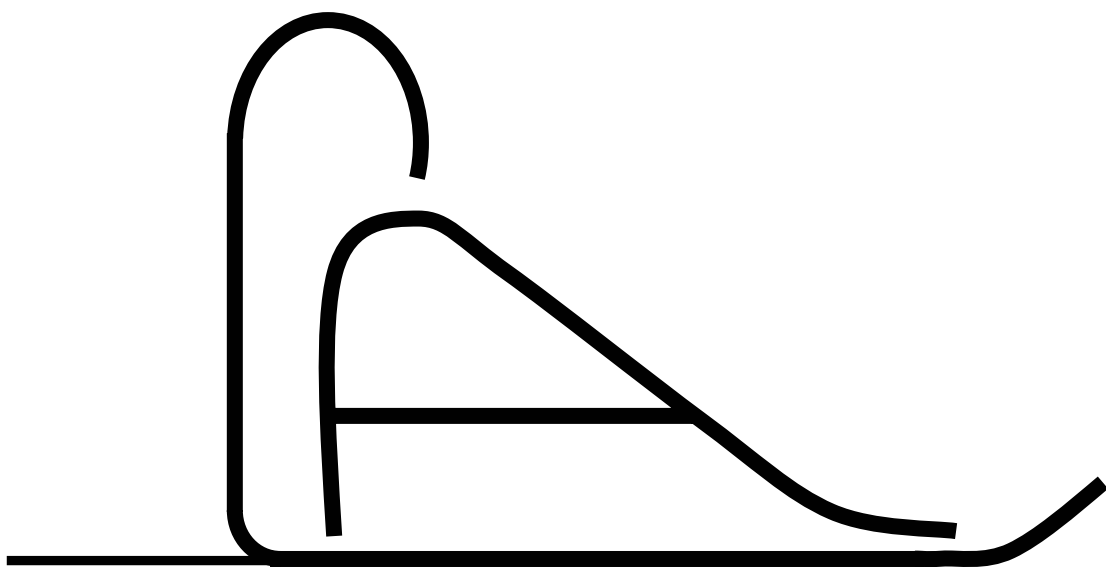


# REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO



FEDERAÇÃO PORTUGUESA  
DE MUSHING

2003/2004

## **1. ORGANIZAÇÃO DE PROVAS**

- 1.1 A época desportiva tem início a 1 de Novembro e termina a 30 de Abril.
- 1.2 Compete à Direcção da FPM decidir em cada época desportiva o número de provas que constituem o Campeonato Nacional, a Taça de Portugal, bem como outros eventos e o respectivo calendário das mesmas, do que dará conhecimento aos sócios.
- 1.3 A FPM pode inserir no Campeonato Nacional ou na Taça de Portugal provas dos Clubes que a constituem, quando de comum acordo.
- 1.4 Compete à FPM ceder a equipa técnica para todas as provas do Campeonato Nacional e da Taça de Portugal ainda que estas sejam organizadas juntamente com os Clubes.
- 1.5 Se uma prova que faça parte do Campeonato Nacional ou da Taça de Portugal não puder realizar-se na data prevista poderá ser substituída pela prova seguinte de qualquer um dos clubes filiados na FPM. Se se tratar da última prova do calendário geral marcar-se-á nova data para a realização da mesma.
- 1.6 As provas organizadas pelos Clubes e Associações só têm carácter oficial quando homologadas pela direcção da FPM depois de ouvido o parecer do Conselho de Arbitragem.
- 1.7 O seguro desportivo abrange unicamente as provas organizadas pela FPM ou homologadas pela mesma.
- 1.8 Os Clubes e Associações podem organizar provas de carácter particular, devendo porém comunicar o evento à FPM, com pelo menos 30 dias de antecedência.
- 1.9 O calendário de provas deve ser entregue pelos Clubes à Direcção da FPM até 30 de Junho para homologação, após o qual pode ser considerado oficial.
- 1.10 Nenhuma prova pode ser realizada em datas coincidentes com as provas do Campeonato Nacional ou Taça de Portugal.
- 1.11 Os sócios obrigam-se a cumprir o Regulamento de Competição da FPM. Em situações especiais, em que esta cláusula não seja exequível, tem de ser pedida autorização ao Conselho de Arbitragem da FPM para aplicação de regulamentos adicionais ou alternativos, só aplicáveis aos eventos a que se destinam.
- 1.12 A informação aos sócios poderá ser feita por carta, fax, email ou por informação colocada na página oficial da FPM na Internet.

## **2. INSCRIÇÕES**

- 2.1. A inscrição de equipas concorrentes a qualquer prova organizada pela FPM é da competência e responsabilidade dos Clubes que a constituem.
- 2.2. As inscrições são feitas em impressos próprios, cedidos pela FPM, a cada clube e, entregues por estes na Sede da FPM ou enviados por Fax, correio ou e-mail até vinte dias antes da data da prova. Depois dessa data, e até quinze dias antes da prova, haverá um acréscimo de 20% ao valor previamente estabelecido. Após esta data não se aceitam inscrições.
- 2.3. As Inscrições só são consideradas válidas após a recepção do Respektivo Pagamento.
- 2.4. O sorteio de dorsais será sempre efectuado no fim-de-semana anterior à realização da prova. Os sócios são informados previamente do local e hora do sorteio, devendo os mesmos designar os seus representantes.
- 2.5. Musher e Handler só podem inscrever-se em qualquer prova organizada pela FPM se forem federados, tiverem as quotas regularizadas e não forem, à data de inscrição, alvo de inquérito ou processo disciplinar.
- 2.6. O musher tem de ser de nacionalidade portuguesa.
- 2.7. Reserva-se a Direcção da FPM o direito de endossar convites a atletas estrangeiros, que podem competir sem estarem federados. Os participantes estrangeiros não pontuam para os eventos.
- 2.8. No acto da inscrição o musher é obrigado a apresentar Declaração Médica de capacidade para a prática desportiva, Seguro Desportivo para a prática de Mushing, Fotocópia do Boletim de Vacinas Actualizado e Autorização do Encarregado de Educação, quando menor.
- 2.9. O Musher deve inscrever-se, ao handler e até 3 equipas de cães por Classe (C6; C4), em que pretende correr para o Campeonato Nacional e/ou para a Taça de Portugal, sendo que só poderá inscrever 1 equipa por categoria.
- 2.10. Todos os cães participantes em provas oficiais são obrigados a estar inscritos na FPM, processando-se a sua identificação através de chip identificativo, documento oficial de raça e boletim de vacinas actualizado e têm de ter, pelo menos, um ano de idade.
- 2.11. Os participantes têm de ter a idade mínima de 14 anos à data da primeira prova.
- 2.12. Uma equipa de cães só pode inscrever-se numa classe. Os cães não podem pertencer a mais de uma equipa concorrente excepto para a classe Júnior.
- 2.13. O Musher pode inscrever cães até 1,5 vezes o número máximo da classe em que se inscreve.
- 2.14. O musher pode no decorrer do Campeonato Nacional inscrever novos cães, até perfazer o número máximo permitido, mediante preenchimento de impresso próprio até dez dias antes da respectiva prova. Por cada cão inscrito no decorrer do Campeonato será paga a taxa adicional de cinco euros.
- 2.15. No caso da equipa não poder participar na corrida a FPM devolverá 50% do preço da inscrição, se a causa apresentada o justificar, quando solicitado, à Direcção da mesma, até final do período normal de inscrições (vinte dias antes da primeira prova) após o qual não haverá lugar a devoluções.

