

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

JOYCE JAMILE HIAR RODRIGUEZ

INICIAÇÃO AO HIPISMO, O SEU CONTEXTO E A
UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E DIFERENTES
POSSIBILIDADES PARA AS CRIANÇAS.

Campinas
2009

JOYCE JAMILE HIAR RODRIGUEZ

**INICIAÇÃO AO HIPISMO, O SEU CONTEXTO
E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E
DIFERENTES POSSIBILIDADES PARA AS
CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Graduação da Faculdade
de Educação Física da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção do
título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: DR. José Julio Gavião de Almeida

Campinas
2009

Joyce Jamile Hiar Rodriguez

**INICIAÇÃO AO HIPISMO, O SEU CONTEXTO E A
UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E DIFERENTES
POSSIBILIDADES PARA AS CRIANÇAS**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Joyce Jamile Hiar Rodriguez e aprovado pela Comissão julgadora em: 03/12/09.

Nome Completo do orientador

DR. José Julio Gavião de Almeida

Nome completo do componente da banca

Larissa Rafaela Gallati

Campinas
2009

Dedicatória

Dedico esta obra aos meus instrutores de equitação que me instigaram e ajudaram neste trabalho, em especial meu instrutor Renato Santaella Ribeiro e seu pai que é um dos grandes nomes do hipismo, Ismar Ribeiro, que me possibilitaram uma visão mais ampliada da equitação, bem como a vivência do ensino e dia a dia do mesmo.

Não poderia deixar de dedicar as minhas amigas, da escola e da faculdade, em especial Alana, Barbara, Paula, Gabriella, Fernanda, Aline , Mirella e Natalia, sem esquecer de todos os outros que tanto me ajudaram e ajudam.

Ao meu orientador, Dr. José Julio Gavião que acreditou em mim e me ajudou nesta empreitada, como amigo e orientador, sempre disposto e com todo o humor especial que ele possui.

Por fim, dedico à família, que são aqueles, que são os melhores por serem simplesmente eles.

Agradecimentos

*O ato, reconhecimento e sujeição do agradecer não me faz mais nobre, mas
espero que enobreça aqueles que sabem que o faço para eles!*

*É a vocês que notabilizo, pois de vocês foi que tirei as peças pro meu quebra
Cabeça,*

*Que me senti confiante quando tudo parecia quebrado,
Foi de vocês que tirei minha sabedoria, meu dia a dia, e um brilhar
Foi através de vocês que cresci, amadureci e conclui o que parecia inacabável*

*Distingo então entre vocês aqueles que são da família, da infância, da escola
Aqueles da faculdade, os meus amores, meus professores
Aqueles que me ajudaram falando, reclamando, aconselhando, escutando*

*Os que nem sabem o quanto ajudaram
Os que sabem o quanto ajudaram*

E principalmente aos que continuam ajudando

*Gracias por suas Graças
Thanks por seus Toques
Merci por serem Maravilhosos
Danke por suas Dedicções
Grazie por suas Generosidades
E Obrigado sem Obrigações!*

Rodriguez, Joyce Jamile. **Iniciação ao hipismo: o seu contexto e a utilização dos jogos e diferentes possibilidades para as crianças**. 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009.

RESUMO

O objetivo do presente estudo é através de uma revisão bibliográfica sobre equitação e jogos, tratar este universo em prol de contribuir a uma reflexão sobre o ensino e aprendizagem da modalidade salto na iniciação esportiva de base na infância, através da utilização de jogos como instrumento pedagógico e formador não somente de possíveis atletas, bem como de cidadãos esportivos. Portanto, o estudo propõe-se a contribuir cientificamente com o mundo hípico nas suas possibilidades de ensino, além de incluir o profissional de Educação Física como possível contribuinte no ensino da modalidade, tendo em vista sua formação pedagógica quanto à aprendizagem complexa da criança e assim poder aumentar a possibilidade de escolha da criança dentre as modalidades eqüestres além de cooperar na formação de indivíduos através de uma rica prática esportiva. Outro fator a que remete esse estudo é a especialização precoce durante a aprendizagem e que faz com que a criança da modalidade salto, dificilmente tenha experimentado noções gerais de outras modalidades primando o aperfeiçoamento técnico em detrimento da aprendizagem global e dentro de um contexto pedagógico apropriado. Para tanto se dividiu em 3 partes o estudo, para uma visão mais didática do mesmo, na qual a primeira parte se atem nas modalidades eqüestres e na modalidade de salto mais especificamente, contextualizando assim a modalidade, perante seu ensino e suas peculiaridades como o cavalo a ser utilizado. Aqui também entra a importância do cavalo nas diferentes modalidades. Na segunda parte há uma contextualização do jogo e sua importância na infância para o desenvolvimento motor, em níveis psicológicos, no âmbito do lazer e principalmente como meio educacional. É fundamental mostrarmos a importância do entendimento dos jogos como tarefa e com finalidades específicas para o desenvolvimento da criança dentro do esporte e perante a vida. Finalmente, na terceira parte, tentamos demonstrar e refletir sobre um diferente modo de ver o ensino do hipismo na infância, tendo em vista a contribuição do profissional de Educação Física como agente mediador (educador) e através da utilização de métodos pedagógicos que contemplem o lúdico e o pensamento complexo, considerando a criança como um praticante da modalidade. Acima de tudo, buscou-se refletir e explorar no hipismo atividades lúdicas como uma prática formadora de indivíduos, focando o ensino da modalidade no cavaleiro e não no cavalo, para posteriormente focar-se nesses como um conjunto.

Palavras chaves: jogo, equitação, modalidade salto, aprendizagem, pensamento complexo.

RODRIGUEZ, Joyce Jamile. **Initiating equitation: it's context and the use of games and different possibilities for the children**. 2009. Research of Graduation Completion – Physical Education College. State University of Campinas, Campinas, 2009.

ABSTRACT

The aim of this study is, through a literature analyses on riding and games, the universes aiming to contribute to a reflection about teaching and learning the jumping mode in the sport initiation in childhood, seeing games as a pedagogical tool and former of not only potential athletes but also sports citizens. Therefore, the study aims to contribute scientifically to the horsemanship world in their teaching possibilities. Besides, it includes the Physical Education professionals as possible contributors in the teaching of the sport, considering that its pedagogical training in the complex learning of children can increase the possibility of the child's choice among the arrangements equestrian and cooperate in the formation of social subjects through a diverse sport's practice. Another factor which to this study refers to is the precocious specialization during the learning: it makes that child of the jumping mode hardly ever experienced general training of other modalities, giving preference to technical improvement rather than to global learning and within a appropriated pedagogical context. In this analyze, the research was divided into 3 parts for a more didactic perspective: the first part attempts to the equestrian modalities and, more specifically, to the jumping modality, contextualizing this mode within its teaching and peculiarities as the horse to be used. In this point the importance of the horse in different modalities are discuss. In the second part has a contextualization of the game and its importance in childhood development engine, psychological levels, leisure and, mainly, as an educational environment. It is going to be essential showing the importance of the understanding of the games as a work and for specific purposes for the child's development within the sport and life. Finally, in the third part the work tried to demonstrate and reflect on a different way to see the teaching of riding for children, regarding the contribution of Physical Education professional as a estates agent (educator) and using pedagogies methods to complain playful and complex thinking, contemplating the child as a practitioner of the sport. Above all, this research aimed to reflect and explore in equitation playful activities such as practice of training individuals, focusing the teaching of sport not in the horse, as usually done, but in the rider, to further focus on both as a whole.

Keywords: game, equitation, jumping mode, learning, complex thinking.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: salto	24
Figura 2: adestramento	32
Figura 3: picadeiro de adestramento	36
Figura 4: volteio	37
Figura 5: pônei	41
Figura 6: Horseball	42
Figura 7: campo de Horseball	45
Figura 8: estrutura do campo de Horseball	45
Figura 9: Horsemanship	48
Figura 10: evidências da complexidade	71
Figura 11: tendências pedagógicas	74
Figura 12: possibilidades da iniciação esportiva	78
Figura 13: desenvolvimento da formação esportiva	87

LISTA DE QUADROS

Tabela 1: avaliação e pontuação nas provas de volteio	40
Tabela 2: pontuação dos exercícios obrigatórios	40
Tabela 3: tempo de cumprimento dos exercícios e séries	41
Tabela 4: fases do aprendizado da criança	81
Tabela 5: tipos de jogos Piaget	83
Tabela 6: tipos de jogos Caillois	84
Tabela 7: referencial técnico – tático e sócio educativo	88

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
Capítulo 1 - O HIPISMO	19
1.1 Eu e o hipismo.....	19
1.2 Histórico	20
1.3 atividades eqüestres	23
1.3.1 Salto	23
1.3.1.1 Generalidades	25
1.3.1.2 tipos de obstáculo	26
1.3.1.3 penalidades durante um percurso	26
1.3.1.3.1 desobediências	26
1.3.1.4 tipos de competição	27
1.3.2 Adestramento dressage	32
1.3.2.1 Objetivo e princípios gerais do adestramento	32
1.3.2.2 Classificação	34
1.3.2.3 série elementar aberta	34
1.3.2.4 penalizações	34
1.3.3 Volteio	37
1.3.3.1 exercícios obrigatórios	38
1.3.3.2 série livre	39
1.3.3.3 avaliação do grau de dificuldade	39
1.3.4 Modalidades com pôneis	41
1.3.5 Horseball	42
1.3.5.1 Origens e História do Horseball	42
1.3.5.2 o campo	44
1.3.5.3 Generalidades	45
1.3.5.4 regras do jogo	46
1.3.5.4.1 Início de cada parte	46
1.3.5.4.2 Final de cada parte.....	47
1.3.5.5 alinhamento (touche)	47
1.3.5.6 ramassage	48
1.3.6 Horsemanship	48
1.4 cavalo	50
1.4.1 aprendizagem do cavalo	53
1.5 Equitação	55
1.5.1 O cavaleiro	56
1.5.2 O instrutor	58
1.5.3 treinamento do cavaleiro, iniciante ao avançado	59
Capítulo 2 OS JOGOS, PENSAMENTO COMPLEXO E A INICIAÇÃO	
ESPORTIVA	65
2.1 Introdução	65
2.2 O jogo, o que é e suas características	67
2.3 O pensamento complexo	70
2.4 O jogo como forma de ensino e aprendizagem complexa	75
2.5 Iniciação esportiva	85
Capítulo 3 REFLEXÕES DO ESTUDO.....	90

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....100.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....104

INTRODUÇÃO

A simbiose homem cavalo formada na era eqüestre vicejou de 1500 antes de cristo até 1900 D.c. desenvolvendo as civilizações , o que se mostrou ao longo dos anos e até hoje, quando encontramos os procedimentos dos esportes hípicos. (ROSSELER; RINK, 2006, P. 1).

Os esportes hípicos foram introduzidos no Brasil por Mauricio de Nassau em 1641 em Pernambuco, juntamente com a cavalaria portuguesa (FERREIRA, 1999, P.12), portanto o andamento e crescimento das modalidades se deram então por meio dos militares e só em 1911 é que os civis tomam partes nas competições hípicas não havendo, no entanto, o advento das crianças dentro de dado esporte.

Para aprender a saltar, os civis se organizam para fundar uma sociedade hípica e assim surgiu, em 1911, a Sociedade Hípica Paulista-SHP, com sede no bairro da Aclamação de São Paulo-SP.

(DACOSTA, LAMARTINE (ORG.). A T L A S D O E S P O R T E N O B R A S I L. RIO DE JANEIRO: CONFEE, 2006)

Ao falar de equitação podemos compreendê-la segundo Roessler e Rink 2006, p. 1 “como atividade esportiva de competição e de lazer.” As atividades eqüestres praticadas no Brasil mais conhecidas são: o Hipismo Clássico, o Hipismo Rural, a equitação de lazer e a equitação terapêutica. As atuais provas do Hipismo Clássico foram formatadas pelas cavalarias da Europa entre os anos de 1500 e 1900 da nossa era, e representam o treinamento militar (CCE), equitação-arte (Adestramento) ou competições esportivas (Salto e Pólo), visto que existem outras diversas classificações. As provas de Hipismo Clássico mais praticadas no Brasil são o adestramento, CCE, enduro e salto.

O hipismo apesar de muito conhecido ainda é uma prática na qual não tem muitos profissionais da Educação Física atuando, pois como (RIBEIRO 2005 P.1) diz “são centenas de centros hípicos, cada um com seu instrutor, algumas vezes dedicados e competentes, porém quase sempre autodidatas”, no entanto como esporte este também é um objeto de estudo dos educadores físicos, pois pode ser considerado como uma prática corporal formativa de cidadãos e que, portanto, requer uma pedagogia e método de ensino tratado também por educadores quando nos referimos à formação do cavaleiro ou amazona, lembrando das contribuições da interação deste com o animal.

A Educação Física, apesar de ser uma área que aborda intensamente o esporte como um de seus conteúdos, tem poucos estudos sobre as modalidades eqüestres. Algumas supostas dificuldades quanto a pouca relação existente entre a Educação Física e os esportes eqüestres estejam em características muito peculiares como o espaço que se pratica e a exigência de conhecimentos interdisciplinares tal como conhecer o animal (cavalo), para a formação do conjunto, homem e animal.

A união homem-animal como já citado, é uma prática de séculos o que deve ter contribuído para o advento das crianças nas modalidades hípicas, pelo prazer que causa a montaria e pela apreciação da beleza e grandeza de um animal dócil, tratando-os como animal PET, o que provavelmente as levaram a procurar práticas onde formassem um conjunto com os mesmos. É nesse âmbito, portanto, que senti a necessidade dos esportes eqüestres fomentarem uma estratégia diferente entre suas conquistas, ou seja, a da perspectiva pedagógica centrada nas peculiaridades, na formação e no desenvolvimento da criança.

Portanto, ao falarmos do profissional de educação física, remetemos à idéia de um educador, que tem como área de conhecimento instrumentos que possam interferir no desenvolvimento das “artes do corpo” e, dentre muitas outras de suas tarefas, tem por objetivo o emprego pedagógico, educacional e do desenvolvimento, principalmente quando lida com o público infantil.

A pedagogia pode ser adotada de diversas formas, no entanto, este estudo se propõe a explorar a educação esportiva no hipismo e que, por sua vez, vai além da prática pela prática ou até mesmo da prática como formadora de atletas. Viso então uma prática formadora de cidadãos levando em conta todas as complexidades que envolvem, tendo a utilização dos jogos como meio para tal ensino na infância.

Para uma visão sobre complexidade recorri a Santana (2005, apud, Paes e Balbino, 2002, p.93) que diz que a complexidade é um fenômeno quantitativo que possui quantidade extrema de interações e interferências estabelecidas entre um grande número de unidades e também de incertezas, indeterminações e fenômenos aleatórios.

A pedagogia de uma maneira complexa não ignora o todo em detrimento das partes, vendo que a pessoa que se interessa por esporte é a mesma que se relaciona com os amigos, com a família, com a escola, que brinca, que vota, que tem limites, medos, vontades, que

se espelha em atletas, que precisa aprender a conviver, cooperar e a construir autonomia, autoconfiança, auto estima e responsabilidade, ou seja, que se forma como cidadão.

Pensando então, que entre as atividades naturais da criança está o brincar, e que essa brincadeira se configura de um modo descontraído na mesma e, portanto, propício ao desenvolvimento do seu mundo real, buscamos estudar as possibilidades de inclusão do jogo como uma estratégia para o desenvolvimento de atividades eqüestres com crianças.

Visto ainda como (RAMOS, 2007 P.27) expõe sobre a equitação: “a atividade é realizada em cima de um cavalo, um agente lúdico, vivo, um objeto transicional peculiar, um convite para uma brincadeira, com benefícios terapêuticos diversos”.

