

118.1 Na categoria Iniciante serão computados para pontuação do circuito os três primeiros bois.

119. Não será permitida a substituição de um competidor por outro em qualquer fase, mesmo em caso de acidente.

OBSERVAÇÕES FINAIS

120. Fica a critério da diretoria da comissão de vaquejada decidir quando o Parque tem ou não condições de fazer a senha teimosinha.

121. Cada rodízio deverá ter, no máximo, 13 (treze) senhas.

122. As senhas teimosinhas se apresentarão no último rodízio antes do rabo da gata e todo o valor arrecadado com a mesma, será revertido em prol do parque.



123. Cada Atleta poderá correr uma senha para “apresentar um POTRO de Puxar com documento”, pagando uma taxa de R\$ 220,00 (duzentos e dez reais), correndo 02 bois, no entanto, não valerá para efeito de pontuação no circuito.

124. A senha de apresentação será somente para associado. Será limitado a uma apresentação por rodízio.

125. A Diretoria da ASQM é soberana, cabendo a ela decidir quaisquer problemas ou casos omissos a este regulamento, com poderes inclusive para desclassificar qualquer dupla de vaqueiros que desrespeitarem este regulamento ou cometerem atitudes antiesportivas e contrárias ao bom andamento dos eventos e ao espírito esportivo.

126. No ato da inscrição de senhas o pagamento será à vista (em dinheiro), ou pagamento de boleto disponível no site da ASQM. Após a data limite para inscrições de senhas, só serão aceitas novas inscrições mediante o pagamento de uma multa de R\$ 50,00 (cinquenta reais) por inscrição, 48 horas antes do dia da Etapa do Circuito.

**ASSOCIAÇÃO DOS CRIADORES DE CAVALOS QUARTO DE MILHA
ASQM**