## **3. EQUIPA TÉCNICA**

- 3.1. Constituição:

- 3.1.1. Director de prova (DP), Juizes de pista (JP), Juiz do bem estar animal, Chefe de cronometristas (Ccrono), Chefe de stake-out (Cstake), Veterinário, Secretariado, Controladores de Pista, Observadores de Pista e Marcadores de pista.
- 3.1.2. Todo o pessoal de pista deve estar identificado como tal e de acordo com as funções desempenhadas, por meio de bonés, braçadeiras, etc.
- 3.1.3. A Equipa Técnica manter-se-à inalterada durante cada época desportiva podendo cada elemento fazer-se substituir de acordo com as suas funções e com o presente regulamento.

### **3.2. Atributos**

- 3.2.1. Conhecimento integral do circuito e dos locais de apoio ou prestação de serviços.
- 3.2.2. Conhecimento integral do regulamento de competição e do regulamento interno da FPM.
- 3.2.3. Ser membro da FPM e reconhecido por esta quando nas funções de DP, JP, Juiz bem-estar Animal, Ccrono ou de, CStake.
- 3.2.4. Os elementos do Secretariado serão propostos pela Direcção da FPM.
- 3.2.5. O Veterinário deve ter reconhecida competência para o cargo e elementar conhecimento da prática do mushing.
- 3.2.6. A equipa de marcadores de pista integra obrigatoriamente o DP e, pelo menos um JP, um musher, um membro da comissão de investigação de novos trajectos e quando possível um membro da comissão de bem estar animal.
- 3.2.7. Não ser concorrente durante a época desportiva em que assume função de “pessoal de pista”, excepto para os marcadores de pista.
- 3.2.8. Ser desportivamente isento e não cometer ou ter cometido qualquer atitude passível de inquérito disciplinar ou sanção nos últimos cinco anos.

### **3.3. Atribuições**

#### **3.3.1. DIRECTOR DE PROVA**

- 3.3.1.1. Verificar se a pista está operacional, se a corrida é possível e se os regulamentos de competição estão a ser cumpridos antes, durante e após a corrida.
- 3.3.1.2. Dar inicio às provas e interrompê-las ou adiá-las se as condições atmosféricas, da pista ou segurança das equipas em prova assim o exigirem.
- 3.3.1.3. Anunciar publicamente a lista de vencedores, proceder à atribuição de prémios e encerrar as provas.
- 3.3.1.4. Homologar as listas de candidatos, respectiva ordem e horário de partida, tempos de chegada e mapas classificativos que serão fornecidos ao Secretariado para afixação em local visível.
- 3.3.1.5. Averiguar da legalidade do equipamento e da sanidade dos cães, ouvida a informação do veterinário e, dos mushers e handlers, ouvida a opinião médica.
- 3.3.1.6. Prestar informações aos media e aos concorrentes antes e após a prova.
- 3.3.1.7. Eleger o Ccrono, o Cstake, Controladores e Observadores ou outros funcionários de pista necessários ao bom decurso da prova.
- 3.3.1.8. Ser permanentemente informado pelos JP do normal decorrer da prova e imediatamente consultado no caso de qualquer alteração ocorrida antes, durante ou após a mesma.
- 3.3.1.9. Proceder às alterações, correcções ou sanções a que houver lugar e, quando necessário convocar e presidir ao Júri de Prova.
- 3.3.1.10. Poderá quando necessário delegar funções num dos JP ou em qualquer outro funcionário de pista de acordo com as atribuições dos mesmos.
- 3.3.1.11. Poderá fazer-se substituir temporariamente ou no decurso de toda a prova quando houver impedimento que o justifique.

#### **3.3.2. JUIZES DE PISTA**

- 3.3.2.1. Defender e fazer cumprir o regulamento de prova procedendo, no caso de violação deste, a advertência verbal ao infractor ou em caso de falta grave, requerer do DP deliberação da sanção a aplicar ou convocação do Júri de prova
- 3.3.2.2. Verificar a marcação e a operacionalidade do circuito antes do inicio da prova e no decurso da mesma.
- 3.3.2.3. Verificar as equipas à partida e à chegada assegurando-se de que o Musher e os cães correspondem em numero e categoria aos previamente inscritos.
- 3.3.2.4. Providenciar, junto do chefe de stake-out, para que o musher e os cães recebam antes da partida e à chegada os cuidados julgados necessários (médicos, veterinários ou outros).
- 3.3.2.5. Elaborar conjuntamente com o DP e os marcadores de pista o mapa do circuito, colaborar com o DP na verificação da lista de participantes e respectiva ordem de partida elaboradas pelo Secretariado.
- 3.3.2.6. Determinar e sujeitar à aprovação do DP os locais de controle e observação de pista.
- 3.3.2.7. Recolher informação escrita e verbal dos controladores de pista e transmiti-la ao DP.
- 3.3.2.8. Colaborar com o DP e o Ccrono na elaboração dos mapas de tempos e classificação geral.

- 3.3.2.9. Dar parecer na eleição, e submeter à aprovação do DP, de controladores e outros funcionários de pista não previamente determinados mas julgados necessários ao bom funcionamento da prova.
  - 3.3.2.10. Atribuir tarefas aos funcionários de pista distribuindo instruções (se possível escritas).
  - 3.3.2.11. Comunicar ao DP qualquer acontecimento invulgar relatado pelo pessoal de pista.
  - 3.3.2.12. Providenciar e verificar a desmarcação e limpeza da pista após a prova.
- 3.3.3. JUIZ DO BEM-ESTAR ANIMAL**
- 3.3.3.1. Verificar o estado de saúde e bem-estar dos cães
  - 3.3.3.2. Verificar as condições de transporte e acondicionamento dos cães, a cumprir requisitos sobre altura, largura, comprimento dependendo e variando consoante o tamanho dos cães. Ver Anexo ao ponto 3.3.3.2 (Anexo 1)
  - 3.3.3.3. Verificar as condições de segurança e bem estar do stake-out e do percurso
  - 3.3.3.4. Ajudar o Veterinário na verificação de chips, vacinas e estado sanitário dos cães
  - 3.3.3.5. Controlar os alimentos e medicamentos administrados durante a permanência dos cães na área de competição
  - 3.3.3.6. Proceder à verificação da distribuição de água aos cães
  - 3.3.3.7. Colaborar com o Cstake na defesa e cumprimento dos regulamentos de competição e do bem-estar animal.
- 3.3.4. CHEFE DE CRONOMETRISTAS**
- 3.3.4.1. Organizar e dirigir a equipa de cronometragem.
  - 3.3.4.2. Elaborar e fazer afixar, no mínimo 15 minutos antes de cada prova, a ordem e respectivo horário de partida dos concorrentes, após homologação do DP.
  - 3.3.4.3. Colaborar com o DP e os JP na elaboração do mapa de tempos e classificação geral.
  - 3.3.4.4. Chamar as equipas e dar o sinal de partida de acordo com a ordem e horário previamente estabelecidos e afixados.
  - 3.3.4.5. Manter-se informado e informar o DP de todas as ocorrências em pista passíveis de alteração dos tempos realizados pelas equipas.
- 3.3.5. CHEFE DE STAKE-OUT**
- 3.3.5.1. Organizar e dirigir a colocação e movimentação dos cães, mushers e handlers no espaço reservado à guarda dos cães antes e após cada prova.
  - 3.3.5.2. Verificar e promover as melhores condições para o exame veterinário regular ou para tratamentos de emergência.
  - 3.3.5.3. Ajudar se necessário ao transporte dos cães para a linha de partida ou da linha de chegada e colocação dos mesmos nos respectivos locais de stake-out.
  - 3.3.5.4. Fiscalizar o tratamento dado aos cães quer por mushers e handlers quer pelos espectadores que deverão manter-se fora deste recinto.
  - 3.3.5.5. Autorizar a eventual entrada de espectadores, sempre em numero limitado, para fotografias, filmagens ou para acariciar os cães.
  - 3.3.5.6. Verificar e mandar limpar o local quer antes da colocação dos cães quer após a permanência destes informando o DP sempre que por negligencia das equipas haja lugar a sanções.
  - 3.3.5.7. Impedir a existência de cães soltos no local de stake-out.
- 3.3.6. VETERINÁRIO**
- 3.3.6.1. Verificar o boletim de vacinas onde devem constar as seguintes vacinas obrigatórias: Esgana / Raiva / Hepatite Canina / Leptospirose / Parvo virose / Tosse Canil.
  - 3.3.6.2. Proceder à verificação do chip de identificação de cada cão.
  - 3.3.6.3. Verificar o estado de saúde dos cães e conceder ou não autorização para correr.
  - 3.3.6.4. Proceder se achar necessário ao controle anti-doping e/ou medicamentoso dos cães.
  - 3.3.6.5. Verificar se possível os dados fornecidos pelo musher ou handler relativos aos cães da sua equipa.
  - 3.3.6.6. Prestar cuidados veterinários de emergência.
  - 3.3.6.7. Informar o DP ou um dos JP de qualquer irregularidade ou sinal de mau trato passível de inquérito ou sanção.
- 3.3.7. SECRETARIADO**
- 3.3.7.1. Providenciar o material necessário à informação dos concorrentes, pessoal de pista, espectadores e media submetendo-o à aprovação prévia do DP, antes e após cada prova.
  - 3.3.7.2. Afixar o mapa do circuito com marcação dos vários postos de controle e acidentes do percurso a requerer maior cuidado ou atenção.
  - 3.3.7.3. Elaborar e afixar a lista geral de participantes, a sua distribuição em classes e respectiva ordem e horário de partida.
  - 3.3.7.4. Elaborar e afixar os quadros de classificações parcelares e os resultados gerais cedidos pelo Ccrono após homologação do DP.
- 3.3.8. MARCADORES DE PISTA**