Não obstante, esta contribuição própria da equitação dita por Ramos faz pensar o hipismo, também como esporte, que deve levar em conta a pedagogia já citada, tendo em vista que por ser um esporte que envolve dois seres vivos, se configuram dentro de uma complexidade ainda maior, a do ser humano em interação. Esta por sua vez contribui no enriquecimento pedagógico, como já foi visto pela equoterapia, que nos mostra como “efeitos terapêuticos da equoterapia a busca de maneira geral da Aceitação como indivíduo, Conhecimento da técnica eqüestre, Socialização, afetividade de contato com animal dentre outros” (PAULO 2002).

A equitação, no entanto, é composta por muitas modalidades diferentes e que, portanto, abrange uma diversidade também muito grande, o que impossibilita este estudo de dissertar sobre tamanha grandeza como um todo, portanto, o estudo se ateve em uma modalidade específica, porém não descartando a existência das demais modalidades, fazendo assim um breve resumo sobre as mesmas e tentando encontrar um núcleo comum entre estas e a modalidade específica, no caso o salto.

A criança e a modalidade salto são, então, os pontos centrais do texto, sendo assim, aborda as questões do indivíduo, da tarefa e do ambiente, além de contextualizar a modalidade e seu método de ensino, unindo esta com a importância do ensino por jogos infantis e possibilidades de explorar a prática esportiva eqüestre como um meio de formação, não só de cavaleiros, mas como indivíduos, através do chamado ensino complexo.

O texto é dividido em 3 partes para uma visão didática, na qual a primeira parte se atem nas modalidades eqüestres e na modalidade de salto mais especificamente, contextualizando assim a modalidade, perante seu ensino e suas peculiaridades como o cavalo a ser utilizado. Aqui também entra a importância do cavalo nas diferentes modalidades.

Na segunda parte há uma contextualização do jogo, da iniciação esportiva e do pensamento complexo demonstrando suas importâncias para o ensino na infância quanto ao desenvolvimento sensório-motor, em níveis psicológicos, no âmbito do lazer e principalmente como meio educacional. É fundamental mostrarmos a importância do entendimento dos jogos como tarefa e com finalidades específicas para o desenvolvimento da criança dentro do esporte pretendido e perante a vida.

Finalmente, na terceira parte, tentaremos visualizar um diferente modo de ver o ensino do hipismo para crianças, tendo em vista a contribuição do profissional de Educação Física como agente mediador (educador). Norteia-se este ensino através da utilização do método lúdico e complexo contemplando a criança como um possível praticante da modalidade.

Acima de tudo, buscou-se explorar no hipismo atividades lúdicas como uma prática formadora de cidadãos e também praticantes esportivos, focando o ensino da modalidade no cavaleiro e não no cavalo, para só posteriormente focar-se nesses como conjunto.

Capítulo 1

O HIPISMO

1.1: Eu e o hipismo

Na infância é comum que as crianças desenvolvam amor e admiração por muitos elementos terrestres, dentre eles, o de grande destaque são os animais, um de seus grandes companheiros em descobertas físicas e emocionais.

Quando o cachorro foi classificado como o melhor amigo do homem, é possível que tenham aberto um olhar sobre a interação homem e animal, num modo de expressar amor, e assim podemos pensar também que o foi o homem e o cavalo com o passar dos anos.

Aos 6 anos, sendo eu baixa, assim como me configuro ainda, via uma beleza esplêndida naqueles animais enormes, chamados cavalos e pela oportunidade de visitar a fazenda de um tio todas as férias foi que peguei amor por montá-los, apesar do grande medo pelo seu tamanho.

Logo, meu amor foi crescendo cada vez mais, porém não havia condições de eu adquirir um cavalo e por morar em cidade grande, também não havia muitos espaços disponíveis para tal interação, foi então que descobri um centro hípico; o centro hípico Von Zuben, no qual ingressei aos 8 anos.

Aprendi então a técnica de montar e saltar e permaneci no esporte até meus 15 anos, quando por dificuldades financeiras para evoluir no esporte, dentre outros motivos, acabei parando a prática esportiva.

Aos 20 anos, já não mais com intuitos esportivos, mas apenas com interesses de lazer, retornei a montar em outro centro hípico; o centro hípico Rio das Pedras, no qual retomei as bases técnicas de montar e saltar.

Nesta época, eu já cursava Educação Física na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e pensava o esporte por outro olhar, o de técnico e educador, foi então que comecei a analisar não somente o gosto de montar, como também os métodos de ensino.

Meses mais tarde, levada por uma amiga, chamada Isadora, conheci um novo centro hípico, no qual monto atualmente e onde consegui certos embasamentos teóricos e

práticos, esportivos ou educacionais, contribuindo muito para este trabalho; O centro hípico Mirassol.

Parti de alguns pressupostos de minhas próprias experiências e então procurei livros, trabalho de conclusão de curso (tcc), artigos, site e teses, bem como algumas conversas com instrutores e estágio, para entender o ensino do hipismo voltado ao público infantil.

Pensando então empiricamente sobre a modalidade, que normalmente não é ministrada por educadores, quis pensar sobre o esporte e seu ensino e aprendizagem, voltados sobre o olhar de um educador físico, utilizando para tal do meu trabalho de conclusão de curso para disseminar tais idéias.

Assim foquei a primeira parte em mostrar brevemente outros esportes eqüestres e explicar mais especificamente o ensino e bases técnicas da equitação elementar e do salto, assim podendo dar continuidade a segunda e terceira parte que relacionará a educação física, a pedagogia do esporte e a utilização de jogos no ensino e aprendizagem infantil pensando nas possibilidades para o hipismo.

1.2 Histórico:

No trato de modalidades eqüestres, inicialmente, é importante destacar sua característica mais peculiar, que é a beleza do conjunto homem e animal, no caso, os cavalos.

O cavalo, que primeiramente serviu como alimento aos homens pré-históricos, conquistou um posto muito importante na evolução dos mesmos em anos posteriores, com a sua domesticação e utilização no trabalho.

Mas é com os torneios que os cavalos garantiram seu lugar cativo na história. Esses jogos com cavalos por sua vez surgem antes de cristo, sendo praticados nos jogos olímpicos antigos, e em 393 D.C. acabam sendo proibidos por medidas político-religiosas, ficando destinado o desenvolvimento do esporte apenas para fins militares (CHAMBRY, 1993).

O cavalo ganha sua importância como meio de transporte e peça estratégica de guerra, escrevendo seus nomes perante a história junto aos seus cavaleiros, como Rocinante de Dom Quixote ou Bucéfalo de Alexandre Magno (ROESSLER e RINK, 2006).

Mais tarde, no ano de 308 com Constantino é que surgem os equipamentos, como a sela e o estribo. Com essa crescente importância do uso deste animal crescem também as comercializações dos mesmos e a busca das raças, o que mais tarde dará origem as linhagens eqüinas (CHAMBRY, 1993).

Durante as cruzadas os cavalos europeus ganham seu grande destaque, pois esta uniu a cavalaria européia, trazendo novos cruzamentos o que melhorou as espécies tornando-os além de potentes, muito elegantes, ligeiros e rápidos, afinal, além da guerra esses países se utilizavam de práticas como os jogos de cavalaria, as Justas, caça e adestramento. (CHAMBRY, 1993).

As guerras também fizeram com que se desenvolvessem meios e métodos de montaria, pois as pesadas armaduras requeriam um equilíbrio enorme do cavalo e cavaleiro e é então na idade média que surgem as escolas de cavalaria trazendo maior desenvolvimento a montaria. (CHAMBRY, 1993).

Não obstante, os jogos a cavalo se desenvolvem com grande velocidade nos tempos de paz, pois era necessário manter os cavalos bem treinados bem como os cavaleiros.

No entanto, os jogos de cavalaria sofreram sua grande mudança com o advento do cristianismo que acaba por condenar as práticas eqüestres da época, é então com os europeus no séc. XV ao XVIII que os esportes hípicos passaram a ter um significado de arte e esporte se desenvolvendo muito com os Ingleses que apreciavam muito as modalidades, principalmente o salto, porém tendo a França como a cabeça dos estudos de montaria. (CHAMBRY, 1993).

Já no Brasil os esportes hípicos têm seu início em 1641 com o príncipe Mauricio de Nassau que organizou um torneio da cavalaria em Pernambuco. No entanto, os estudos dos esportes hípicos Brasileiros só se deram com o exército em 1810 e com isso passam a reconhecer a importância militar da cavalaria, trazendo assim melhores cavalos para o Brasil. (FERREIRA, 1999)

O Brasil em 1863, já possuía vários praticantes da montaria, todavia não era ainda uma pratica acadêmica como a dos europeus que praticavam do adestramento racional e sistemático; é então que Luiz Jácome de Abreu e Souza, tendo estudado a equitação na Inglaterra com o Duque de Newcastle e tendo a simpatia da corte brasileira, traz ao Brasil seus ensinamentos aplicando-os na guarda nacional e também a princesa Leopoldina e os demais aristocratas. (FERREIRA, 1999)

Após a empreitada de Jácome muitos civis se interessam pela montaria, mas é só em 1906, em São Paulo, com a vinda de uma missão militar Francesa que estes passam a aprender a arte eqüestre do salto de obstáculos. (FERREIRA, 1999)

Os civis, adquirindo gosto pelas práticas eqüestres, entre elas o salto, resolvem em 1911 fundar uma sociedade hípica, a sociedade hípica paulista (SHP).

Roessler e Rink (2006, P.216) descrevem o salto como:

Uma prova praticada em pista de areia ou grama, onde o cavaleiro deve transpor de 12 a 15 obstáculos (postes duplos e paralelos, fosso de água com 5 metros, barras triplas, muros de tijolos, cercas e encostas), distribuídos por um percurso de 700m a 900m.

Estas provas de salto tiveram nos anos 30 uma grande visibilidade por inúmeras provas que se realizaram em São Paulo e também pelo estilo de saltar dos cavaleiros, que seguiam o modelo de Frederico Caprilli, capitão do exército Italiano (ROSSELLER E RINCK, 2006).

Na década de 1940 o Rio de Janeiro é quem se destaca perante a promoção de provas de salto devido à aristocracia formada por civis, que culminavam nas participações, dentre eles um nome muito importante foi o de Roberto Marinho, jornalista já na época com grande renome nacional, o qual se destacou como atleta e promotor da modalidade que segundo Rosseller e Rinck (2006, p.217):

Após a 2ª Guerra ele trouxe para a Sociedade Hípica Brasileira, no Rio de Janeiro, o capitão de cavalaria polonês Roman Polorowsky que marcou época e contribuiu muito para a formação de vários e eficientes cavaleiros e, principalmente, amazonas (ROSSELLER E RINCK, 2006, P.217).

Foi então promovido na escola de Equitação do Exército um curso de formação de instrutores, voltado apenas para oficiais, mas alguns civis foram incluídos na turma, o que demonstra a abertura do conhecimento eqüestre além das forças armadas. (FERREIRA, 1999)

Esta abertura é vista novamente nos jogos Olímpicos de Estocolmo em 1956, na qual, a equipe brasileira era composta por dois militares e dois civis, dentre eles Nelson Pessoa (Neco), que até hoje é um dos maiores nomes do hipismo. (FERREIRA, 1999).

Em 1980, o então presidente, Paulo Gama Filho, resolve promover os esportes eqüestres para além dos conhecedores e amantes de cavalos e, para tanto, abre-o para visibilidade do público leigo promovendo competições em praça pública, o que acaba por evidenciar essa época como a de maior investimento na formação dos cavaleiros. (FERREIRA, 1999).

Finalmente, na década de 1990 os cavaleiros começam a mostrar todo o trabalho que vinham realizando, sendo então a década áurea do salto por conta dos triunfos brasileiros pelo mundo. Como exemplos temos a entrada de Rodrigo Pessoa em 1992 nas olimpíadas de Barcelona, em 1995 nos jogos Pan-Americanos de Mar Del Plata , quando conquistaram a medalha de ouro por equipe e 4 lugar no individual , nas olimpíadas de Atlanta em 1996 com a medalha de bronze, em 1999 nos jogos Pan-Americanos de Winnipeg a equipe brasileira sendo tetra campeã e ainda, se não o fato de maior destaque o segundo lugar do ranking mundial de saltos com Rodrigo Pessoa montando Baloubet Du Rout e milhares de cidadãos leigos à frente de seus televisores torcendo pelo nosso cavaleiro e seu cavalo. (FERREIRA, 1999).

Portanto, o hipismo é uma atividade eqüestre muito antiga, porém no Brasil sua visibilidade data dos anos 40 a 90 o que lhe configura como esporte com destaque de poucos anos de vida sendo que atualmente vemos um quadro de atenção e investimentos no hipismo nas categorias base, dando assim, apoio ao desenvolvimento da prática esportiva e principalmente dos jovens cavaleiros.

1.3 atividades eqüestres:

As atividades descritas a seguir foram as mais utilizadas neste estudo, no entanto seguem em apêndice outras atividades que também são de suma importância para a aplicação da proposta do ensino e para entender a dimensão do mundo eqüestre.

1.3.1 Salto



Figura 1:

Fonte: Arquivo pessoal de: Renato Santaella Ribeiro

A modalidade salto data do séc. XIX, quando os Ingleses resolvem praticar da modalidade em um campo mais restrito que nos maravilhosos campos de caça e cross-country.

Na atualidade é uma modalidade muito difundida e encontrada em muitos países e regiões, assim, foram criadas categorias para os cavaleiros e amazonas (mulher que monta cavalo). Para tanto, são levadas em consideração, principalmente a idade do concorrente e o número de pontos que os mesmos possuem na federação eqüestre regional. As categorias normalmente encontradas são: mirins, juniores novos, juniores, seniores novos e seniores.

O salto consiste na transposição de um obstáculo. As provas normalmente são constituídas de um conjunto de obstáculos que formam um percurso pré-definido, o qual terá um tempo para ser percorrido ou ainda aquele que o percorrer em menor tempo com menor número de penalizações. Existem obstáculos fixos e obstáculos móveis. São fixos aqueles que, se forem esbarrados pelas patas do cavalo, permanecem no mesmo local, enquanto que os móveis são aqueles que caem quando tocados.

Segundo Navajas (2006) as exigências das modalidades são: força, velocidade, resistência, coordenação, equilíbrio, concentração, atenção. Incluo ainda propriocepção.

No presente estudo, por focarmos o aprendizado da criança na modalidade, nos limitaremos às regras e exigências para a faixa etária de 2 aos 12 anos. Começamos então pelas categorias:

CBS-MR (Mirim): a partir do começo do ano em que completar 12 anos até o fim do ano em que atingir a idade de 14 anos; altura mínima dos obstáculos é de 1,20m e altura máxima 1,25m inclusive desempates;

- **CBS-PMR (Pré-Mirim):** a partir do começo do ano em que completar 11 anos até o fim do ano em que atingir a idade de 13 anos; altura mínima (dos obstáculos) 1,10m, altura máxima 1,15m inclusive desempates;

- **CBS-MMR (Mini- Mirim):** a partir do começo do ano em que completar 8 anos até o fim do ano em que atingir a idade de 11 anos; altura mínima (dos obstáculos) 1,00m, altura máxima 1,05m inclusive desempates;

- **CBS-JCB (Jovem Cavaleiro B):** a partir do começo do ano em que completar 12 anos até o fim do ano em que atingir a idade de 21 anos; altura mínima (dos obstáculos) 1,00m, altura máxima.

- **CBS-L (Amazona):** idades de acordo com as categorias permitidas, a saber: Mirim, Jovem Cavaleiro, Amador, Máster, Pré-Júnior, Jovem Cavaleiro TOP, Amador Top, Máster Top; altura mínima (dos obstáculos) 1,20m, altura máxima 1,25m inclusive desempates.