- 3.3.8.1. Esta equipa integra obrigatoriamente o DP e, pelo menos um JP, um musher, um membro da comissão de investigação de novos trajectos e quando possível um membro da comissão de bem estar animal. É chefiada pelo primeiro destes elementos.
- 3.3.8.2. Colaborar na decisão do circuito a cumprir e marcar a pista de acordo com as normas internacionalmente estabelecidas.
- 3.3.8.3. Contratar todos os funcionários que achar necessários à marcação da pista.
- 3.3.8.4. Elaborar o mapa do percurso com marcação dos locais de controle e observação que após aprovação do DP será fornecido ao Secretariado que o afixará em local visível antes do início da prova.
- 3.3.8.5. Fornecer ao DP todas as informações importantes relativas ao circuito.
- 3.3.8.6. Proceder à desmarcação e limpeza da pista após a prova.

### **3.3.9. CONTROLADORES DE PISTA**

- 3.3.9.1. Deve ocupar o posto que lhe foi confiado pelo DP ou pelo JP mantendo-se visível mas sem perturbar o musher ou os cães e aí permanecer até que o DP ou os JP dispensem os seus serviços.
- 3.3.9.2. Deve responder a perguntas directas do musher ou fornecer informações por indicação do DP ou dos JP.
- 3.3.9.3. Vigiar e se necessário ajudar as equipas na passagem do controle.
- 3.3.9.4. Apontar as ocorrências na passagem do controle e troço de pista visível, nomeadamente cães soltos, cães ou musher lesionados, material danificado, etc....
- 3.3.9.5. Aceitar e acomodar fora do percurso, em segurança, qualquer cão deixado à trela por uma equipa e informar de imediato o DP ou um JP.
- 3.3.9.6. Apontar na lista geral de participantes os que passaram no controle e por que ordem identificando-os pelo numero do dorsal.
- 3.3.9.7. Anotar os problemas referentes a cada equipa no troço anterior de pista e transmiti-los ao JP ou ao DP.
- 3.3.9.8. Mandar parar qualquer equipa que apresente evidências de ter cães com deficiências físicas de qualquer tipo.
- 3.3.9.9. Devem ser retirado/os os cães nessas circunstancias e só depois a equipa poderá retomar a corrida, se e só se após serem retirados o/os cães o numero não for inferior ao permitido na Classe.
- 3.3.9.10. Manter os espectadores fora do trajecto das equipas e impedir quaisquer atitudes que possam perturbar o normal desempenho dos cães.

### **3.3.10. OBSERVADORES DE PISTA**

- 3.3.10.1. Os observadores serão escolhidos, pelo DP, de entre os presentes e disponíveis, em cada prova, dando prioridade aos federados.
- 3.3.10.2. Devem estar colocados, por indicação do DP ou dos JP ao longo do circuito nos locais susceptíveis de acidentes ou violação de regras.
- 3.3.10.3. Anotar e transmitir ao DP ou aos JP as irregularidades ocorridas durante o percurso visível do circuito.

### **3.3.11. JURI DE PROVA**

- 3.3.11.1. É constituído pelo DP, JPs e um Juiz do bem estar animal, tendo o primeiro, voto de qualidade em situação de empate.
- 3.3.11.2. Reúne por convocatória directa do DP, por iniciativa deste ou sugestão dos JPs.
- 3.3.11.3. Tem por função apreciar qualquer irregularidade cometida ou ocorrência omissa no regulamento de competição e, emitir opinião acerca das sanções a aplicar. Após ouvir o Júri de Prova o DP tomará a decisão final.

## **4. REGRAS GERAIS**

- 4.1. Em caso de discrepância entre regras gerais e especiais prevalecem as ultimas.
- 4.2. As etapas, em numero de uma, ou duas efectuadas no mesmo dia ou em dias seguidos, constituem uma prova. Um conjunto de provas efectuadas durante uma época desportiva constitui uma corrida.
- 4.3. Entendem-se como corridas promovidas pela FPM, o Campeonato Nacional e a Taça de Portugal. Entendem-se como corridas homologadas pela FPM todos os conjuntos de provas efectuados pelos clubes, que a constituem, quando tal for de mutuo acordo.

### **4.4. Constituição da equipa**

- 4.4.1. A equipa é constituída por musher e cães em numero correspondente à classe em que os seus elementos foram previamente inscritos. Todas as equipas deverão, sempre que possível, ter um handler.
- 4.4.2. Todos os cães podem ser retirados ou colocados de uma para outra prova mas não entre etapas de uma mesma prova.
- 4.4.3. Qualquer equipa, musher ou cão que não faça uma etapa não pode fazer o resto da prova, ou tendo já feito uma etapa, se não fizer as restantes não pontua nessa prova.

- 4.4.4. Musher e handler que constituam uma equipa não podem ser substituídos entre etapas ou provas de uma mesma corrida, podendo o handler não estar presente numa ou mais provas mediante autorização do DP.
- 4.4.5. Uma equipa que corra sem handler é obrigada a aceitar ajuda de quem o DP previamente determinar.
- 4.4.6. Qualquer equipa, musher ou cão desclassificado numa etapa não poderá correr mais nessa prova.
- 4.4.7. Qualquer equipa, musher ou cão que se apresente na linha de partida e que na opinião do DP não se encontre em condições de, em segurança completar o percurso da prova, não será autorizada a partir. Poderá, se possível, substituir o cão em questão.