- **CBS-LB (Amazona B):** idades de acordo com as categorias permitidas, a saber: Mini-Mirim, Jovem Cavaleiro B, Amador B, Máster B, Jovem Cavaleiro A, Amador A e Máster A; altura mínima (dos obstáculos) 1,00m, altura máxima 1,05m inclusive desempates;

- **CBSEE-INT (Escolas de Equitação - Série Intermediária):** a partir do começo do ano em que completar 8 anos; altura mínima (dos obstáculos) 0,80m, altura máxima 0,85m inclusive desempates;

- **CBSEE-PRIN (Escolas de Equitação - Série Principal):** a partir do começo do ano em que completar 8 anos; altura mínima (dos obstáculos) 0,90m, altura máxima 0,95m inclusive desempates;(CBH, CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, 2009, P.3)

Existem algumas regras gerais para competições de hipismo, como o mínimo de 5 participantes, um participante montando no máximo 2 cavalos e um cavalo sendo montado por no máximo 3 participantes em uma prova.

Outras regras ainda são válidas, como critérios e tipos de prova específicos por faixas etárias, incluindo, tipos de pista, tipos de prova, tipos de obstáculo, idade do cavalo e instrumentos de montaria.

1.3.1.1 Generalidades

O Manual de regulamento feito pela cbh (2009, P.5) nos diz que:

1. Uma competição de salto é aquela na qual o conjunto de cavalo e concorrente é testado sob várias condições, sobre um percurso de obstáculos. É um teste destinado a demonstrar a franqueza do cavalo, sua potência, sua habilidade, sua velocidade e sua obediência em saltar, bem como a equitação do concorrente.

2. Se um concorrente comete certas faltas, tais como derrubar um obstáculo, refugar, ultrapassar o tempo concedido, etc. ele incorre em penalidades. O vencedor da competição é o concorrente que incorrer no menor número total de penalidades, e que terminar o percurso no menor tempo ou alcançar o maior número de pontos, dependendo do tipo da competição.

3. Não se pretende padronizar as competições de salto, porquanto a variedade constitui um precioso elemento de interesse tanto para concorrentes como para expectadores, o que deve ser preservado a qualquer custo.

1.3.1.2 tipos de obstáculo

Nas provas de salto encontraremos obstáculos como, obstáculo vertical, obstáculo em largura, rio, combinação de obstáculos (banquetas, taludes, e rampas), obstáculos alternativos, coringa, tríplexes e duplos.

Segundo as normas da CBH (2009, P.14), quando numa competição, dois obstáculos do percurso forem identificados com o mesmo número, o concorrente tem a opção de saltar qualquer um dos obstáculos e ainda o Coringa é um obstáculo difícil, mas não deve ser anti-esportivo. Ele poderá ser usado na prova de Dificuldades Progressivas ou na prova, “Escolha Seus Pontos”.

1.3.1.3 penalidades durante um percurso

Será considerada penalidade em um percurso quando derrubar um obstáculo e por um pé na água ou qualquer marca na cinta que define os limites do obstáculo “rio” no seu lado de recepção; quando o cavalo cometer alguma desobediência, o cavaleiro tiver um erro de percurso, o cavalo ou cavaleiro tiverem uma queda, se houver uma ajuda não autorizada ou se ultrapassar o tempo concedido ou o tempo limite da prova. (CBH, 2009, P. 19).

1.3.1.3.1 desobediências

Dentro ainda das penalidades temos as desobediências que são penalizadas desta maneira quando há um refugo, um desvio, uma defesa, fazer círculos ou voltas desnecessárias ao traçado do percurso a menos que tenha ocorrido um refugo ou por necessidade de recompor a pista.

No regulamento da cbh (2009, P. 20) explica-se que

1. Há defesa quando o cavalo se nega ao movimento para frente, faz um alto por qualquer razão, faz uma ou várias meias-voltas, mais ou menos regulares ou completas, empina ou recua por um motivo qualquer.
- 2 a ajuda externa por sua vez é dada por qualquer intervenção física por um terceiro, entre a passagem pela linha de partida no sentido correto e a passagem pela linha de chegada após ter saltado o último obstáculo, solicitada ou não, com o objetivo de ajudar ao concorrente ou o seu cavalo, é considerada como uma ajuda não autorizada. (CBH, 2009, P.20).

1.3.1.4 tipos de competição

Por fim, existem varias tipos de competições na modalidade salto, cada qual com suas características e regras. Alguns exemplos são as competições não ao cronômetro, competições ao cronômetro. Competições disputadas ao tempo ideal e por faixa de tempo, competições ao tempo ideal, competições por faixa de tempo, competições por faixa de tempo com desempate ao tempo ideal, competição por faixa de tempo, e ao tempo Ideal.

Ainda temos as competições normais e de grande prêmio que são descritas pela CBH (2009, P.46) como:

Competições Normais e de Grande Prêmio (esta última deve ser explicitamente mencionada no programa) são as em que a aptidão para o salto de obstáculos é o fator principal embora a velocidade possa ser usada para desempatar a igualdade para o primeiro lugar por meio de um ou, no máximo, dois desempates. O percurso é montado para avaliar principalmente a aptidão do cavalo para o salto de obstáculos. O número de obstáculos, seu tipo, sua altura e largura, dentro dos limites previstos, são responsabilidades dos Comitês Organizadores. (CBH, 2009, p.46).

As competições de potência e destreza por sua vez demonstram a aptidão do cavalo para saltar poucos obstáculos, porém muito grandes. Assim que nas provas de potência de acordo com a CBH (2009, P. 46).

O percurso inicial deve compreender de 4 a 6 obstáculos isolados, um dos quais, pelo menos, deve ser vertical. O primeiro obstáculo deve ter, no mínimo, 1,40 m de altura, dois obstáculos devem ter de 1,60 m a 1,70 m e um muro ou vertical com altura de 1,70 m a 1,80 m. São proibidas quaisquer combinações, rios, fossos ou obstáculos naturais. É permitido usar um muro com uma face inclinada (inclinação máxima de 30 cm de afastamento na base).

2.2. Um obstáculo vertical poderá ser usado ao invés do muro, devendo neste caso serem usadas testeiras com uma vara no topo (CBH, 2009, P.46).

Ainda dentro das provas de potência temos a prova das seis barras onde são colocados

Seis obstáculos verticais numa linha reta, a cerca de 11m um do outro. Devem ser de construção idêntica e composta unicamente de varas do mesmo tipo.

Todos os obstáculos podem ser armados com a mesma altura, 1,20 m, por exemplo, ou com alturas progressivas, com 1,10 m, 1,20 m, 1,30 m, 1,40 m, 1,50 m e 1,60 m ou os dois primeiros a 1,20 m, os dois seguintes a 1,30 m e assim por diante. (CBH, 2009, P. 47).

Temos as provas com obstáculos em linha na qual

A competição é toda conduzida da mesma forma como a das seis barras, com a única diferença que os obstáculos, em número de seis, podem ser armados diferentes um dos outros (obstáculos verticais e em largura). Devem ser colocados a um intervalo de dois lances (cerca de 11m), numa única linha reta como nas seis barras ou em grupos de 3 (três) em duas linhas retas (CBH, 2009, P.47).

Outra prova encontrada dentro da modalidade salto é a competição de caça ou velocidade e maneabilidade na qual

O objetivo destas competições é demonstrar a obediência, a destreza, a maneabilidade e a velocidade do cavalo.(Permitidos obstáculos alternativos, dando ao concorrente a oportunidade de encurtar seu percurso, porém saltando um obstáculo mais difícil.

São chamadas "Competições de Caça" e devem ser assim indicadas no programa, aquelas sobre determinados obstáculos naturais, tais como banquetas, taludes, fossos, etc. Quaisquer outras competições deste tipo são chamadas de Competições de Velocidade e Maneabilidade (CBH, 2009, P. 48).

Seguindo temos a competição à americana a qual é realizada ao cronômetro, com obstáculos de altura média, não havendo combinação de obstáculos e tendo a finalização do percurso com a primeira falta cometida qualquer que seja ela. Caso o tempo fixado seja ultrapassado o sino será tocado e o participante poderá saltar mais um obstáculo o qual não lhe atribuirá nenhuma pontuação a mais (REGULAMENTO CBH, 2009).

Diferentemente da competição a americana temos a competição contra o relógio na qual não é eliminado na primeira falta e sim se ganha dois pontos por obstáculos corretamente saltados e 1 ponto por obstáculo derrubado. O tempo fixo é de 60 e 90 segundos (45 segundos

quando “indoor”), e as penalidades nessa prova se dão pelo tempo gasto pelo concorrente, mas se este tiver duas desobediências ou queda ele é colocado em ultimo colocado, junto aos que tiverem sua mesma pontuação. (REGULAMENTO CBH, 2009).

Ainda temos as competições de revezamentos que se destinam a equipes de dois ou três concorrentes que entram juntos na pista e que devem realizar o plano consecutivamente, sendo que o concorrente que transpuser a linha de partida saltará o primeiro obstáculo, e o cavaleiro que saltar o ultimo obstáculo cruzará a linha de chegada contando o tempo a partir do primeiro que cruza a linha de partida até o ultimo membro da equipe que cruze a linha de chegada. (REGULAMENTO CBH, 2009).

A CBH ainda descreve outras competições como a competição de dificuldades progressivas que

Realiza-se sobre 6, 8 ou 10 obstáculos, de dificuldades crescentes. Não são permitidas combinações de obstáculos. A dificuldade crescente não é somente em função da altura e largura dos obstáculos, mas também função da dificuldade do traçado.

Esta competição pode ser realizada de duas maneiras, com a primeira passagem ao cronômetro e um desempate no caso de igualdade de penalidades para o primeiro lugar mantendo a ordem inicial do primeiro percurso ou sem cronômetro, com um desempate ou diretamente ao cronômetro. No caso de um desempate haverá um mínimo de seis obstáculos, que poderão ser aumentado sem altura e/ou largura. (OS OBSTÁCULOS DO DESEMPATE DEVEM SER SALTADOS NA MESMA ORDEM QUE OS DO PERCURSO INICIAL E CONSERVAM A MESMA PONTUAÇÃO DESSE PERCURSO INICIAL CBH, 2009, P. 56).

Também temos a competição de escolha seus pontos

Nesta competição, um determinado número de obstáculos é disposto na pista. Cada obstáculo tem um valor de 10 a 120 pontos conforme sua dificuldade. Combinações não são permitidas.

Os obstáculos devem ser montados de tal forma a permitirem ser saltados em ambos os sentidos.

Os pontos atribuídos aos obstáculos podem ser repetidos a critério do Desenhador de Percurso. Se não for possível colocar 12 obstáculos na pista, cabe-lhe suprimir os obstáculos que achar conveniente.

Ao concorrente são creditados os pontos atribuídos a cada obstáculo que saltar corretamente. Não lhe serão creditados pontos por obstáculo derrubado.

Cada concorrente tem 45 (mínimo) há 90 segundos (máximo). Durante esse tempo, pode saltar todos os obstáculos que desejar, em qualquer ordem e em qualquer sentido. Deve cruzar a linha de partida em qualquer direção. A linha de partida deve ter quatro bandeiras, uma branca e uma vermelha em cada extremidade da linha. (CBH, 2009, P. 56).

No mesmo estilo da competição anterior temos a de escolha seu percurso

1. Nesta competição, os obstáculos podem ser saltados uma única vez, na sequência escolhida pelo concorrente. Qualquer concorrente, que não saltar todos os obstáculos, será eliminado. Não são permitidas combinações de obstáculos.
2. Os concorrentes podem cruzar as linhas de partida e de chegada em qualquer direção. Estas linhas devem ter quatro bandeirolas, uma branca e uma vermelha em cada extremidade das linhas. Os obstáculos poderão ser saltados em ambas as direções, a menos que esteja especificado diferentemente no plano do percurso.
4. Se o concorrente não tiver completado seu percurso em 120 segundos após o início de seu tempo de percurso, ele será eliminado. (CBH, 2009, P. 58).

A prova de eliminações sucessivas por sua vez

Realiza-se por duplas de concorrentes, um contra o outro. Os concorrentes devem ter se qualificado através de um resultado de uma competição separada do programa ou de um percurso qualificativo prévio, quer julgado sob a Tabela A ao cronômetro, quer pela Tabela C.

Os dois concorrentes competem entre si, simultaneamente, sobre dois percursos idênticos. Combinações não são permitidas. Se um concorrente invade o percurso do outro e, assim, atrapalha esse concorrente, o concorrente responsável pela interferência é eliminado. (CBH, 2009, P.58).

Temos ainda as provas de duas volta a qual

Compreende, com a mesma velocidade, dois percursos idênticos ou diferentes, quer em traçado quer no número de obstáculos, quer em dimensões dos obstáculos. Cada concorrente deve participar com o mesmo cavalo. Os concorrentes, que não participarem do segundo percurso não podem ser classificados. Os concorrentes que forem eliminados ou tiverem desistido no primeiro percurso não podem participar do segundo e não deverão ser classificados.

Todos os concorrentes devem participar da primeira volta. Os seguintes prosseguem na segunda volta, conforme as condições estipuladas no programa (CBH, 2009, P. 59).

Já na provas de duas fases temos uma competição que

Compreende duas fases que são feitas sem interrupção, cada uma com velocidade igual ou diferente, e com a linha de chegada da primeira fase coincidindo com a linha de partida da segunda fase.”

“A primeira fase é um percurso de 8 a 9 obstáculos com ou sem combinações. A segunda fase é realizada sobre 4 a 6 obstáculos que podem incluir uma combinação. (CBH, 2009, P. 60).

Para finalizar temos outras 3 competições, as em grupos com volta da vitória, caracterizadas como

Nesta competição os concorrentes são divididos em grupos. Os grupos poderão ser formados por um sorteio, pela classificação de uma prova qualificativa, ou ainda pela lista atualizada do Ranking da CBH, forma a ser especificada no programa.

A maneira como os concorrentes serão divididos entre os grupos, e como será a ordem de partida dentro de cada grupo, deve ser especificado no programa.

Primeiro partem todos concorrentes do primeiro grupo, depois do segundo e assim por diante.

O melhor concorrente de cada grupo se classifica para a volta da vitória.

O Comitê Organizador poderá estipular no programa que um número limitado

Na volta da vitória todos concorrentes partem com zero de penalidade. (CBH, 2009, P. 62).

Seguindo com a competição do derby que consiste em

Um DERBY se realiza sobre uma distância de no mínimo 1000 m e não mais de 1300 m sobre um percurso que consiste de no mínimo 50% dos esforços sobre obstáculos naturais e que deve ser feito numa única volta e com um desempate se assim determinado no programa.

Ele pode ser julgado pela Tabela A ou pela Tabela C. Se julgada pela Tabela “C” na há tempo concedido, somente um tempo limite. Este tempo limite poderá ser aumentado, a critério do Júri de Campo, caso a extensão do percurso exceda os parâmetros de fixação de tempo limite conforme o artigo 239.3.(CBH, 2009, P. 63).

Por fim temos a competição sobre combinações que consiste em no percurso com 6 obstáculos, um isolado, e cinco combinações das quais no mínimo um obstáculo deverá ser uma combinação tripla. (REGULAMENTO CBH, 2009).

1.3.2 Adestramento dressage



figura 2 adestramento
(Adestramento CBH, 2009).

O adestramento assim como outros esportes hípicos surgiu com o exército Brasileiro, e foi, portanto, os oficiais quem tiveram a oportunidade de estudar nas escolas de equitação no exterior, o que os capacitou como instrutores (CBH, REGULAMENTO ADESTRAMENTO, 2009).

O site da CBH diz que a modalidade adestramento

Tem o propósito de ensinar padrões e técnicas precisas, corretas e úteis que levam à harmonia de movimentos entre o cavalo e o cavaleiro desenvolvendo no animal a disciplina, prontidão e elegância nos movimentos. Esta modalidade surgiu como uma forma sistematizada de preparar e mostrar para o público um cavalo de montaria sem a imposição de velocidade. (CBH, 2009).

Em 1912 nas olimpíadas de Estocolmo, na Suécia, a modalidade ganhou seu espaço a nível olímpico, mas no Brasil, foi a partir de 1941 com a confederação brasileira de hipismo, que o esporte se desenvolveu, aumentando o numero de participantes e se caracterizando como uma modalidade do hipismo clássico. (CBH, 2009).

Distingui-se de acordo com a CBH, o adestramento como provas que são chamadas de reprises, nas quais se realiza o passo, trote e galope, exigindo-se do cavalo atingir a perfeição destes movimentos bem como se diferenciando pela dificuldade dos movimentos. (CBH, 2009).

1.3.2.1 Objetivo e princípios gerais do Adestramento

Como consta no regulamento da CBH (2009, p.3)

O objetivo do Adestramento é o desenvolvimento do cavalo, em um atleta feliz, através de uma educação harmoniosa. Em consequência, o cavalo se mostra calmo, elástico, descontraído e flexível, mas, também, confiante, atento e impulsionado, realizando, assim, um perfeito entendimento com seu cavaleiro (CBH, 2009, P.3).

As qualidades apresentadas se manifestam pela fraqueza e regularidade das andaduras, a harmonia, leveza e facilidade dos movimentos, leveza do antemão e engajamento dos posteriores, oriundos de uma impulsão sempre desperta; aceitação da embocadura, com submissão/permeabilidade, sem qualquer tensão ou resistência. (REGULAMENTO DA CBH, 2009, P.3)

Assim, a impressão que temos é a de que o cavalo realiza os movimentos por sua própria vontade, porém, ele confiante e atento, submete-se ao controle do cavaleiro, tendo uma postura exímia em qualquer movimento que realize, ou seja, em linhas retas permanece reto e nas linhas curvas, encurva-se adequadamente. (REGULAMENTO CBH, 2009.P.3).

O cavalo de adestramento seguirá alguns movimentos tendo

3. Seu passo é regular, livre e sem constrangimento. Seu trote é livre, elástico, regular, sustentado e ativo. Seu galope é unido, leve e equilibrado. Suas ancas nunca ficam inativas ou preguiçosas. O cavalo responde a mais leve indicação do cavaleiro e, assim, dão vida e brilho a todo o resto de seu corpo.
4. Em virtude de uma impulsão desperta e da elasticidade de suas articulações, livre do efeito paralisante de resistências, o cavalo obedece voluntariamente e sem hesitação e, atende às diferentes ajudas calmamente e com precisão, manifestando um equilíbrio natural e harmonioso, tanto físico como mentalmente.
5. Em todo seu trabalho, inclusive no alto, o cavalo deve estar "na mão". Diz-se que um cavalo está "na mão" quando o pescoço está mais ou menos elevado e arredondado, conforme o estágio de seu treinamento e o alongamento ou reunião da andadura e, aceita a embocadura com um contato leve e consistente, macio e submisso. A cabeça deve conservar-se numa atitude fixa e, em regra geral, o chanfro ligeiramente à frente da vertical, com a nuca flexível e como o ponto mais alto do pescoço e, o cavalo não deverá oferecer qualquer resistência ao cavaleiro.
6. A cadência é mostrada ao trote e galope e, é o resultado da adequada harmonia que um cavalo demonstra quando se move com acentuada regularidade, impulsão e equilíbrio. A cadência deve ser mantida em todos os diferentes exercícios ao trote e ao galope e, em todas as variações destas andaduras.
7. A regularidade das andaduras é fundamental para o Adestramento. (CBH, 2009 P.4 REGULAMENTO DE ADESTRAMENTO).

Sendo assim, no adestramento serão realizados nos três ares comandos dados pelos cavaleiros os quais devem ser executados pelo cavalo sem dificuldade em um espaço

correto da arena que possui marcações exatas. O cavaleiro também realizará figuras pré determinadas por categorias. (REGULAMENTO CBH, 2009).

Os Concursos de Adestramento têm por objetivo difundir os princípios básicos da arte eqüestre, indispensável à prática de todas as disciplinas eqüestres e assim incentivar o desenvolvimento da prática do Adestramento nacional além de uniformizar os cavaleiros e a forma de execução (REGULAMENTO, CBH, 2009, P.22)

1.3.2.2 Classificação

Como nosso estudo pretende focar-se em crianças, teremos as classificações para as faixas etárias de 6 á 12 anos apenas. Sendo então classificados como

Um concorrente é considerado Mirim a partir do início do ano que atinja a idade de 12 (doze) anos até o fim do ano em que atinja a idade de 14 (quatorze) anos.

Um concorrente é considerado Mini –Mirim a partir do dia em que completar 8(oito) anos até o fim do ano em que completar 11(onze) anos.(CBH, 2009, P.26)

1.3.2.3 série elementar aberta

A Série Elementar Aberta, que possui uma regulamentação distinta da Série. Elementar (Mini-mirins) destina-se a incentivar a prática do Adestramento, propiciando aos cavaleiros novos e/ou cavalos novos a oportunidade de iniciarem-se na modalidade. Poderão participar destas séries cavaleiros Mirins, Juniores e Seniores Amadores e. Seniores Profissionais com cavalos de qualquer idade. (CBH, 2009, P.27)

Nesta prova o arreamento é livre quanto à sela e a embocadura, podendo então utilizar o bridão e o freio bridão dentro das embocaduras permitidas.

1.3.2.4 penalizações

De acordo com o regulamento da CBH são considerados erros e devem ser penalizados, os erros de percurso ou entrar no picadeiro portando um chicote em campeonatos ou com o chicote fora da medida nos concursos, não entrar no picadeiro em 45 seg. após o toque de sino, entrar no picadeiro antes do toque de sino ou no Estilo Livre, entrar no picadeiro após mais de 20 seg. de música. (regulamento CBH, 2009).

As pontuações serão

- Primeira erro2 pontos
- Segundo erro4 pontos
- Terceiro erro Eliminação

Para as reprises de Estilo Livre

- Primeiro erro.....1% do somatório total possível
- Segundo erro2% do somatório total possível
- Terceiro erro Eliminação

O mesmo critério das Reprises de Estilo Livre se aplica as reprises de Cavalos Novos.
(CBH, 2009, P.44).

Temos ainda dentro da avaliação dos cavaleiros nas provas de adestramento, os graus, que são todos os movimentos realizados pelo cavalo e determinadas transições de um movimento a outro, que serão julgados pelos juízes, e numerados nas folhas de juízes. Poderão então receber graus de 0 a 10 dados por cada juiz, sendo o grau 0 o mais baixo e o grau 10 o mais alto.

Dentro do regulamento estipulado pela CBH encontramos para os graus uma escala que é

A escala dos graus é a seguinte:

- 10-Excelente
 - 9-Muito Bom
 - 8-Bom
 - 7-Quase bom
 - 6-Satisfatório
 - 5-Suficiente
 - 4 – Insuficiente
 - 3 - Quase mal
 - 2 – Mal
 - 1 - Muito mal
 - 0 - Não executado
- (CBH, 2009, P.46)

Pode-se ainda classificar como "não executado" quando praticamente nada do movimento pedido foi apresentado e ainda, em reprises de Estilo Livre, meias notas podem ser atribuídas nos graus artísticos. (regulamento CBH, 2009).

São atribuídos graus de conjunto depois que o concorrente tiver terminado sua reprise por:

1. Andaduras
2. Impulsão
3. Submissão
4. Posição e o assento do concorrente; a correção e o efeito das ajudas.

Cada grau de conjunto varia de 0 a 10.(CBH, 2009, P.47)

E também se estabelece a classificação individual como se segue:

3.1. Em todas as provas, é vencedor o concorrente que tiver obtido o total de pontos percentuais mais elevados, segundo classificado o que se segue e assim por diante.

Em caso de igualdade de pontos, os concorrentes são classificados empatados.

3.2. Em caso de igualdade de percentual para os três primeiros lugares, os que obtiverem os maiores Graus de Conjunto serão os melhores classificados.

Em caso de igualdade de pontos numa prova de Estilo Livre, será melhor classificado, em caso de empate, o que obtiver o melhor resultado na Parte Artística.(CBH, 2009, P. 48).

Picadeiro de adestramento:

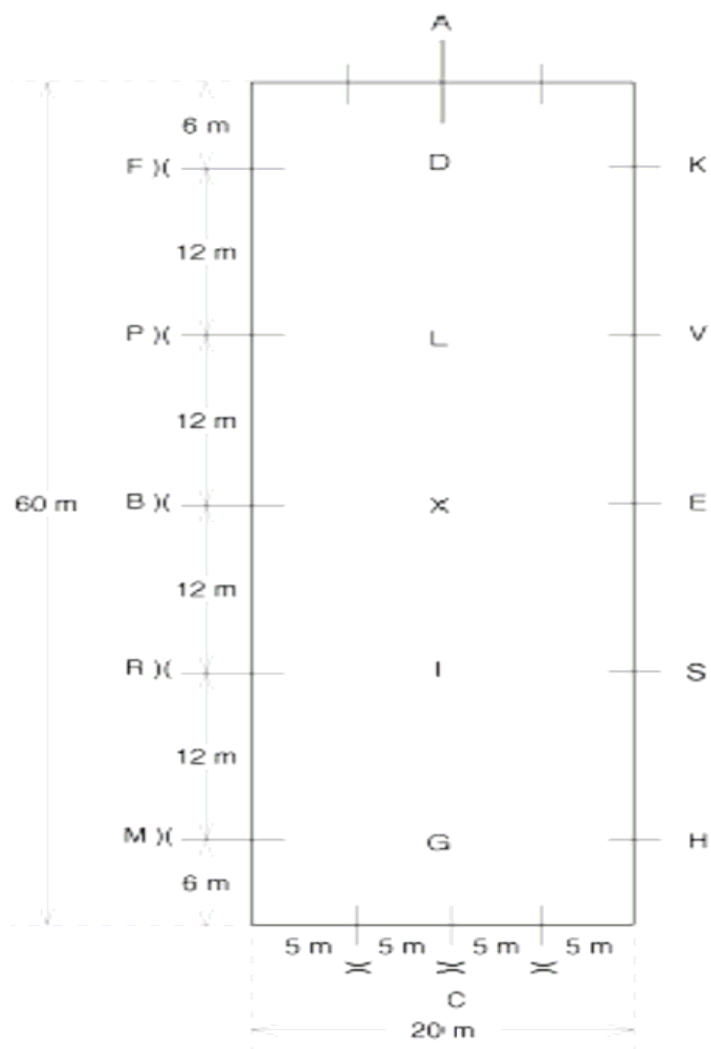


figura 3 picadeiro de adestramento
(Regulamento CHB, 2009, p.76)

1.3.6 Volteio



figura 7 volteio
(CBH, modalidade volteio, 2009)

No site (PORTAL SÃO FRANCISCO, 2009) encontramos que o volteio consiste em uma ginástica sobre um cavalo em movimento, e data de épocas muito antigas sendo utilizado para treinamentos militares durante a idade média, pois proporcionava equilíbrio e convivência com o cavalo.

Os efeitos do volteio se mostraram muito positivos aos militares, principalmente na iniciação de outras modalidades hípcas, o que fez com que aderissem em hípcas e pequenos centros de treinamento (CBH, regulamento modalidade volteio, 2009). A repercussão do volteio foi tal, que a modalidade em 1984 passa a ser reconhecida pela FEI (Federação Equestre Internacional), juntamente com o Salto, Adestramento, CCE, Carruagens e Enduro e tem seu primeiro campeonato mundial realizado em Bulle, Suíça no qual o Brasil teve participação, assim como em todos os demais campeonatos mundiais até hoje.

A modalidade volteio consegue aliar os princípios básicos da equitação: equilíbrio, força e a leveza e flexibilidade da ginástica olímpica o que a torna propícia para iniciantes, além do fator segurança, já que o cavalo está o tempo todo sendo controlado, através de guias e rédeas pelo instrutor, tornando desnecessária a concentração do aluno quanto à impulsão e condução do animal trazendo assim, confiança ao aluno que só se preocupa com seus movimentos e postura. (Apostila de credenciamento de instrutores, RIBEIRO, 2005).

A competição é dividida em duas partes, nas seguintes categorias:

Equipes AB, C e D,
 Duplas AB, C e D,
 Individual AB, CI e CII
 Com 1 rodada:

- EXERCÍCIOS OBRIGATÓRIOS
 - EXERCÍCIOS LIVRES
- (CBH, regulamento de adestramento, 2009, p.17)

Já para competições com 2 rodadas, a segunda rodada consiste de:

- **Equipes e Duplas:**
 - **EXERCÍCIOS LIVRES**
 - **Individual CI e CII**
 - EXERCÍCIOS OBRIGATÓRIOS
 - **EXERCÍCIOS LIVRES**
 - **Individual AB**
 - TESTE TÉCNICO
 - **EXERCÍCIOS LIVRES**
- As duas partes podem ser executadas separadamente
 As duas partes devem ser executadas com música.

1.3.6.1 exercícios obrigatórios

Os exercícios obrigatórios são executados em 2 blocos que consistem nos seguintes exercícios:

E. 2.4.1 Exercícios obrigatórios para cada categoria

EQUIPE E DUPLA AB (7 exercícios)

Subida,

Posição Base,

Estandarte,

Moinho com saída simples para dentro,

Subida, tesouras,

Em pé,

Amazonas

EQUIPE E DUPLA C (8 exercícios)

Subida,

Posição base,

Meio moinho,

Impulsão com pernas fechadas a partir do assento reverso, descida simples para dentro.

Subida, Estandarte,

Em pé,

Impulsão com pernas abertas,
 Descida de impulsão para fora
 EQUIPE E DUPLA D (6 exercícios)
 1. Subida
 Posição base
 Meio estandarte, descida simples para fora.
 2. Subida; moinho D
 ajoelhado
 Prancha; descida a partir da prancha para dentro
 (CBH, 2009, regulamento voltei, p.19).

Há uma nota para o Cavalo nos Exercícios Obrigatórios

1.3.6.2 série livre

A Série Livre consiste de exercícios estáticos e dinâmicos, simples ou combinados (duplos ou triplos), subidas, descidas e transições.
 Cada exercício estático deve ser mantido por 3 galões, ou não será considerado para o grau de dificuldade.
 Cada equipe ou dupla é livre para compor sua própria Série Livre.
 Nos exercícios combinados não são permitidos mais de 3 volteadores no cavalo.
 Cada volteador deve participar em pelo menos um exercício da Série Livre. Para uma nota de composição boa na Série Livre todos os volteadores deveriam participar em um número igual de exercícios. (só para equipes)
 No caso de exercícios triplos, dois volteadores devem manter contato com o cavalo, ou o exercício não será considerado. Isto especialmente é aplicado aos exercícios onde um volteador segura outros dois. (só equipes). (CBH, 2009, regulamento de voltei, p.21)

1.3.6.3 avaliação do grau de dificuldade

Os exercícios são divididos de acordo com a dificuldade, em 3 níveis tendo um número de máximo de exercícios que serão considerados, de acordo com o quadro seguinte:

Avaliação e pontuação nas provas de voltei

Tabela 1

	AB		C		D	
	Equip es	Dupla	Equipes	Dupla	Equipes	Dupla
No. Máximo de exercícios	25	10	20	10	20	10
Pontos dos exercícios						
Nível alto (grau S)	0,4	1	0,5	1,0	0,5	1
Nível médio (grau M)	0,3	0,9	0,4	0,9	0,4	0,9
Baixo nível (grau L)	0,2	0,8	0,3	0,8	0,3	0,8

(CBH, regulamento de volteio, 2009, p.22)

É feita uma avaliação dos exercícios obrigatórios numa pontuação de 0 á 10 e uma outra avaliação é feita para a serie Livre, assim classificadas segundo a tabela

Pontuação dos exercícios obrigatórios

Tabela 2

Exercícios de Risco (R)	1,3	1,3
Alto grau de dificuldade (S)	0,9	0,9
Médio grau de dificuldade (M)	0,4	0,4
Baixo grau de dificuldade (L)	0,0	0,2

(CBH, regulamento de volteio, 2009, p.29)

Dentro da avaliação se analisa ainda a composição da série, a execução, a parte técnica dos participantes, os exercícios específicos e o cavalo tendo um tempo para realizar as séries. (CBH, regulamento de volteio, 2009).