#### **4.5. Tamanho das equipas**

- 4.5.1. Excepto quando previamente determinado a Classe limite será a C8 com o numero máximo de oito cães.
- 4.5.2. O DP pode reduzir o tamanho de qualquer equipa que considere demasiado grande para determinado musher.
- 4.5.3. Após o inicio de cada etapa não se pode acrescentar cães à equipa
- 4.5.4. Após a primeira prova o musher pode voluntariamente reduzir o numero de cães da sua equipa até ao mínimo previsto para a classe a que pertence.
- 4.5.5. Se por motivo alheio durante uma prova ou etapa o musher reduzir o tamanho da sua equipa a um numero que seja inferior ao permitido na sua Classe será desclassificado.
- 4.5.6. É da responsabilidade do musher ajustar o tamanho da sua equipa às suas capacidades.
- 4.5.7. Só podem existir as classes e categorias que tiverem um numero mínimo de três equipas inscritas.
- 4.5.8. Se uma equipa não puder correr na classe em que se inscreve por não haver o numero mínimo de participantes nessa classe, deve passar à classe imediatamente inferior em numero de cães.
- 4.5.9. Se uma equipa não puder correr numa categoria por não haver o numero mínimo de participantes não será aberta essa categoria tendo exclusivamente a pontuação referente à classe.
- 4.5.10. Uma vez aberta uma classe ou categoria no inicio de uma corrida manter-se-à até ao fim da mesma.
- 4.5.11. Não é permitido a qualquer equipa mudar de classe ou categoria no decurso de uma corrida.

#### **4.6. Stake-out**

- 4.6.1. Cada equipa colocará os seus cães e material na zona que lhe for designada pelo Cstake.
- 4.6.2. As equipas têm de estar disponíveis para comparecer na zona de Stake-out, a pedido do DP, JP, Juiz do bem-estar animal, Veterinário ou Cstake, sessenta minutos antes da partida do primeiro concorrente da classe a que pertencem.
- 4.6.3. A zona de stake-out deverá manter-se limpa.
- 4.6.4. Deixar em mau estado ou suja a zona de stake-out será penalizado com multa de 25 euros.
- 4.6.5. Não é permitido ter cães soltos na zona de stake-out. A violação desta norma será punida com advertência e, em caso de reincidência, com multa de 25 euros.
- 4.6.6. Excepto aos mushers e aos handlers não é permitida a permanência na zona de stake-out sem autorização do Cstake.
- 4.6.7. A zona de stake-out tem que ter espaço suficiente para a colocação de todas as equipas concorrentes e respectivos atrelados, assim como um corredor de saída e de chegada diferentes para as equipas participantes.

#### **4.7. Medicamentos e substancias proibidas.**

- 4.7.1. Não podem utilizar-se medicamentos que alterem a capacidade física dos cães ou do musher excepto os que são por norma necessários ao controle de doenças crónicas, quando previamente mencionados e aceites pelas entidades competentes (veterinário ou médico).

##### **4.7.1.1. CÃES**

- 4.7.1.1.1. Analgésicos
- 4.7.1.1.2. Anti-inflamatórios
- 4.7.1.1.3. Estimulantes do sistema nervoso central
- 4.7.1.1.4. Anti-tussicos
- 4.7.1.1.5. Sedantes
- 4.7.1.1.6. Anestésicos
- 4.7.1.1.7. Diuréticos
- 4.7.1.1.8. Esteroides
- 4.7.1.1.9. Relaxantes musculares
- 4.7.1.1.10. Anti-colinergicos
- 4.7.1.1.11. Anti-histaminicos
- 4.7.1.1.12. Beta bloqueantes

##### **4.7.1.2. MUSHERS**

- 4.7.1.2.1. Anfetaminas
- 4.7.1.2.2. Efedrina
- 4.7.1.2.3. Esteroides anabolizantes
- 4.7.1.2.4. Diuréticos

- 4.7.1.2.5. Codeína
- 4.7.1.2.6. Cocaína
- 4.7.1.2.7. Heroína ou outros alucinogénios
- 4.7.1.2.8. Álcool acima dos limites impostos pelas normas de tráfego

#### **4.8. Publicidade**

- 4.8.1. Nos locais de Partida, Meta e Stake-out, dorsais e ao longo do percurso não é permitida a afixação de publicidade excepto a autorizada pela Direcção de Prova.
- 4.8.2. É permitido às equipas usar publicidade nos seus equipamentos nomeadamente carro, transporte dos cães, triciclos, Karts, bicicletas, pulkas e trenós, fatos, tigelas de água e comida.
- 4.8.3. Não é permitido vender artigos ou distribuir qualquer tipo de publicidade, no perímetro de 100 metros dos locais de apoio ou de realização de provas ou etapas sem prévia autorização da FPM e do DP.
- 4.8.4. Será criado sempre que possível um local de apoio à Imprensa a quem o Secretariado distribuirá identificação própria e um dossier de imprensa e onde o DP ou quem o substitua, dará todo o apoio e informação requeridos.
- 4.8.5. À Imprensa, devidamente identificada é permitida a permanência em todos os locais autorizados pelo DP sem prejuízo do bom funcionamento das provas.

#### **4.9. Handler**

- 4.9.1. Ajuda o musher a preparar e atrelar a equipa e a transportá-la do stake-out até à linha de partida e da linha de chegada até ao stake-out. Deve posicionar os cães na zona da partida segurando os arneses ou as linhas.
- 4.9.2. O handler deve ficar com a equipa até que esta parta, abandonando então a zona da partida.

#### **4.10. Início da Prova**

- 4.10.1. O stake-out abre duas horas antes da partida do 1º concorrente para descarga e colocação de cães e material e verificação veterinária.
- 4.10.2. É da responsabilidade de cada um dos participantes a inspecção veterinária feita à sua equipa, que deverá ser solicitada à equipa médica veterinária presente na prova. Os mushers ou handlers têm de ter os cães da sua equipa disponíveis para verificação veterinária até 15 minutos antes da partida do primeiro concorrente da classe a que pertencem, excepto por ordem expressa do veterinário.
- 4.10.3. Cabe à equipa médica veterinária decidir quando e quais as equipas a inspecionar.
- 4.10.4. O não cumprimento desta inspecção médica veterinária originará a desclassificação na prova.
- 4.10.5. As equipas cuja verificação veterinária não foi feita só podem partir com autorização do veterinário ou do DP.
- 4.10.6. Trinta minutos antes da primeira prova da corrida o DP procede à distribuição dos dorsais, de acordo com o sorteio anteriormente efectuado. Nas provas seguintes procede à distribuição dos mesmos.
- 4.10.7. Em seguida o DP fará o musher meeting que se destina à apresentação do percurso com indicação dos principais acidentes do terreno, pontos de controle e normas gerais e, prestação dos esclarecimentos necessários a mushers e handlers.
- 4.10.8. É obrigatória a presença de pelo menos um elemento de cada equipa na distribuição de dorsais.
- 4.10.9. Até quinze minutos antes da partida do 1º concorrente é afixada a ordem e horário de partida de cada equipa que deverá apresentar-se na linha de partida um a dois minutos antes da mesma.

#### **4.11. Partida**

- 4.11.1. É autorizada a permanência de publico na linha de partida atrás das fitas que delimitam a pista.
- 4.11.2. O ponto de ligação da linha central ao veiculo tem de estar alinhado com a linha de partida e não pode ultrapassá-la até que lhe seja dado o sinal.
- 4.11.3. O trenó ou o triciclo tem de estar completamente parado na linha de partida até que lhe seja dado o sinal.
- 4.11.4. Caso tenha sido já dado o sinal de partida e decorrido menos de metade do tempo até partir a equipa seguinte, a equipa é obrigada a parar na linha de partida podendo prosseguir de imediato (stop and go).
- 4.11.5. Uma equipa que não se apresente na linha de partida ou até decorrer metade do tempo previsto para a partida da equipa seguinte é considerada atrasada e recebe penalização de quinze minutos.
- 4.11.6. Uma equipa atrasada não pode começar a prova até que tenha partido a ultima equipa da sua classe e não pode interferir com nenhuma outra equipa.
- 4.11.7. Se mais de uma equipa for considerada atrasada partirão pela ordem originalmente prevista com o intervalo de tempo regulamentar.
- 4.11.8. Se uma equipa se atrasa segunda vez é desclassificada.
- 4.11.9. Uma equipa não pode partir na vez de outra.
- 4.11.10. Se uma equipa parte antes de lhe ter sido dado o sinal, sem que haja negligencia ou intenção, o tempo de inicio deve ser reajustado ao real.