O prazo para os Exercícios Obrigatórios, Série Livre e Teste Técnico é definido no quadro abaixo (CBH, regulamento de volteio, 2009, p.30).

Tempo de cumprimento dos exercícios e séries

Tabela 3

	Obrigatórios	Série Livre	Teste Técnico
Equipe AB	6 minutos	4 minutos	não aplicado
Equipe C	6 minutos	4 minutos	não aplicado
Equipe D	5 minutos	3 minutos	não aplicado
Dupla AB	2 minutos	2 minutos	não aplicado
Dupla C	2 minutos	1.5 minutos	não aplicado
Dupla D	2 minutos	1 minuto	não aplicado
Individuais	Sem limite	1 minuto	1 minuto

(CBH, regulamento de volteio, 2009, p.30)

Vide em apêndice, (CBH, regulamento de volteio, 2009, p.33 á 54) demonstra alguns exercícios bem como sua classificação e norma.

1.3.11 modalidades com pôneis

figura 11 Pônei - ([LIA CAMARGO](#), 2009)

Nas modalidades com pôneis as crianças e adultos competem juntos! Havendo portanto uma inter-geracionalidade na modalidade.

Os pôneis com seu charme irresistível conquistaram todas as crianças que os descobriram; como está provado que o animal ajuda a criança a crescer, amadurecer, desabrochar, encontrar e firmar sua personalidade; ele se mostra como um parceiro ideal para brincadeiras , que se presta maravilhosamente bem a todas as atividades lúdicas que pudermos imaginar ; a maioria dos cavaleiros mais famosos se formaram graças a essas pequenas montarias ; como a equitação brasileira tanto a de lazer como a de competição cresceu barbaramente nos

últimos tempos criou-se então, no Brasil, aquilo que é a própria base da boa equitação; os pôneis clubes! Até há pouco tempo, essa cultura era inexplorada no Brasil. Sayer (1997, p. 42).

Encontramos em [pônei clube Brasil](#), acesso 2009 os pôneis clubes, que são centros hípicos pouco difundidos no Brasil, mas muito explorados em outros continentes, tendo o intuito de formar jovens cavaleiros a qualquer modalidade hípica ou mesmo como uma fonte de lazer.

Destinados à iniciação de crianças em faixa etária de 18 meses a 17 anos, os pôneis, de vários tamanhos, permitem aos alunos o desenvolvimento de todas as habilidades necessárias à prática do hipismo.

A altura de um pônei, pelas normas oficiais da FEI, é de até 1,48 m. Jovens cavaleiros podem, portanto, participar de competições oficiais montando pôneis, até os 17 anos de idade.

A concepção de ensino num pônei clube tem seu eixo justamente no jogo, na brincadeira, pois é dessa forma que a criança pega gosto e confiança pelo esporte.

As crianças aprenderão todas as modalidades hípcas principais, como volteio, adestramento, turfe, salto, rédeas e cross country de maneira lúdica e mais segura, podendo desenvolver habilidades hípcas e também culturais.

1.3.15 Horseball



figura 12 Horseball
(HORSEBALL, 2009)

1.3.15.1 Origens e História do Horseball

Os afegãos dedicaram-se desde tempos remotos a um jogo brutal: uma aventura a cavalo, sobre as altas planícies desérticas, onde as galopadas se saldavam geralmente com braços partidos e rostos inchados, competiam em um jogo chamado o Bouzkachi, que é uma disputa violenta entre duas equipas na qual se disputava a posse de um cadáver de uma cabra decapitada assim que chicoteavam, trocavam contacto, lançavam os cavalos uns contra os outros e depois, após o grito da vitória, festejavam com um banquete extraordinário. (FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009).

Inspirados nos afegãos os argentinos trouxeram uma modalidade chamada o pato, e não diferente dos seus inspiradores orientais, tinham uma reputação de homens rústicos, pouco dotados de sensibilidade, afinal, adotavam algumas praticas bárbaras. (FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009).

O pato era um jogo no qual se opunham duas quadrilhas de homens a cavalo, em dois sítios separados a uma légua (aprox. 5 kms) de distância. O objetivo da disputa era um pato, dentro de um saco de couro costurado, com a cabeça de fora e com 2 asas para se poder “agarrar”. Escolhiam-se então os homens mais fortes de cada quadrilha e situavam-se então estes dois homens a metade da distância, entre o pato e a quadrilha e iniciava o jogo, com as galopadas destes dois homens em direção ao Pato o primeiro que o captura-se seria perseguido pelo outro concorrente que deverá roubar o pato, sobre posse do animal, o concorrente deveria leva-lo para sua quadrilha e deixar o animal no sitio combinado, e assim obteria a vitória. (FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009).

Nos anos 70, a [Federação Francesa de Equitação](#), presidida pelo Senhor Christian Legrez, decide inovar em matéria de ensino de equitação e introduz a modalidade aos Jogos Equestres.

Ainda na década de 70 vamos encontrar mudanças significativas dentro da modalidade pato, assim que

Em Novembro de 1978 é organizado um seminário de conselheiros técnicos regionais na Escola Nacional de Equitação de Saumur, para sensibilizar as confederações para os Jogos Eqüestres: os debates são animados por Pascal Marry e por Jean Paul Gast. Este seminário trás uma reviravolta para o Pato, visto que Philippe Tiebaut e Jean Paul Depons, duas pessoas que iriam ter um papel determinante no horseball, participaram neste seminário.

Em Outubro de 1979. Por ocasião de uma reunião que decorreu em Castillon la Bataille, o jogo é renomeado “horseball” e é então estipulado um regulamento específico. No final do ano de 1980, no seio da Comissão de Jovens e Jogos, o horseball torna-se cada vez mais importante. Foi então criada uma comissão específica sobre a presidência de Jean Paul Depons. (ORIGEM E HISTÓRIA DO HORSEBALL , 2009)

Sendo assim, o horseball deve o seu desenvolvimento ao apoio da Federação Francesa de Equitação, no seio da qual se estruturou durante muitos anos. Graças ao investimento de alguns apaixonados deste desporto, o horseball pode hoje em dia ser praticado em muitos países espalhados pelo Mundo.(FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009).

Segundo o Regulamento nacional de horseball 2008 encontrado em FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, acesso 2009 o jogo de horseball é jogado entre duas equipas de seis cavaleiros que têm de apanhar uma bola do solo sem desmontar, e iniciar o jogo de ataques e defesa, tentando marcar gols nas balizas colocadas nas extremidades do campo.

A velocidade e o vigor do jogo exigem dos jogadores um profundo conhecimento e compreensão das regras e o seu estrito cumprimento e acima de tudo, é necessário recordar o espírito desportivo e de camaradagem em que o Horseball se baseia para preservar a segurança dos jogadores e das respectivas montadas.

1.3.15.2 o campo

O campo é retangular, com as seguintes dimensões (excluindo zonas de segurança):

Comprimento: Máximo □ 75 m Mínimo 60 m

Largura: Máxima □ 30 m Mínima 20 m

Dimensões ideais: □ 65 m x 25 m

Lado – Indica o comprimento do campo

Topo – Indica a sua largura

Medidas e apresentação do campo de horseball

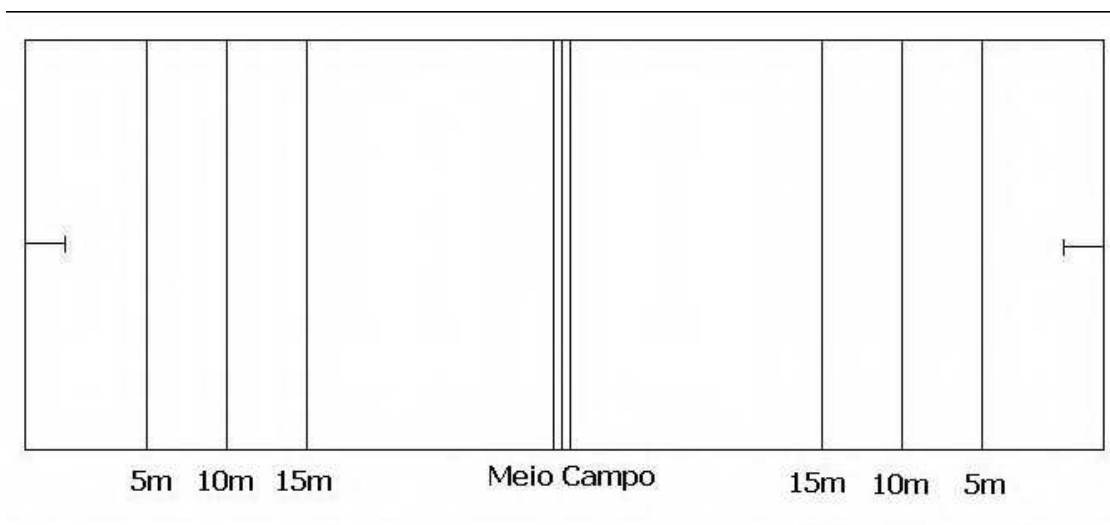
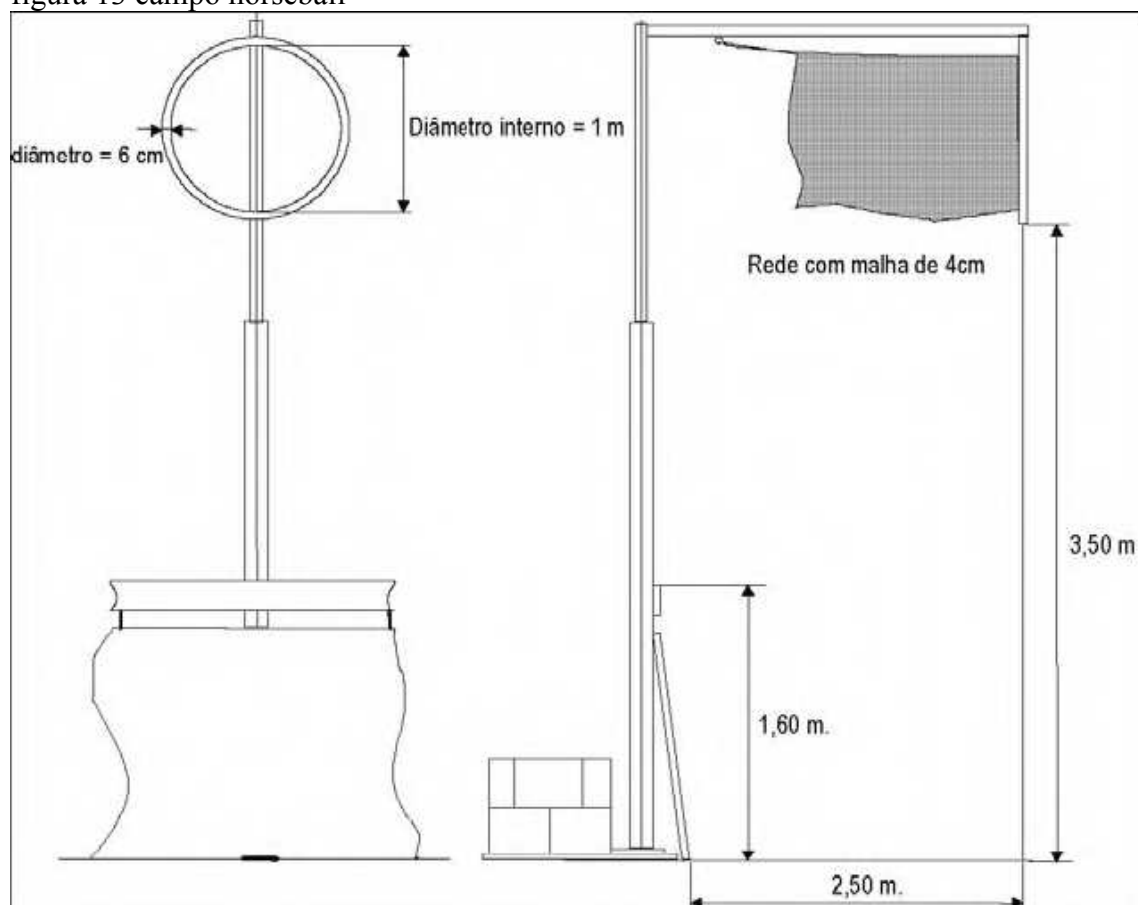


figura 13 campo horseball



(Acessado em 2009, **FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA**, acesso 2009, regulamento do horseball)
Figuras p.6 (figura 14 estrutura do campo de horseball)

1.3.15.3 Generalidades

As equipes do horseball possuem 6 jogadores mas destes entram 4 em campo montados. Neste jogo o número mínimo de jogadores necessários são 3.

As equipes são separadas em escalões que de acordo com o RG da FEP e as General Rules da FIHB

Iniciantes até ao ano em que completam 11 anos de idade.

Juvenis desde o ano em que completam 12 anos de idade até o fim do ano em que completam 14 anos de idade.

Juniões desde o ano em que completam 14 anos de idade (13 anos no início do ano) até o fim do ano em que completam 18 anos de idade.

Sub – 13 Anos Escalão que compreende os Juvenis e Juniores com idades entre os 11 anos (10 anos no início do ano) até ao fim do ano que completam 13 anos de idade.

Sub – 16 Anos Internacionalmente denominados Pony Riders, são os Juniores que têm idades compreendidas entre os 14 anos (13 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam os 16 anos de idade.

Young Riders desde o ano em que completam 19 anos de idade (18 anos no início do ano) até ao fim do ano em que completam 21 anos de idade. Este escalão pode ser denominado escalão Sub-21 Anos.

Seniores Jogadores com mais de 18 anos de idade.

(acessado em 2009, FEDERAÇÃO EQUÍSTRE PORTUGUESA, 2009, regulamento do horseball).

1.3.15.4 regras do jogo

O jogo divide-se em duas metades, cada uma com a duração de 10 minutos separadas por um intervalo de 3 minutos. Um cronometrista oficial controla o tempo de jogo.

b. O tempo de jogo é caracterizado como útil, ou seja, cada parte terá 10 m de tempo útil.

c. O cronómetro é interrompido sempre que o árbitro apitar para parar e recomeça a contar quando o árbitro apitar novamente. Ou seja, sempre que o jogo estiver parado, o cronómetro estará também parado.

d. No caso de uma equipa ter de jogar mais do que um jogo por dia, a Comissão Organizadora pode reduzir os tempos de cada parte, conforme estipulado. Neste caso, as equipas podem ser autorizadas a fazer dois jogos num mesmo dia. Esta decisão é tomada pelo Delegado e pelo Júri de Terreno, que poderão ser aconselhados pelo veterinário. Acessado em 2009, horseball. FEDERAÇÃO EQUÍSTRE PORTUGUESA, 2009, regulamento do horseball).

1.3.15.4.1 Início de cada parte

- a. No início de cada parte, o Árbitro coloca a bola na zona média da linha de penalidade a 10 m, da equipa que faz a ramassage inicial.
 - b. Os jogadores candidatos a apanharem a bola têm de situados entre a linha dos 10 m e o topo que defendem. Os restantes podem estar em qualquer sítio do seu meio campo.
 - c. A equipa que defende tem de estar na sua metade do campo, virados para a sua própria baliza.
 - d. O cronómetro de jogo começa quando o Árbitro der o sinal de início de jogo. O Árbitro só dará este sinal quando todos os jogadores estiverem parados.
 - e. Ao sinal do Árbitro, os jogadores da equipa que inicia o jogo, tentam apanhar a bola do chão, sendo obrigatório que o façam a galope.
 - f. Se a ramassage inicial não for efetuada a galope ou se cada um dos jogadores da equipa que a efetua não apanhar a bola e passar a linha dos 10 m, o Árbitro assinala uma Penalidade 3 a favor da equipa que defende e que terá lugar no centro do campo.
 - g. Os jogadores da equipa que defende, têm de permanecer na sua metade do campo até que: Um dos membros da equipa que inicia O jogador com a bola, indo em direção jogo atravessar a linha de meio campo; à baliza do adversário volta para a sua baliza; A bola cai no solo.
 - h. Se estas regras não forem cumpridas, o Árbitro apita uma Penalidade 2.
- (Acessado em FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009, regulamento do horseball).