#### **4.12. Chegada**

- 4.12.1. É autorizada a permanência de publico na linha de chegada atrás das fitas que delimitam a pista.
- 4.12.2. Uma equipa termina a prova ou etapa quando o focinho do primeiro cão da equipa corta a meta.
- 4.12.3. Quando uma equipa perdida (sem musher) corta a linha de chegada, termina a prova quando o musher atravessar esta linha.

- 4.12.4. Qualquer equipa deve estar disponível para inspecção após uma prova ou etapa a pedido do DP ou por indicação do Veterinário
- 4.12.5. É permitido ao publico incitar ou chamar os cães na recta da chegada sem entrar na zona de pista nem correr ao longo dela.

#### **4.13. Regras do percurso**

- 4.13.1. A equipa e o musher têm de percorrer todo o percurso estabelecido para a prova ou etapa.
- 4.13.2. Um musher que queira voluntariamente abandonar a prova ou etapa deve comunicá-lo ao controlador mais próximo evitando interferir com as outras equipas em prova.
- 4.13.3. Uma equipa que não complete uma etapa não pode competir no resto dessa prova.
- 4.13.4. Se uma equipa sai do percurso deve retomar a prova no local onde saiu.
- 4.13.5. Qualquer musher que aceite ser transportado em qualquer veiculo que não seja o seu é desclassificado excepto se apanhar boleia de outro musher para recuperar a equipa ou um cão perdidos sendo neste caso apenas sancionado ( Art. 12.9.2 )
- 4.13.6. É proibido transportar pessoas durante toda a corrida excepto outro musher em situação de emergência ou se a isso for chamado pelo DP ou pelo JP.
- 4.13.7. As equipas podem receber ajuda do pessoal de pista de acordo com as orientações do DP.
- 4.13.8. O handler deve limitar-se a segurar a equipa ou o trenó nas linhas de partida e de chegada.
- 4.13.9. Nenhum espectador ou handler pode segurar o veiculo durante a prova excepto em situação de uma equipa perdida ou quando esta possa pôr em risco a segurança de pessoas ou cães.
- 4.13.10. Todos os mushers devem assumir que uma equipa ou um cão perdidos estão potencialmente em perigo.
- 4.13.11. O musher de uma equipa ou cão perdidos deve tentar recuperar essa equipa ou cão por todos os meios ao seu alcance de modo a manter a segurança da prova.
- 4.13.12. O musher de uma equipa ou cão perdidos é obrigado a aceitar ajuda para a sua recuperação sem o que será sancionado conforme a decisão do DP.
- 4.13.13. Uma equipa perdida pode acabar a prova sem penalização se percorrer todo percurso e apenas receber ajuda exterior para parar ou agarrar a equipa.
- 4.13.14. Quando uma equipa tenciona ultrapassar outra o musher da equipa que ultrapassa tem de pedir o direito de passagem 15 metros antes com a palavra "PISTA" ou "STOP".
- 4.13.15. A equipa ultrapassada tem de dar passagem, encostando a um dos lados da pista e, afrouxando à palavra "PISTA" ou parando à palavra "STOP".
- 4.13.16. A equipa ultrapassada não deve pedir ultrapassagem à mesma equipa antes de: decorridos 1600 metros ou quatro minutos para equipas de 8 ou mais cães ou decorridos 800 metros ou dois minutos para equipas de menos de 8 cães. Este intervalo pode ser menor se os dois mushers estiverem de acordo.
- 4.13.17. Se a equipa que ultrapassou ficar enleada em resultado da ultrapassagem pode requerer à equipa ultrapassada que aguarde um minuto no caso de equipas de 8 ou mais cães ou trinta segundos no caso de equipas menores, até retomar a corrida.
- 4.13.18. O tempo de re-ultrapassagem não se aplica quando a equipa que ultrapassou parar por outro motivo que não o enleamento dos cães.
- 4.13.19. As equipas devem manter entre si um intervalo de pelo menos 15 metros excepto na ultrapassagem e nos 800 metros antes da linha da meta.
- 4.13.20. Nos 800 metros antes da meta nenhuma equipa tem prioridade sobre outra da mesma classe.

#### **4.14. Conduta**

- 4.14.1. Todos os mushers são responsáveis pela conduta de si mesmos, do handler e dos cães em toda a área de competição. O bom senso e o desportivismo devem sempre prevalecer.
- 4.14.2. Se o DP determinar que a conduta do musher, handler ou equipa na área de competição não é correcta a referida equipa será desclassificada, podendo ou não ser alvo de processo disciplinar.
- 4.14.3. É expressamente proibido abusar ou molestar de qualquer forma os cães e, se na opinião do DP, o musher ou o handler incorrerem nesta infracção, a equipa será desclassificada.
- 4.14.4. Provas em terra: aos participantes não é permitido a utilização da pista, depois de marcada. O reconhecimento da mesma só poderá ser feito a pé ou de bicicleta. O desrespeito desta regra dará direito à sua desclassificação.
- 4.14.5. Provas em neve: aos participantes não é permitido a utilização da pista, depois de marcada. O reconhecimento da mesma só poderá ser feito a pé, por fora do circuito. O desrespeito desta regra dá direito à sua desclassificação.
- 4.14.6. Não é permitida a utilização da pista antes da chegada do último concorrente, excepto se com autorização expressa do DP.

#### **4.15. Infracções**

- 4.15.1. O pessoal de pista tem de participar todas as violações de regras ao DP, de imediato ou, logo após a prova ou etapa em que ocorreram.
- 4.15.2. Os mushers que quiserem participar qualquer infracção praticada por outro participante têm de fazê-lo junto do DP até quinze minutos após a prova ou etapa em que ocorreu.
- 4.15.3. A denuncia oral de qualquer infracção tem de ser seguida de relatório escrito, enviado ao DP no prazo de trinta minutos após o termino da correspondente prova ou etapa.
- 4.15.4. Quaisquer mushers implicados na denuncia de uma infracção podem recorrer dela junto do DP.

## **5. REGRAS ESPECIAIS PARA 4-6-8-10 CÃES, CLASSES ILIMITADAS E CLASSE JUNIOR**

### **5.1. Classes**

- 5.1.1. CN — Classe ilimitada – Pelo menos 7 cães na primeira etapa e nunca menos de 5 nas seguintes puxando triciclo, Kart ou Trenó.
- 5.1.2. C10 — Classe de 10 cães – 7 a 10 cães na primeira etapa e nunca menos de 5 nas seguintes puxando triciclo, Kart ou Trenó.
- 5.1.3. C8 — Classe de 8 cães – máximo 8 cães e nunca menos de 5 puxando triciclo, Kart ou Trenó.
- 5.1.4. C6 — Classe de 6 cães — máximo 6 cães e nunca menos de 4 puxando triciclo, Kart ou Trenó.
- 5.1.5. C4 — Classe de 4 cães — máximo 4 cães e nunca menos de 2 puxando triciclo, Kart ou Trenó.
- 5.1.6. C Júnior — 1 ou 2 cães puxando triciclo, Kart ou Trenó. Os participantes têm de ter a idade de 14 anos à data da primeira prova e não mais de 16 anos.
- 5.1.7. Os participantes da Classe Junior podem correr na classe C4, quando autorizados pelo DP e pelo Encarregado de Educação, mediante autorização escrita dos mesmos, utilizando o número máximo de cães permitidos na classe Júnior, se a Classe Júnior não abrir por falta de nº mínimo de participantes inscritos.
- 5.1.8. As classes são separadas em categorias de acordo com a raça dos cães que a constituem excepto a classe júnior
  - 5.1.8.1. A – Com pelo menos um Siberian Husky
  - 5.1.8.2. B – Exclusivamente Samoiedos, Alaskan Malamutes e Gronelandeses.
  - 5.1.8.3. O – Com pelo menos um cão de outra raça ou das raças anteriores sem LO ou RI