1.3.15.4.2 Final de cada parte

- a. O cronometrista assinala o fim de cada parte através de um sinal sonoro de 3 segundos, com uma buzina ou campainha. Se esta não funcionar por qualquer razão, o Árbitro de cadeira deve apitar o final dessa parte.
 - b. Se um remate for efetuado durante o jogo, no final de uma parte, o golo será válido se a bola sair das mãos do jogador que remata, antes do início do sinal de fim de parte, do cronometrista.
 - c. Se o Árbitro tiver atribuído uma penalidade 1 ou uma penalidade 2, no final de cada parte, é permitido efetuar um remate direto à baliza, fora do tempo. Este remate direto não pode ser defendido: os jogadores da equipa que defendia têm de estar entre 17 os 15 m do seu meio campo e o topo para o qual atacavam. Todos os jogadores têm de estar montados até que o remate seja efetuado.
 - d. Cada metade acaba quando o Árbitro apitar três vezes.
 - e. A equipa que marcar mais golos ganha o jogo.
 - f. Um golo só é válido, se forem efetuados três passes entre três jogadores diferentes da mesma equipe.
- (Acessado em horseball. FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009, regulamento do horseball).

1.3.15.5 alinhamento (touche)

- a. Um alinhamento é marcado após um golo, no meio campo, sendo a bola introduzida pela equipa que sofreu o golo.
 - b. Dois jogadores de cada equipa alinham em duas linha paralelas, separadas por 1 metro de distância e voltados para o lançador. A primeira fila de jogadores tem de estar a pelo menos 7m (sete metros) do lado do campo.
- (Acessado em FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, acesso 2009, regulamento do horseball).

1.3.15.6 ramassage

- a. A bola tem de ser apanhada do chão sem o jogador desmontar. Se o fizer o Árbitro marca Penalidade 3.
 - b. A bola pode ser apanhada com o cavalo em movimento em qualquer andamento, mas nunca com o cavalo parado. Esta acção será penalizada com uma Penalidade 3.
 - c. O jogador ao apanhar a bola deve fazê-lo rapidamente. Se o jogador não conseguir apanhar a bola, não pode abrandar e tem de se afastar rapidamente da bola, até uma distância mínima de 5 m desta. Se não o fizer o Árbitro apita Penalidade 2 ou 3. Entende-se por abrandar a transição a um andamento inferior (do galope para o trote ou do trote para o passo).
- (Acessado em FEDERAÇÃO EQÜESTRE PORTUGUESA, 2009, regulamento do horseball).

1.3.41 Horsemanship



figura 20 horsemanship
(DESENHOS, 2009).

Horsemanship pode ser entendido como o relacionamento entre os homens e os cavalos. Horsemanship é a forma como você leva a vida com seu cavalo. Assim, você já pratica o Horsemanship.

Segundo Claire Bayes (2005, P. 86) horsemanship é a arte de montar bem, de saber tratar o cavalo, de dormir ao lado do cavalo doente, de respeitar outros cavalos e cavaleiros, de não culpar o cavalo por seus defeitos, de mostrar humildade, entender o animal, enfim é o conhecimento completo do cavalo e seu bom relacionamento intra e interpessoal cavaleiro/cavalo.

Um depoimento de Karen Van Hoff 2004 apud Bays(2005,P.88):

There seems to be an increasing lack of horsemanship in our industry, across all disciplines. More and more riders are focusing solely on just riding or showing and are not learning enough about the other aspects and responsibilities of horse ownership. The result is a population of riders who do not have a true connection with their horses. Nor do they give their horses the respect they deserve.¹

Ainda sobre horsemanship destaca-se Alois Podhajsky apud Bays(2005,P. 89)

while for most kinds of sport a tool or instrument is required, with riding we have to deal with a living creature which, beyond the care that has to be given to an inanimate thing, also demands treatment with affection as an individual. ²

O horsemanship serve dentre outras coisas para os cavaleiros saberem ordenar seus tratadores, formarem melhores conjuntos com seus cavalos, pois saberão se qualquer coisa estiver diferente com este, saberão treinar seus cavalos e conquistarão uma independência importante perante seu instrutor.

Portanto, o horsemanship é uma prática na qual se aprenderá por toda a vida de contato com um cavalo, pois sempre haverá um animal diferente do outro, além de ser um

¹ Cada vez mais parece que existe menos horsemanship em nosso ramo, entre todas as disciplinas. Cada vez mais os cavaleiros estão preocupados em montar e ganhar e não estão aprendendo o suficiente sobre os outros aspectos e responsabilidades de serem donos de cavalos. O resultado é uma população de cavaleiros que não tem uma verdadeira conexão com os seus cavalos. Também não mostram para os cavalos o respeito que eles merecem.

² Para a maioria dos esportes precisa-se de uma raquete ou de um equipamento. Com equitação nós lidamos com um outro ser vivo que, além do cuidado que um equipamento ou uma coisa inanimada precisa, também precisa de trato e carinho como um indivíduo.

conhecimento infundável por se tratar de experiências de vida em conjunto e condutas humano/animal.

1.4 O cavalo

O cavalo é a mais bela criatura,
depois do homem.
O melhor mister é criá-lo.
A melhor das ocupações, tratá-lo
E o maior prazer, montá-lo.

DE UM AFORISMO ÁRABE

“Para convertise en un buen jinete, hace falta entender de caballos: la terminologia, las características buenas y malas, los defectos, y cómo debe moverse”. Phillips (1992, P.25).²

O conjunto das espécies de animais ao qual pertence o cavalo é a dos vertebrados, das classes dos mamíferos, da família equuss cavallus caracterizados pelo apoio sobre um só dedo, o central, que é muito desenvolvido, o que os capacita e os adapta para o trabalho (CHAMBRY, 1993 P.29).

Entende-se que para uma iniciação nas modalidades esportivas equestres o tipo ou raça do cavalo terá pouca importância, mas pensando neste iniciante como futuro esportista, este precisará entender e vivenciar a montaria do outro atleta, que é o cavalo e ao qual terá de saber como treinar.

Os cavalos podem ser classificados por suas raças, linhagens e formas anatômicas, temos equinos classificados em tipos e categorias também, podendo ter fins para sela e velocidade, de tração ou força ou ainda de carga, para fins militares, ou para passeios simplesmente (RIBEIRO, 1988).

² Para vir a ser um bom cavaleiro, faz falta entender de cavalos: as terminologias, as características boas e más, os defeitos e como deve mover-se. Phillip (1992, p.25).

Quando pensa-se em modalidade esportiva equestre deve-se atentar ao cavalo para cada finalidade que a ele será destinada e para tanto pauta-se em características anatômicas ou aptidões. Como curiosidade tem algumas características dos animais de sela e velocidade que serão os mais utilizados no hipismo, modalidade salto; são elas segundo Ribeiro(1988,P.195):

A cabeça: Relativamente pequena; orelhas pequenas ou médias, bem implantadas; chanfro largo; narinas móveis; ponta do focinho pequena; olhos grandes e médios, bem aflorados; perfil reto, ligeiramente convexo ou côncavo; ganachas finas e bem afastadas.

Pescoço: relativamente longo, reto ou ligeiramente rodado, porém bem inserido.

Espáduas: oliquas, longas e bem musculosas

Cernelha: espessa, relativamente alta e longa

Costados: convexos

Tórax: amplo, profundo e relativamente largo.

Dorso e rins: dorso médio e rins curtos, musculados e bem inseridos.

Ancas: largas e simétricas

Garupa: ligeiramente longa, um tanto oblíqua, mas tendendo à horizontalidade; forte e musculosa.

Cauda: com boa inserção, elegante e de crinas finas e pouco abundantes.

Ventre: redondo e bem ajustado.

Membros anteriores: braços em proporção com as espáduas; antebraços bem musculosos, joelhos largos e secos; canelas curtas ou relativamente curtas ou medianas e secas; quartelas ligeiramente oblíquas e não muito curtas; pés bem conformados e proporcionados; cascos sólidos, escuros ou rajados, desde que sejam fortes; e aprumos bons.

Membros posteriores: coxas e pernas musculosas, jarretes largos, fortes e secos; canelas, boletos, quartelas e pés idênticos, nas proporções, aos anteriores, com bons aprumos, assegurando um equilíbrio perfeito.

Andamentos: naturais, regulares, desembaraçados, fáceis e elegantes.

Pelagem: de preferência, os tipos escuros, tapados com pequenos sinais, discretamente calçados ou sem calçamento.

Peso e talhe: de acordo com as diferentes categorias.

Harmonia de conjunto: apresentar harmonia geral de conjunto elegância.

(RIBEIRO, 1988, P.195)

Apesar dessas características, assim como não classifica-se um ser humano em pior ou melhor, também não o é com os cavalos, pois todos são ótimos dependendo do fim específico a que se destinão.

Sendo assim deve-se saber o que se espera de um cavalo, seja ele seu ou não, para que tendo o objetivo saiba qual cavalo utilizar. Para iniciação ou para atletas Phillips (1992, p.20) nos elucida :

Um cavalo para iniciantes deve ser como um professor (sem vícios e bom temperamento) e não obstante aos profissionais destina-se cavalos atletas (potentes e que formem um bom conjunto). Isto se apresenta imprescindível até mesmo para a boa aprendizagem do aluno e o bom desenvolvimento esportivo do cavaleiro, pois um cavalo muito grande para alguém muito pequeno manterá o aluno nervoso e, portanto

tenso, sem que possa desenvolver sua montada e se for muito pequeno será difícil ao aluno aprender as ajudas além de fazer o animal trabalhar duro. (PHILIPS, 1992; EQUITACION CON MARK PHILLIPS).

Este autor ainda nos coloca que todo entendedor de cavalos observa sua cabeça, pois é ela que nos faz entender o temperamento do cavalo.

O temperamento é uma característica que vai além do objetivo que se destina a um cavalo, pois como cavalo e cavaleiro formam conjunto os dois devem se entender e, portanto o cavaleiro tendo sua individualidade deverá procurar cavalos que combinem com a mesma.

Para principiantes Phillips (1992) aconselha:

Lo importante es que el caballo tenga um aspecto agradable, básico para un buen temperamento. El buen temperamento es probablemente lo mas importante para todo principiante...Debe ser el tipo de caballo que está por su jinete, que tenga voluntad, vaya hacia delante cuando es empujado,pare cuando es remetido, y no se asuste ante cualquier trozo de papel o lata que encuentre por el camino. Phillips (1992, p.30).³

Enquanto que para cavaleiros profissionais teremos cavalos com maior destreza, agilidade, com muita energia e potência.

Assim, algumas características que Philips (1992) nos coloca são:

Para cavalos mais generosos uma expressão mais aberta, olhos grandes e ligados, e orelhas grandes que permanecem altas. Já para os obstinados e mais difíceis temos olhos pequenos e mais vorazes, orelhas pequenas e pescoço côncavo ou coelho avantajado. (PHILLIPS, 1992).

Ainda, além do temperamento há de se observar a anatomia que poderemos analisar através de sua conformação, que segundo Ribeiro (2005, P. 22) é a forma ou contorno do cavalo e também suas claudicações, que são problemas (deficiências) do animal.

Essas claudicações encontram-se na maioria dos cavalos, no entanto um bom treinador pode torná-las quase imperceptíveis ou ainda passíveis de não interferência para um bom desempenho, Ribeiro (2005, P.73).

³ O importante é que o cavalo tenha um aspecto agradável, básico para um bom temperamento. O bom temperamento é provavelmente o mais importante para o principiante...Deve ser o tipo de cavalo que esta a mercê de seu cavaleiro, que tenha vontade, vá para frente quando empurrado, para quando solicitado e não se assuste diante de qualquer pedaço de papel ou lata que encontre no caminho.

Quanto às referências anatômicas, cada raça terá suas peculiaridades, mas sobre o conselho de um bom especialista, devem-se analisar vários elementos como o centro de equilíbrio do cavalo, a conformação dos membros em diferentes planos, o nível da pata (para saber sobre as andaduras do cavalo e como este pisa no solo), os dentes para saber a idade e suas proporções de tronco, cabeça e patas (RIBEIRO. 2005).

Ao cavalo de salto, após as análises de conformação e claudicação ainda é exigido uma combinação das capacidades de resistências cardio-respiratória, velocidade, obediência e potência, e, portanto suas fibras musculares, principalmente os membros posteriores, que são os grandes impulsionadores, sejam desenvolvidas geneticamente através do cruzamento de linhagens de raças específicas e então a esses se devem aplicar um treino específico (RIBEIRO, 1988).

Vemos assim que há características peculiares a esses cavalos destinados ao salto ou atividade de velocidade, de modo que sem essa conformação corporal lhes seria difícil atingir um nível desportivo, pois assim como são os atletas, a uma genética propensa para cada esporte.

Mas apesar de todas essas diferenças que farão atentar-se para um cavalo ou para outro, como Paulo (2002, p.14) nos diz, o cavalo é capaz de reflexão e quando é capacitado por um bom treinador estará apto até mesmo de abrir fechaduras, enfrentar perigos entre outros, de modo que isso lhes mostra como ótimos aprendizes.

Por fim, o cavaleiro será então, mais que um simples atleta, pois também será treinador de seu cavalo, e como treinador, fará o papel de psicólogo, técnico e amigo, de modo que deve entender muito sobre o(s) animal(s) que monta.

1.4.2 aprendizagem do cavalo

Pelos pressupostos de Chambry (1993), podemos dizer que o cavalo para qualquer trabalho deverá aprender basicamente como encurtar e alongar o três ares equilibrado (passo, trote e galope), saber trocar a mão do galope quando exigido, não se assustar facilmente e obedecer aos mínimos comandos de seu instrutor ou cavaleiro.

O cavalo tem três ares, são eles: O passo, o trote e o galope.

Cada um destes três possui características próprias e todos podem ser encurtados ou alongados ou ainda de trabalho.

Aos iniciantes só são exigidos os ares de trabalho, pois necessita de certa habilidade para manter-se em equilíbrio e manter o cavalo também em equilíbrio nos ares encurtados e alongados. (CHAMBRY 1993)

Será importante para a criança aprender a verificar os ares, pois posteriormente usará no treinamento de cavalos, sendo assim o aluno não deve apenas saber fazer montado os três ares do cavalo, como também saber se estão na mão certa, na diagonal correta, se está equilibrado, se está impulsionado. Mesmo que isso não se dê com aulas práticas e sim teóricas no início da aprendizagem.

O aluno, além dos ares, deverá aprender as transições de um para outro, como fazer e como se processa essa mudança, seja para avançar ou retroceder nos ares.

Cavaleiros mais avançados deverão treinar ao cavalo assim como a um ser humano atleta, tendo em vista que cada indivíduo responderá melhor a um dado estímulo, e, portanto é importante encontrar o estímulo adequado a cada qual.

No entanto, a cada atleta, sabendo sua especificidade, saberá alguns pressupostos básicos de seu treinamento, assim que para cavalos de salto segundo Phillips (1992): é importante que tenham o desejo de avançar, aceitem o contato da rédea sobre a boca (de maneira suave, elástica e constante), tenham retitude (ato de entrar com os posteriores, ou pisar com os posteriores na marca dos anteriores correspondentes), equilíbrio (manter seu ritmo, não apoiar na boca e mantêm contato permanente com o solo) e flexibilidade (move-se com leveza e relaxado).

Para cada um desses pressupostos básicos teremos um treinamento, que resultará na potência, velocidade, harmonia do cavalo e sua obediência, no entanto não nos interessa especificar dentro deste estudo, mas podemos dar alguns exemplos de acordo com Phillips (1992, p. 106) como é o trabalho sobre círculos, as figuras como o oito e a serpentina (mantêm o cavalo suave e flexível), as transições (ajudam sobre o controle do cavalo), movimentos laterais, trabalhos na guia (para obediência) entre tantos outros.

Sendo assim, ao instrutor, bem como ao cavaleiro será importante saber sobre o treinamento do animal, pois nas aulas de equitação temos dois seres em constante aprendizagem, cavalo e cavaleiro.

1.5 Equitação

A equitação pode ser escrita em algumas páginas,
ou preencher alguns compêndios.
ROUSELET, um dos mais brilhantes
equitadores
que já passaram pelo Manège de Saumur, na
França.

A equitação é uma atividade que de acordo com alguns dicionários pode ser definida como: “Esporte que demonstra o grau de perícia do cavaleiro e o adestramento da montaria”. (PEQUENO DICIONÁRIO DO ESPORTE, 2009) ou ainda “Exercícios de adestramento de cavalo. / Arte de cavalgar. / Esporte que consiste em correr a cavalo”. (AURÉLIO,2003).

Assim que a equitação nada mais é que o ato de montar a cavalo adestrando-o, mostrando o domínio do homem sobre o animal com elegância, a interação homem e animal com paixão, a sabedoria de dois seres animados em conjunto, bem como o exercício esportivo.

A equitação envolverá todo e qualquer ato de montar a cavalo, no entanto temos como esportes principalmente sobre foco deste trabalho, o hipismo, que é um esporte muito antigo, praticado por um homem e seu cavalo em competições.

O hipismo já era praticado desde os Jogos Olímpicos Antigos porém, as regras e as competições como as que ocorrem hoje começaram somente no ano de 1883, nos Estados Unidos e este esporte só aparecerá nos Jogos Olímpicos Modernos, nas Olimpíadas de 1912 em Estocolmo (Suécia).

O hipismo esportivo consiste em várias provas, no entanto nas olimpíadas modernas somente ocorrem o adestramento, salto e concurso completo de equitação (individual e em equipe) (COB, 2009)

Todo e qualquer esporte terá uma organização, no caso do hipismo temos dentro do Brasil a CBH (Confederação Brasileira de Hipismo) e a nível internacional a FEI (Federação Equestre Internacional), que regeram as normas dos campeonatos, bem como gerenciaram o esporte como um todo.

As provas de hipismo já foram explicadas dentro das modalidades hípias, mas vale resaltar como Camargo (2001) nos coloca, que esta prática esportiva é global, pois desenvolve tanto o corpo como a mente, sendo a destreza, elegância, robustez, equilíbrio, coordenação, força, flexibilidade, bem como paciência, atenção, perseverança entre outras virtudes até mesmo morais, trabalhadas por esta prática esportiva.

Assim, a equitação é uma prática global que desenvolve o ser como um todo, podendo ser praticada com diversas finalidades, dentre elas, com intuítos esportivos.

1.5.2 O cavaleiro

Iniciar a montar é igualmente complexo a começar a dirigir ou nadar, pois envolve um novo meio ao qual terá de se adaptar, saber o funcionamento, se re-posicionar e adquirir novas percepções antes não estimuladas e ainda, conforme Chambry (1993) nos coloca que montar não é nato ao ser humano exigindo de um esforço de seu corpo e psique.

A nova adaptação exige basicamente quatro leituras, são elas, confiança, relaxamento, postura e controle emocional, assim que parado ou em movimento estes quatro elementos deverão estar presentes quando o cavaleiro está sobre o cavalo Chambry (1993).

Quando o cavalo estiver em movimento o cavaleiro relaxado e com boa postura deverá procurar movimentar o quadril junto ao movimento do cavalo, como se estivessem em uníssono, caso contrário o cavaleiro tenderá a saltar da sela, provocando contrações, desconforto e possível queda Chambry (1993).

O aluno iniciante tenderá a contrair-se por falta de confiança o que não o deixa relaxar, assim que moverá o corpo como um todo, o que por sua vez provocará um desconforto também no cavalo que além de não conseguir se equilibrar terá um contato forte sobre sua boca

constantemente, já que as mãos do cavaleiro tenderão a apoiar-se nas rédeas e puxá-las. Chambry (1993).

Chambry (1993, p.140) diz que as contrações naturais do homem sobre o cavalo são sempre ruins e, portanto é necessário conhecê-las para poder combatê-las eficazmente, assim que exemplifica estes como “reflexos do cavaleiro novo”. São eles:

1. Rigidez das articulações.
 2. Agarrar as rédeas (perca do equilíbrio se agarra a qualquer coisa como segurança).
 3. apertar os joelhos a sela (ele deveria na verdade ajustar sua panturrilha em baixo da parte mais larga do corpo do cavalo).
- (CHAMBRY, 1993, P. 140)

Assim, com o aluno iniciante deve-se seguir uma lógica muito cuidadosa para sua montaria, tendo que aprender elementos desmontado primeiramente e quando montado aprender alguns movimentos com o cavalo parado, e por fim com o cavalo já em movimento, os ares devem ir do passo, seguido do trote e por fim o galope Ribeiro (2005).

Esta lógica foi exemplificada por Chambry (1993, p.140) como a equitação elementar, que será seguida pelos princípios fundamentais da equitação, equitação secundária e por fim a equitação superior. Sendo que ao iniciante atenta-se para a equitação elementar e os princípios fundamentais da equitação.

Por alvitre de Chambry (1993) e Phillips (1992) na equitação elementar e nos princípios fundamentais da equitação o aluno aprenderá a:

1. selar e embridar
2. conduzir o cavalo
3. montar a cavalo
4. saltar sobre o cavalo
5. colocar os estribos
6. segurar as rédeas
7. andar ao passo
8. flexibilidades recreativas
9. frear e parar
10. desmontar
11. desselar e desembridar:
12. cuidados do animal.
13. postura
14. trabalho com e sem estribos
15. trote levantado e sentado
16. trabalho ao galope
17. ação das pernas

- 18. ação das mãos
 - 19. ação do corpo
 - 20 a carícia
 - 21 as figuras
 - 22 os limites
- (CHAMBRY 1993 E PHILLIP 1992)

A ordem cronológica não necessariamente segue o enfileiramento escrito aqui, afinal, estes elementos estarão ocorrendo muitas vezes em uma mesma aula, mas o aluno deverá aprender todos estes elementos mesmo que sem perfeição técnica.

O aluno que segue sua pratica esportiva além do desenvolvimento técnico precisará vir desenvolvendo em todo seu trabalho de montaria o que já foi dito sobre a equitação, ou seja, um trabalho tanto físico como psíquico.

Temos três pilares de sustentação de uma boa equitação e do qual variam os elementos para os esportes hípicos e na evolução do cavaleiro, são eles segundo Chambry(1993) e Phillips(1992):

- Equilíbrio: a busca da estabilidade junto ao movimento do cavalo e manter-se bem como manter o cavalo em estado de harmonia.
- Sentimento: envolve o controle emocional em todos os sentidos, além da destreza, poder de decisão, vontade, perseverança, entre outros.
- Coordenação: o desmembramento e o controle de dois seres (você e o cavalo).

Logo, o cavaleiro será o adestrador de cavalos, o pedagogo de um animal e de si mesmo, além de atleta.

1.5.3 O instrutor

O instrutor de hipismo é como o técnico de qualquer outro esporte, no entanto, como Ribeiro (2005, p.2) nos coloca em sua apostila de credenciamento de instrutores, será importante que este tenha noções de primeiros socorros, de julgamentos e organização de provas, armação de pista, conhecimentos veterinários, horsemanship e cuidados e treinamento de cavalos.

Quando pensamos então que a maioria dos técnicos é de ordem hereditária ou militar, podemos entender o porquê devido o conhecimento que só se adquire com a prática da montaria e do convívio com os cavalos, assim que o melhor estudante sem a prática não conseguirá ministrar aulas de hipismo.

Não obstante, no hipismo o instrutor deverá ser muito atento e prever possíveis acontecimentos, pois estará lidando com 2 seres animados, cavalo e cavaleiro, assim, que a precaução e a cautela são dois elementos muito importantes em um instrutor, que deverá sempre zelar pelo máximo de segurança de seu atleta ainda que a imprevisibilidade esteja sempre presente.

Sendo assim, o instrutor de hipismo deverá atentar-se para os seus dois atletas (cavalo e cavaleiro), de modo a prepará-los fisicamente e psicologicamente.

1.5.2 treinamento do cavaleiro, iniciante ao avançado

O ensino do hipismo pode ser ministrado de diversas maneiras, pois como exposto por Ribeiro (2005) a milhares de instrutores cada qual com seus conhecimentos e passando de diferentes maneiras o mesmo.

Com o exposto de Ribeiro vemos que o ensino de hipismo não é padronizado, no entanto todos seguem uma lógica muito similar tendo então peculiaridades diferentes de acordo com normas ou pressupostos de cada centro hípico e, portanto através de Chambry (1993) e Phillips (1992) temos algumas generalidades.

Aqui será revelado de acordo com o conhecimento e a ordem cronológica de Chambry (1993) e Phillips (1992), começando pela equitação elementar.

Na equitação elementar que é o período preparatório do cavaleiro iniciante é indispensável alcançar as metas que são a aquisição de confiança, a postura na sela e a escola das ajudas (uso do assento para impulsionar ou dar comandos ao cavalo, uso das rédeas e das penar). (CHAMBRY, 1993).

Os cavaleiros iniciantes poderão ser muito temerosos sob o cavalo ou muito imprudentes, o que faz com que o professor tenha que demonstrar prudência e ao mesmo tempo não desestimular os alunos quanto aos riscos.

Ao montar a cavalo o risco sempre estará presente, pois este é um ser animado e portanto imprevisível, mas um cavaleiro que conheça bem cavalos saberá muitas vezes prever algumas ações ruins ou mesmo precaver-se delas, sendo então importante que o professor conheça e estimule seus alunos a ler os sinais dos cavalos, como uma orelha generosa, um gesto de alegria, um olhar temeroso e assim por diante.

Bays (2005) nos diz que todo bom cavaleiro deve procurar a independência de seu técnico e tratadores e portanto o primeiro passo antes mesmo de montar é saber o mínimo sobre equipamentos e como limpar e vestir o cavalo, ou seja, o aluno deverá saber selar e limpar o cavalo para seu uso.

Para aprender a selar Chambry (1993) diz que é preciso um cavalo submisso, e um professor calmo, que faça tudo com lentidão para que o aluno aprenda, mas o professor deve atentar-se sempre aos riscos de quando se esta selando e fazer com que o aluno também preste atenção e vá aprendendo a cada aula como se faz, ate que possa executar sozinho. A limpeza exigirá dos mesmos fatores.

O cavaleiro ainda desmontado aprenderá a conduzir o cavalo com a mão. Este é um momento muito delicado e cada vez mais usado pelo cavaleiro conforme melhore sua montaria.

Chambry (1992) coloca que é mais fácil ocorrer um acidente quando se está ao lado de um cavalo do que quando este montado e, portanto conduzir um cavalo na mão exige muita atenção e precaução, tendo que ligar o sinal de alerta para possíveis sustos que o cavalo possa tomar, ou se esta pisando nas rédeas ou ainda se algo o incomoda.

Finalmente para o cavaleiro iniciante montar será aconselhável duas pessoas, uma que segure o cavalo e outra que ajude a criança, no entanto é importante que a criança aprenda as maneiras de montar sem ajuda também, de modo que saiba controlar o cavalo para que fique parado mesmo sem a ajuda Phillips(1992).

Sempre é interessante, segundo Ribeiro (2005), que a criança aprenda o como e os porquês, então ela deverá saber por que deve segurar a crina junto às rédeas, porque

impulsionar, levantar a perna direita e evitar pisar nos estribos para montar, mas este ensinamento de Ribeiro é válido para todas as demais ações que a criança será instruída a executar.

Agora com o cavaleiro já em cima do cavalo, ele deverá aprender sobre os estribos, sua altura correta, o modo de calçá-los e de ajustá-los.

Após o ajuste dos estribos será necessário que o aluno aprenda sobre sua postura na sela, sabendo acomodar sua panturrilha, coxa, quadril, tronco, ombros e calcanhar.

A postura na sela será adquirida e melhorada ao longo de toda vida de montaria de um cavaleiro e, portanto como não é uma postura natural ao homem, será difícil ao cavaleiro iniciante manter-la durante as primeiras aulas, mas será importante que o professor exija a todo o momento do cavaleiro a postura adequada todas as vezes que se altera.

Ainda com o cavalo parado mas com o cavaleiro montado deverá aprender a segurar as rédeas, apesar de nas primeiras aulas ficar normalmente na guia e tenha um colar de segurança para segurar.

As rédeas são o mecanismo de controle e equilíbrio do cavalo e estará sempre sobre a boca do mesmo, a qual é uma região muito sensível e portanto faz com que o aluno tenha que ser delicado ao manuseá-las, no entanto deve permanecer firme, com ombros relaxados e mão leve (no sentido de não ficar puxando na boca do cavalo).

Após saber sobre as posições iniciais que se deve tomar ao montar, poderá iniciar o movimento, começando sempre pelo passo.

“O passo é o andar do cavalo mais fácil de manter o equilíbrio sem que o cavaleiro tome trancos e fique escapando da sela, pois neste andar o cavalo mantém o tempo todo, pelo menos 2 contatos com o solo”(PHILLIP, 1992 P.62).

Chambry (1993, p.106) ainda diz que “o passo é um andar natural, simétrico, diagonal, basculado e executado em 4 tempos iguais “e que é então excelente para que o cavaleiro aprenda a mover-se juntamente ao cavalo e relaxe, de modo que já pode inclusive aprender sobre o ritmo do cavalo e ouvir as batidas de sua pisada.

A criança permanecerá ao passo até que aprenda a relaxar e então possa iniciar o trote, que lhe exigirá mais equilíbrio.

Ao passo deverá trabalhar o corpo da criança podendo trabalhar com flexibilidades recreativas, ensinando limites, conversas com o cavalo ou mesmo o que chamamos de trote levantado. Este ainda será o momento de maior contato cavaleiro- professor , pois o

professor poderá acompanhar seu aluno ao seu lado e portanto passará mais confiança ao mesmo, além de adquirir informações emocionais, podendo personalizar seu trabalho.

Neste momento inicial muito da iniciação do volteio ou mesmo da equitação terapêutica poderá ser utilizado, de modo que a proporcionar vivências diferentes ao cavaleiro, possibilitando novas adaptações ao meio (o cavalo).

O cavaleiro ainda aprenderá sobre o uso das mãos, pernas, do peso do corpo, sobre a carícia ao animal e o uso da voz para que servem e como agem, assim aprendendo a comunicar-se com o animal.

Uma das comunicações mais importantes de um cavaleiro iniciante é aprender a diminuir a velocidade do cavalo e pará-lo e depois então aprender o oposto, ou seja, coloca-lo em movimento e aumentar a velocidade Chambry (1993).

Depois do passo, seguisse ao trote, que Chambry (1993, p.108) define como “uma andadura natural, simétrica, horizontal, diagonal e saltada o que faz com que se realize em dois tempos”, no qual será mais confortável ao aluno o trabalho no trote elevado.

No trote elevado o aluno poderá realizar todos os trabalhos anteriores, porém tendo mais dificuldade por conta do equilíbrio, trabalhará então toda sua montaria, aprendendo a locomover-se no picadeiro, as figuras de trabalho, as ajudas naturais ou artificiais e até mesmo a saltar.