### **5.2. Equipamento**

- 5.2.1. O musher é obrigado a usar capacete nas provas realizadas em terra.
- 5.2.2. Todos os cães são presos por um arnês, em coluna simples ou dupla.
- 5.2.3. Todos os cães têm de estar equipados com coleira não estranguladora e não metálica, não podendo usar açaimes.
- 5.2.4. Todos os cães são presos à linha central (tug line) por uma linha à coleira (neck line) e por uma linha ao arnês (tail line). O cão líder pode correr sem neck line.
- 5.2.5. Obrigatório o uso de mosquetão com fecho de segurança na ligação entre a linha e o veículo.
- 5.2.6. Quando as linhas forem constituídas por componentes metálicos o musher tem de transportar um alicate de corte.
- 5.2.7. Bicicleta, triciclo ou Kart têm de poder transportar adequadamente o musher e ser atrelado à equipa de cães sem constituir perigo para os mesmos.
- 5.2.8. Bicicleta, Triciclo ou Kart têm de ter travões a funcionar correctamente.
- 5.2.9. Nas provas de terra o musher tem de transportar uma trela ou cabo suplementar que se destina a deixar um cão num controle, se necessário.
- 5.2.10. Os pesos recomendados para os triciclos/karts, de acordo com as classes, são os seguintes:
  - C4 – 25 Kg
  - C6 – 35 Kg
  - C8 – 45 Kg
- 5.2.11. No trenó, pode ser transportada uma outra linha (snub line) que se destina a atar ou prender o mesmo.
- 5.2.12. Um trenó deve poder transportar adequadamente o musher e ter um saco para transporte de cães.
- 5.2.13. O trenó tem de estar obrigatoriamente equipado com os seguintes tipos de travões:
  - Tapete / Travão de pé / Âncora.
- 5.2.14. Nas provas de neve o trenó tem de estar equipado com um saco que se destina a transportar um cão, se necessário. O saco tem de ter buracos ou redes de ventilação com uma superfície mínima de 500 cm<sup>2</sup>.
- 5.2.15. O musher e o handler têm de ter visível o seu número durante toda a corrida.
- 5.2.16. Todo o equipamento está sujeito à aprovação do DP.

### **5.3. Regras de prova**

- 5.3.1. O condutor pode conduzir o trenó, triciclo ou kart, ou empurrá-lo mas não puxá-lo. Pode seguir atrás ou ao lado dos cães mas não à frente deles.
- 5.3.2. Os cães que iniciam uma etapa devem completar o percurso, inseridos na equipa ou transportados no saco do trenó. Nas corridas em terra devem ser deixados num controle presos por trela quando impossibilitados de completar a mesma.

### **5.4. Regras de partida e de chegada**

- 5.4.1. Os intervalos de partida entre as equipas e entre as classes são estabelecidos pelo DP antes do início da prova ou da etapa.

### **5.5. Ordem de partida.**

- 5.5.1. Partem em primeiro lugar as classes com maior numero de cães e dentro destas as categorias O, A e B excepto se outra ordem for determinada pelo DP.
- 5.5.2. Na primeira prova de uma corrida, a ordem de partida dentro de cada classe e categoria é determinada por sorteio público de dorsais efectuado no fim-semana anterior à realização da prova. Os sócios são informados previamente do local e hora do sorteio, devendo os mesmos designar os seus representantes.
- 5.5.3. O numero do dorsal assim determinado não pode ser alterado quer por substituição quer por adição e mantem-se durante toda a corrida.
- 5.5.4. Se a primeira prova é de uma só etapa a ordem de partida corresponde à ordem dos dorsais.
- 5.5.5. Depois da primeira etapa ou prova a ordem de partida é determinada pelos tempos do ranking mantendo-se a ordem de partida por classes.
- 5.5.6. Se o tempo de duas equipas for igual partem por ordem inversa à que tinham.

## 5.6. Classificação

- 5.6.1. Só se classifica uma classe ou categoria separadamente se houver pelo menos 3 concorrentes nessa classe ou categoria.
- 5.6.2. Em cada etapa, a classificação é feita por Classes e, dentro de cada Classe, por Categorias.
- 5.6.3. A equipa com o menor tempo total da classe a que pertence é considerada a vencedora dessa classe sendo-lhe atribuídos a seguinte pontuação:

Classificação	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Pontos	20	18	16	14	12	11	10	9	8	7
Classificação	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°
Pontos	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1
16° e seguintes: 1 ponto										

- 5.6.4. A equipa com o menor tempo da categoria é considerada vencedora sendo-lhe atribuídos a seguinte pontuação:

Classificação	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Pontos	6	4	2	1	1	1	1	1	1	1
4° e seguintes: 1 ponto										

- 5.6.5. Em cada corrida haverá lugar a duas classificações finais; classificação de CLASSE e classificação de CATEGORIA.
- 5.6.6. No final do Campeonato é considerado CAMPEÃO NACIONAL o campeão da classe e, CAMPEÃO NACIONAL DE CATEGORIA o campeão da categoria. No final da Taça de Portugal é considerado, em cada classe, VENCEDOR DA TAÇA o campeão da classe e VENCEDOR DA CATEGORIA o campeão da respectiva categoria.
- 5.6.7. Em cada prova haverá lugar à atribuição de um troféu ao primeiro de cada classe e aos três primeiros de cada categoria.
- 5.6.8. No fim da corrida serão atribuídos os primeiros lugares de cada classe ou categoria às equipas que tiverem maior numero de pontos no conjunto das provas.
- 5.6.9. A uma equipa que faça um tempo superior ou igual ao tempo máximo previamente atribuído pelo DP a essa prova ou que, por desistência não conclua a mesma é atribuído o tempo máximo de prova.
- 5.6.10. A uma equipa que não compareça a uma prova é atribuído o tempo máximo de prova acrescido de 20%.
- 5.6.11. A uma equipa desclassificada é atribuído o tempo máximo de prova acrescido de 50%.
- 5.6.12. Às equipas com iguais tempos numa prova é atribuído o mesmo lugar na classificação e distribuirão entre si os prémios atribuídos a esse lugar.
- 5.6.13. A classificação por pontos prevalece sobre a classificação por tempos.
- 5.6.14. Em caso de empate ficará em 1º lugar a que tiver menor soma dos tempos obtidos no total das provas. Se ainda assim persistir o empate na classificação final do evento, obtém a melhor classificação, a equipa que obtiver o maior número de melhores classificações.
- 5.6.15. Na lista de resultados devem ser indicados a pontuação e os tempos de todos os participantes.
- 5.6.16. Os participantes que não iniciem uma etapa ou prova por outro motivo que não a desclassificação devem ser indicados por NAS ou NS (not at start)
- 5.6.17. Os participantes que não terminem uma etapa ou prova por outro motivo que não a desclassificação devem ser indicados por NIF ou NF (not in finish).
- 5.6.18. Os participantes que forem desclassificados devem ser indicados por DIS ou DS (disqualified).
- 5.6.19. Os participantes declarados como equipa atrasada, com penalização de tempo devem ser indicados por LST ou LS (late starting team).

## 6. REGRAS ESPECIAIS PARA PULKA

### 6.1. Classes

- 6.1.1. P1 — Classe de 1 cão puxando bicicleta/pulka  
P2 – Classe de 2 a 4 cães puxando bicicleta, triciclo ou Kart / pulka
- 6.1.2. As classes dividem-se em categorias de acordo com a raça dos cães que a constituem.  
A – Com pelo menos um Siberian Husky  
B – Exclusivamente Samoiedos, Alaskan Malamutes e Gronelandeses.  
O – Com pelo menos um cão de outra raça ou das raças anteriores sem LO ou RI.

## **6.2. Equipamento**

- 6.2.1. Todos os cães são presos por um arnês em coluna simples
- 6.2.2. Nas provas de terra as regras correspondentes ao equipamento são as aplicáveis às classes C4 e Juniores (de 4.2.1 a 4.2.6)
- 6.2.3. A pulka deve estar:
- 6.2.4. ligada ao arnês por dois suportes sólidos de maneira que não seja possível passar por cima de um cão preso com o arnês.
- 6.2.5. Construída de forma que as frentes dos skis estejam por entre os suportes.
- 6.2.6. Equipada de forma a fixar a carga com segurança.
- 6.2.7. Ligada por uma linha ao cinto do musher. O cinto deve ter pelo menos sete centímetros de largura sobre a coluna e estar equipado com um gancho aberto que permita a libertação da linha em caso de pânico. Não são permitidos gancho ou argola de metal no final da linha.
- 6.2.8. As equipas de pulka com mais de dois cães devem ter travão.
- 6.2.9. A carga consiste em: Pulka, suportes, arneses, linhas e peso adicional.
- 6.2.10. O peso adicional é da responsabilidade do musher.

## **6.3. Percurso e regras de Partida**

- 6.3.1. O musher deve seguir a sua equipa em skis
- 6.3.2. Se um cão estiver incapaz de correr não é permitido ao musher terminar a etapa.
- 6.3.3. O musher não pode correr à frente dos cães, pode ajudar os cães puxando ou empurrando a pulka.
- 6.3.4. É permitido dar comida ou água aos cães nos locais previamente autorizados pelo DP.
- 6.3.5. Toda a equipa, incluindo os cães devem estar atrás da linha de partida até lhe ser dado o sinal da mesma.
- 6.3.6. Durante a ultrapassagem, após o aviso de “Pista”, a equipa de pulka deve dar passagem, parando e deve manter skis e batons paralelos ao caminho.

## **7. REGRAS ESPECIAIS PARA SKY-JORING 1 (SK1) / BIKE-JORING 1 (BJ1)**

### **7.1. Classes**

- 7.1.1. Existe exclusivamente a classe de um cão sem divisão em categorias puxando skis / bicicleta equipada com a respectiva corrente.

### **7.2. Equipamento**

- 7.2.1. O arnês do cão não deve permitir que este se solte.
- 7.2.2. O cão está, durante todo o percurso ligado ao musher por uma linha com amortecedor.
- 7.2.3. Esta linha está ligada ao cinto do musher. O cinto deve ter pelo menos sete centímetros de largura sobre a coluna e estar equipado com um mosquetão anti-pânico que permita a libertação da linha em caso de emergência. Não são permitidos gancho ou argola de metal no final da linha.
- 7.2.4. Os skis não devem ser perigosos para o cão. Skis de esquinas afiadas não são permitidos.
- 7.2.5. A bicicleta está equipada com corrente permitindo ao concorrente pedalar durante o percurso.
- 7.2.6. A bicicleta tem de poder transportar adequadamente o musher, ter um sistema de travagem eficaz para poder ser atrelado à sua equipa sem constituir perigo para os mesmos.
- 7.2.7. Nas provas de terra as regras correspondentes ao equipamento são as aplicáveis às classes C4 e Juniores (de 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 5.2.4, 5.2.5, 5.2.6, 5.2.15, 5.2.16)

### **7.3. Regras de Partida**

- 7.3.1. O ponto de união do mosquetão com o musher ou bicicleta determina o ponto de partida da equipa.

### **7.4. Regras de Percurso**

- 7.4.1. O musher em skis / bicicleta deve seguir o cão. Não pode correr à sua frente.
- 7.4.2. Se o cão estiver incapaz de correr não é permitido ao musher terminar a etapa ou prova.
- 7.4.3. As equipas de sky-joring1 (SJ1), devem percorrer um percurso máximo de 6 Km.
- 7.4.4. Durante a ultrapassagem, após o aviso de “Pista”, a equipa deve dar passagem, parando e deve manter skis e batons paralelos ao caminho.

## **8. REGRAS ESPECIAIS PARA SKY-JORING 2 (SJ2) / BIKE-JORING 2 (BJ2)**

### **8.1. Classes**

- 8.1.1. Existe exclusivamente a classe de um a dois cães sem divisão em categorias puxando skis / bicicleta / trótinete.

### **8.2. Equipamento**

- 8.2.1. O arnês do cão não deve permitir que este se solte.

- 8.2.2. O cão está, durante todo o percurso ligado ao musher por uma linha com amortecedor.
- 8.2.3. Esta linha está ligada ao cinto do musher. O cinto deve ter pelo menos sete centímetros de largura sobre a coluna e estar equipado com um mosquetão anti-pânico que permita a libertação da linha em caso de emergência. Não são permitidos gancho ou argola de metal no final da linha.
- 8.2.4. Os skis não devem ser perigosos para o cão. Skis de esquinas afiadas não são permitidos.
- 8.2.5. A bicicleta tem de correr com a corrente desmontada e pedais presos.
- 8.2.6. A bicicleta / trócinete têm de poder transportar adequadamente o musher, ter um sistema de travagem eficaz para poder ser atrelado à sua equipa de cães sem constituir perigo para os mesmos.
- 8.2.7. Nas provas de terra as regras correspondentes ao equipamento são as aplicáveis às classes C4 e Juniores (de 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 5.2.4, 5.2.5 e 5.2.6, 5.2.9, 5.2.15, 5.2.16)

### **8.3. Regras de Partida**

- 8.3.1. O ponto de união do mosquetão com o musher ou bicicleta determina o ponto de partida da equipa.

### **8.4. Regras de Percurso**

- 8.4.1. O musher em skis / bicicleta / trócinete deve seguir o cão. Não pode correr à sua frente.
- 8.4.2. Se um cão estiver incapaz de correr não é permitido ao musher terminar a etapa ou prova.
- 8.4.3. As equipas de sky-joring2 (SJ2), devem percorrer um percurso máximo de 12 Km.
- 8.4.4. Durante a ultrapassagem, após o aviso de "Pista", a equipa deve dar passagem, parando e deve manter skis e batons paralelos ao caminho.

## **9. REGRAS ESPECIAIS PARA CANICROSS**

### **9.1. Classes**

- 9.1.1. CC adulto – Classe de 1 cão puxando um indivíduo de idade superior a 17 anos.
- 9.1.2. CC júnior – Classe de 1 cão puxando um indivíduo de 14 a 16 anos.
- 9.1.3. CC iniciados – Classe de 1 cão puxando um indivíduo de 10 a 13 anos.

### **9.2. Equipamento**

- 9.2.1. O cão tem de estar equipado com um arnês.
- 9.2.2. O cão é ligado ao concorrente por uma linha de 2 metros com amortecedor.
- 9.2.3. Esta linha está ligada ao cinto do musher. O cinto deve ter pelo menos 7 centímetros de largura sobre a coluna.
- 9.2.4. É obrigatório o uso de um mosquetão anti pânico na ligação cinto linha.
- 9.2.5. Não são permitidos quaisquer tipo de metais na linha excepto na união linha - arnês que deve ser feito por um mosquetão.

### **9.3. Regras de prova**

- 9.3.1. O cão tem de se manter permanentemente à frente do musher.
- 9.3.2. Os concorrentes da classe iniciados podem ser acompanhados por um adulto mantendo-se este obrigatoriamente atrás do concorrente.
- 9.3.3. Os acompanhantes regem-se pelas regras gerais atribuíveis ao handler.
- 9.3.4. O intervalo de partida entre as equipas será decidido pelo DP antes do início da prova.
- 9.3.5. O percurso da prova será sempre que possível o correspondente à classe BJ / SJ.
- 9.3.6. Em provas específicas de canicross a pista deve ter entre 1 Km a 2 Km para a classe iniciados, 2 Km a 4 Km para a classe júnior e 4 Km a 9 Km para a classe adulto.
- 9.3.7. De acordo com as características da pista (dificuldade, dureza) o DP ajuizará sobre a quilometragem a utilizar.

## **10. A PISTA**

### **10.1. Condições da pista**

- 10.1.1. Acima de 16°C para provas diurnas e de 18°C para provas nocturnas não é permitida a realização ou prossecução das mesmas.
- 10.1.2. A pista tem de ser segura para mushers e cães e deve ser definida tendo em conta as equipas mais rápidas que se espera que concorram.
- 10.1.3. Não deve ser construída de modo a ter de percorrer mais de uma vez o mesmo trajecto. As equipas não devem cruzar-se e, se possível, deve ser percorrida uma só vez na mesma etapa ou prova.
- 10.1.4. A pista deve ter pontos com largura suficiente para ser possível a ultrapassagem.
- 10.1.5. A pista não deve atravessar nenhuma via com tráfego nem parques com carros estacionados.
- 10.1.6. A recta da partida deve ter pelo menos 30 metros e permitir se necessário a remoção de uma equipa da pista.
- 10.1.7. A recta de chegada deve ter pelo menos 800 metros com largura suficiente e sem curvas apertadas.
- 10.1.8. As linhas de partida e de chegada têm de estar claramente marcadas.

### **10.2. Distancia da pista**

- 10.2.1. Não é necessário que a distancia seja igual para cada etapa da mesma prova. As pistas menores devem ser percorridas em primeiro lugar não devendo no 2º dia exceder 150% da distancia do 1º dia.
- 10.2.2. A pista deverá ter no mínimo 1,5 Km vexes o numero máximo de cães de cada classe.
- 10.2.3. A pista de Pulka deverá ter no mínimo 10 Km.
- 10.2.4. Se a distancia da pista tiver de ser encurtada, esse encurtamento não deve ser superior a 25% da distancia determinada nos pontos anteriores.

### **10.3. Marcação da pista**

- 10.3.1. A pista deve ser marcada de forma a não deixar duvida ao musher de por onde seguir. Os sinais devem estar claramente visíveis.
- 10.3.2. Os sinais de pista podem ter forma redonda, triangular ou quadrada e pelo menos 33 cm de diâmetro ou de lado.
- 10.3.3. Os sinais devem ser colocados a cerca de 1 metro da berma da pista, 60 a 120 cm acima da superfície da mesma.
- 10.3.4. Todos os sinais devem ser visíveis o mais longe possível, no mínimo a 50 metros.
- 10.3.5. Informações de distancia devem ser indicadas por uma placa branca com um traço azul a meio. Acima do traço a distancia percorrida e abaixo a distancia a percorrer em números pretos. Devem utilizar-se a cada 5 Km pelo menos.
- 10.3.6. Sinais vermelhos devem ser utilizados 20 metros antes de uma curva do lado da mesma.
- 10.3.7. Sinais azuis indicam percurso em linha recta e devem ser utilizados dos dois lados da pista. Devem utilizar-se após uma curva para indicar percurso correcto.
- 10.3.8. Sinais amarelos indicam que é recomendado cuidado e redução da velocidade. Devem utilizar-se antes de descidas acentuadas, curvas perigosas, etc. Se a área de perigo é extensa deve ser assinalada com dois sinais amarelos sobrepostos na mesma estaca e o seu fim assinalado com um sinal amarelo cruzado em diagonal por linhas pretas ou vermelhas.
- 10.3.9. Todos os marcadores amarelos têm de constar do mapa de pista e ser explicados aos mushers.
- 10.3.10. Os marcadores que se aplicam só a uma classe devem ter a indicação dessa classe.
- 10.3.11. Os pontos de controle devem estar indicados por sinais rectangulares brancos com letras a preto.
- 10.3.12. O fim da recta de partida deve estar indicado tal como o inicio da recta de chegada.

### **11. PRÉMIOS**

- 11.1. A entrega de prémios referentes ao Campeonato Nacional e Taça de Portugal é feita em data e local anunciados na ultima prova do mesmo.
- 11.2. Serão atribuídos prémios aos três primeiros classificados de cada categoria e ao primeiro classificado de cada classe. Aos restantes serão atribuídos certificados de participação.

### **12. SANÇÕES**

- 12.1. Nenhum elemento da equipa técnica pode decidir não impor ou participar qualquer sanção se for evidente que ocorreu violação de regras.
- 12.2. As sanções para qualquer violação às regras são advertência, repreensão e desclassificação impostas pelo DP e penalizações em tempo, impostas por este regulamento.
- 12.3. Qualquer outra acção disciplinar ou sanção não contida no presente regulamento cabe à decisão do DP depois de ouvido o Júri de Prova.
- 12.4. As decisões devem ser anunciadas até uma hora após o termino da prova ou etapa em que incorreu a infracção.
- 12.5. Qualquer acção disciplinar deve ser aplicada antes da cerimónia da entrega dos prémios.
- 12.6. Todas as acções disciplinares devem constar do relatório do DP com referencia à clausula violada.
- 12.7. Advertência e repreensão
  - 12.7.1. Se a infracção não der ao culpado qualquer vantagem ou ao adversário qualquer desvantagem.
  - 12.7.2. Se não for prejudicial à boa prática desportiva.
  - 12.7.3. Se for relativa a uma infracção menor realizada inadvertidamente e pela primeira vez.

#### **12.8. Desclassificação (impedimento de continuar e/ou pontuar na prova)**

- 12.8.1. É obrigatoriamente imposta:
  - 12.8.1.1. Se o musher recusar a recolha de amostras suas ou dos cães para controle de doping ou falsear a identificação das mesmas.
  - 12.8.1.2. Se uma equipa estiver pela 2ª vez atrasada para a saída de uma prova ou etapa.
  - 12.8.1.3. Se um musher aceitar ser transportado em qualquer veiculo que não seja o seu trenó ou o de outro concorrente no caso de equipa ou cão perdidos.
  - 12.8.1.4. Se o DP entender que a conduta do musher, do handler ou da equipa é, na zona de corrida ou em pista, prejudicial à boa prática desportiva.
  - 12.8.1.5. Por gesto ou comentário ofensivo por parte de qualquer participante ou membro da sua equipa.
  - 12.8.1.6. Se um participante maltratar um cão ou negligenciar a sua saúde ou o seu bem-estar.
  - 12.8.1.7. Se o Veterinário da corrida detectar doença contagiosa num dos cães.
- 12.8.2. O DP pode também desclassificar uma equipa:
  - 12.8.2.1. Se o musher intencionalmente ou por grave negligencia tiver violado os regulamentos da corrida e isso lhe trazer vantagem ou desvantagem aos seus adversários.
  - 12.8.2.2. Se uma equipa correr com um cão não autorizado.
  - 12.8.2.3. Em caso de reincidência após repreensão.
  - 12.8.2.4. No caso de infracções repetidas em que o musher mostra não estar disposto a cumprir o regulamento.
  - 12.8.2.5. Se recusar o uso de capacete nas provas em terra ou não transportar o equipamento obrigatório.

#### **12.9. Penalizações em tempo**

- 12.9.1. A penalização de uma equipa atrasada é de 15 minutos
- 12.9.2. Uma equipa perdida tem penalização de 20% do tempo efectuado se o musher tiver apanhado boleia de outro musher para a recuperar.
- 12.10. Doping**
  - 12.10.1. Com excepção do ponto 12.8.1.1 nenhuma decisão acerca de doping pode ser tomada durante a prova. A situação deve ser remetida à Comissão Penal da ESDRA.
- 12.11. Todos os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelo DP.
- 12.12. A decisão do DP é incontestável