Temos ainda o trote sem estribos elevado e sentado e o trote sentado, mas é com esses trotes que o aluno desenvolverá além do trabalho físico o emocional, adquirindo uma postura melhor e um ótimo assento, que são elementos indispensáveis para prática tanto do próximo tipo de andar como à evolução em qualquer esporte equestre.

Quando o cavaleiro já se encontre com um bom assento aprenderá o galope, descrito por Chambry (1993, p.109) “como uma andar natural, dessimétrico, diagonal, basculado e saltado em três tempos desiguais”, nesta andadura o cavalo tendo a colocar seus posterior, de modo a trabalhar sua musculatura, principalmente quando agrupado.

O galope é o andar mais difícil de manter-se a postura e os membros parados, e é um dos andares mais importantes esportivamente, pois a maioria dos esportes equestres serão realizados com este.

Com todos estes ensinamentos teremos um iniciante quase completo, mas este ainda terá que saber desmontar, desselar e ainda os cuidados básicos com o cavalo, como dar banho, levar para cocheira, alimentar e hidratar.

Por fim, os cavaleiros destinados às competições de salto deverão aprender esta prática começando pelos cavaletes no chão que aumentarão progressivamente em altura e largura.

As regras de ouro de Phillip (1992, p.89) para o salto, é de que “o cavalo deve chegar o mais próximo possível do obstáculo, tendendo sempre a avançar com impulsão, ritmo e cadenciado” e o cavaleiro deverá procurar esperar que o obstáculo chegue com determinação de saltá-lo.

Por fim, com estas aprendizagens o cavaleiro estará apto a iniciar o segundo período de equitação, a equitação secundária, onde aperfeiçoará o trabalho da equitação elementar.

No segundo período o cavaleiro se descentrará de si para começar a trabalhar e adestrar o cavalo, começando então o trabalho de sujeição do cavalo ao cavaleiro e portanto o cavaleiro terá de conhecer ainda mais de cavalos e tentar-se agora mais ao animal.

Os ensinamentos do esporte adestramento estarão muito presentes neste segundo período e o cavaleiro já terá desenvolvido bom equilíbrio e coordenação para trabalhar adequadamente o cavalo, mas o emocional de um cavaleiro será trabalhado constantemente.

Um cavaleiro já mais experiente deve saber exatamente o que quer e espera do cavalo que monta, tendo que desenvolver a elegância de sua montaria, a delicadeza, a percepção, atenção e ainda muitos aperfeiçoamentos técnicos.

Quanto ao equipamento, este também irá se aperfeiçoando, tendo embocaduras, rédeas, boleteras e até mesmo indumentárias diferenciadas para cada trabalho ou objetivo.

O cavaleiro que se propõe a equitação superior terá feito uma escolha de montar profissionalmente ou ainda como atleta e assim que procurará performance dentro de uma modalidade específica, o que exigirá de muita dedicação e esforço.

Chegando a equitação superior não existe mais cavaleiro e cavalo separadamente, pois serão agora um conjunto no qual dependerá de ambas as peças para um desenvolvimento.

Quem monta deverá trabalhar a si e ainda ao cavalo, procurando melhoras técnicas, táticas, físicas e psicológicas para si e ao cavalo um trabalho quanto a tranquilidade,

impulsão e retidão de modo que o mínimo gesto do cavaleiro seja suficientemente perceptível a ação correta como resposta do cavalo.

O cavaleiro que se propor as atividades de salto deverá procurar um cavalo com características genéticas para o esporte e ainda fará treinos buscando esta técnica.

No salto o cavaleiro deverá sempre buscar que o cavalo se impulsione, mantenha o equilíbrio e a velocidade, e ainda nas competições o cavaleiro deve evitar que o cavalo tenha desgastes desnecessários e perca tempo. Chambry (1993)

Ao cavaleiro também será exigido uma técnica de saltar, tendo que amortecer antes do obstáculo, não oferecer resistências na boca do cavalo, ou com o peso do corpo, manter um ritmo adequado ao tipo de obstáculo e dar comandos que decidam pelo cavalo o momento correto de sair do solo. No ar o cavaleiro permanecerá apoiado nos membros inferiores e cedendo as rédeas e ao cair no solo ele deve amortecer sua volta a sela e reorganizar o cavalo para prepará-lo ao próximo obstáculo. Chambry (1993).

Os atletas que praticam salto ao se prepararem para os concursos hípicos têm de buscar duas finalidades de acordo com Chambry (1993, p.304): “estar junto ao movimento de saltar, fazendo com que as ajudas sejam independentes da reação experimentada no salto e ter equilíbrio” e a segunda finalidade é a de “desenvolver um sentimento para regular a impulsão, o equilíbrio e as passadas do cavalo”.

O hipismo é então uma formação prolongada que pode levar anos ate seu aperfeiçoamento e que sempre terá novos estímulos cada vez que mude de animal e, portanto poderá ser pratica a vida toda.

Sendo assim, os elementos técnicos propostos por Chambry e Phillip estarão presentes na formação do equitador e seguirão sempre mais ou menos a mesma ordem cronológica em qualquer centro hípico, entretanto os meios e métodos de ensino serão pessoais de cada instrutor o que poderá acarretar em personalidades e formação pessoal diferente para cada equitador e por conta disto que proponho as reflexões sobre a utilização dos jogos como estratégia pedagógica junto a um pensamento complexo na iniciação esportiva de crianças praticantes de hipismo, especificamente da modalidade salto.

Capítulo 2 OS JOGOS, PENSAMENTO COMPLEXO E A INICIAÇÃO ESPORTIVA

2.1 Introdução

Os jogos como disse Huizinga (1999), vieram até mesmo antes dos homens, pois os animais já praticavam e praticam jogos entre si como maneira de divertirem-se.

Com os homens, mesmo os mais primitivos, o jogo já se fazia presente interagindo corporalmente, interferindo no meio, pertencendo a um mundo só da criança e a uma cultura própria do jogo e ainda na Grécia Antiga, Platão (427-348 A.C) dizia que “a criança deveria ter um educação por jogos, sendo que só aos 7 anos começaria a educação propriamente dita”. (ALMEIDA, 2003 p.19)

Para outros povos como Egípcios, Maias e Romanos, os mais velhos se apoderavam dos jogos como meio de instrução e de passar conhecimentos como valores, rituais, tradições e mesmo os próprios padrões de vida social. (ALMEIDA, 2003.p.20), o que demonstra já a importância do jogo como transmissora de um conhecimento de condutas que a criança deverá tomar em sua vida.

Assim que na antiguidade a criança participava junto ao adulto dos rituais, festas e brincadeiras, estreitando laços coletivos, mas os cristãos passaram a condenar os jogos, pois admitiu este como uma prática pagã, até que os humanistas no séc. XVI perceberam as possibilidades educativas dos jogos e reavivaram-nos.

É com os humanistas então que surge a idéia do jogo como meio pedagógico de ensino, já adotando dentro das instituições formais.

Assim como os humanistas, os românticos construíram a valorização da infância e o que é próprio da mesma, construindo então algo voltado à sua proteção e construção, de modo a tentar compreendê-la em seu mundo, e criando um mundo próprio a esta.

Com a contribuição de todas essas escolas é que se viu um recurso nos jogos, voltado a uma prática pedagógica, reforçando o seu próprio modo de existir perante a educação,

pois além de instalar-se como método se justificará dentro das práticas desenvolvimentista, psicomotoras e antropológicas.

Como já nos coloca Chateau (1987, P.17 apud FREIRE, p.163).

Pelo jogo ela (a criança) desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície do seu ser, assimila-as e as desenvolve, une as e as combina, coordena seu ser e lhes dá vigor.

O jogo muitas vezes está presente dentro do esporte e neste estudo ele ainda é utilizado como estratégia pedagógica para a iniciação esportiva de modo que tratamos o esporte recorrendo a autores como Bento (1999) que:

Discorre sobre sua pluralidade e sua essência sociocultural capaz de oferecer problemas e possibilidades variadas de idéias e investigações. Pensando o esporte como um fenômeno polissêmico e poli mórfico e permitindo compreender a proporção dos sentidos e formas de expressão inerentes a ele (BENTO, 1999).

Dentro das considerações sobre esporte que faz Bento, a pedagogia do esporte se propôs a atuar em todas as dimensões deste fenômeno colocando a educação como agente presente nas diversas esferas do esporte (SANTANA, 2002 apud SIMÕES), ou seja, existe pedagogia no esporte educacional, de participação ou profissional, assim o autor entende a pedagogia do esporte como um sistema de relações complexas em detrimento de um pensamento reducionista, linear (SANTANA, apud. SIMÕES, 2008).

Esses estudos em volta do esporte e do jogo possibilitaram então que diversas áreas de conhecimento se apoderassem destes pensamentos antropológicos, psicólogos e motores, para trabalhar com certas modificações dentro de esportes, escolas, creches entre outros, se apoderando ainda dentro de cada uma destas instituições de especificidades a cada modalidade específica, ano escolar e assim por diante.

Logo, vemos que o jogo vem sendo estudado como estratégia pedagógica na iniciação esportiva e principalmente no ambiente escolar, o que pode demonstrar uma busca pela conquista de seu espaço como prática pedagógica e formadora do indivíduo de modo que trago sua visão por parte de alguns estudiosos como Piaget, Roger Cailloa, Kisimoto entre outros.

Os estudiosos dos jogos têm varias teorias para definirem a origem e o fundamento dos jogos, mas todos acham o jogo ligado a alguma coisa que não é o próprio jogo, mas diferem-se designando varias finalidades de acordo com a área de estudo abordadas.

Assim o jogo esta ligado a diversas áreas de conhecimento, podendo adotar diferentes características dependendo do estudioso que as aborde, no entanto meu intuito neste trabalho é demonstrar a importância do uso do jogo como estratégia pedagógica utilizando de diversas áreas de conhecimento, porém o presente estudo não dá conta de abordá-las a fundo por conta da grande dimensão de estudos sobre dado tema, assim que me centrei com maior ênfase na sua relação para o ensino da equitação, e mais especificamente da modalidade salto, a fim de tratar da criança (cavaleiro ou amazona) em seus aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais e “espirituais” como sugerem Gallahue e Osmar (2003), mas sem fechar-se na perspectiva desenvolvimentista que considera tudo a partir do plano motor.

A proposta do estudo ainda quer abordar o jogo como mediador de uma possibilidade de ensino e aprendizagem na formação da base de cavaleiros na infância perante um pensamento complexo, tanto de formação de indivíduos como de formação do possível futuro atleta ou praticante esportivo, de modo, que reducionismos seriam contraditórios a proposta do estudo. Logo, o estudo colocará o jogo como meio dispondo assim de uma possibilidade e estratégia de ensino na formação da criança em interação com o cavalo e posteriormente do indivíduo como iniciante da prática esportiva de equitação.

2.2 O jogo, o que é e suas características

Alcides Scaglia*

“O jogo é um fenômeno total. Diz respeito ao conjunto das atividades e dos anseios humanos. (ROGER CAILLOIS).”

Os jogos são atividades que podem ser designadas com diversos fins, porém a todos existe um ponto em comum, que é a ludicidade.

Inicia-se por uma identificação do que é jogo, recorrendo das definições de alguns autores que se propuseram a aprofundar seus estudos sobre dado tema.

Muito se discute sobre o que define o jogo, assim que Freire (2003, p.38) coloca o jogo como algo de difícil definição, principalmente em nossa língua, pois ele abrange uma gama de significações, bem como designa diversas atividades com diferentes sentidos, como é o caso da brincadeira e brinquedo, assim que Kisimoto na tentativa de definir jogo, brinquedo e brincadeira diz que:

A variedade de jogos conhecidos como o faz de conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavra, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos a categoria jogo (1998, KISIMOTO, apud FREIRE 2005).

Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (2004) coloca que

A palavra chave para o jogo e o seu maior significado para as explicações de seu fenômeno vem do divertimento, dotado de uma noção supra lógica de modo que todo e qualquer ser humano joga.

Ainda o jogo pode dentre outras ações “se insinuar como atividade temporária que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização” (HUIZINGA, 2004, p.12); completando que o jogo tem um tempo e ambiente limitado, de modo que adota uma trajetória e sentido próprio, podendo trabalhar com as tensões através de provas sobre as qualidades do jogador sobre as regras, bem como uma luta por algo ou uma representação de algo, e ainda podendo gerar criações por ser uma atividade ligada à imaginação.

Para melhor ilustrar através das palavras do autor

... é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sarado ou festivo de acordo com as circunstâncias. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão (HUIZINGA, 1999, p.147).

Assim que se montarmos um quadro das características do jogo para Huizinga encontramos:

1. O jogo como uma atividade livre
2. Como uma atividade tomada como não séria e exterior à vida habitual
3. Capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total
4. Desligada de todo e qualquer interesse material
5. Praticada dentro de limites espaciais e temporais
6. Seguindo certa ordem e certas regras
7. Promovendo formação de grupos sociais.

Outro autor que se propõe a caracterizar os jogos, é Roger Caillois(1990), que diz

Que o jogo é livre, pela não obrigatoriedade de jogar; é delimitado quanto ao espaço e tempo que devem ser estipulados previamente; é incerto, pois não se presume seu desenrolar e nem mesmo seus resultados; improdutivo já que não contribuirá com bens materiais; regulamentada por constituir-se através de convenções que podem virar regras imutáveis, já que se constituem como leis; fictícia já que pode se construir perante pensamentos sobre a realidade ou mesmo sobre o irreal.

Este autor ainda se propõe a dividir o jogo em 4 tipos, o Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx, jogos que explicaremos quais são posteriormente, apesar de existirem mais inúmeros tipos de jogos designados por outros autores como o faz Piaget através de uma outra perspectiva, a da psico-motricidade.

Temos ainda alguns complementos como os de Chateau (1987, apud FREIRE, 2005.p.45) “que coloca o jogo como preparador para o futuro, para condutas superiores, e ainda valorizadoras do aprendizado moral, relacionamento social e aquisição de regras e de Brougère (1997, 1998, apud FREIRE, 2005.p.45) que evidencia a característica de espontaneidade do jogo, aliada a co construção cultural e seu uso na educação.”

O jogo definido por suas características e tendo sua essência no lúdico, tem intrínseco então ao seu espírito a possibilidade de ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão, se fazendo presente aos olhos alheios pelo barulho que as crianças fazem, pelo movimento corporal intenso, pelos conflitos que elas encontram, pela exigência de suas concentrações, pela auto representação e pela cultura gerada por esses pequenos e complexos grandes seres humanos.(FREIRE, 2005).

2.3 O pensamento complexo

Aprender não é ser capaz de repetir o mesmo gesto,
Mas de fornecer a situação, uma resposta adaptada
por diferentes meios.

Merleau Ponty

A discussão sobre o pensamento complexo encontra-se após a caracterização dos jogos não como uma quebra de linearidade do presente estudo, mas sim por uma compreensão de que este pensamento se encontrará nas demais dimensões apresentadas a seguir, de modo que se mostra importante contextualizá-lo primeiramente para dar continuidade ao tema.

Para explicar o que é a complexidade e o pensamento complexo voltado para a educação de crianças no âmbito esportivo recorreremos a Edgar Morin que diz que

A complexidade é a união dos tecidos, é o ato confuso e muitas vezes paradoxal de unir o único ao múltiplo no ato de pensar acontecimentos, ações, interação, retroações, determinação, acasos, ou seja, os fenômenos que constituem nosso mundo e ainda completa dizendo que a complexidade funciona como os cosmos, onde a uma desintegração e desorganização para a organização póstuma simultânea (MORIN, 1990, p.20).

Podemos recorrer também uma visão de complexidade por Araújo (2002, P.93, APUD PAES, PEDAGOGIA DO ESPORTE), que diz que a:

Complexidade é um fenômeno quantitativo que possui quantidade extrema de interações e interfências estabelecidas entre um grande número de unidades e também de incertezas, indeterminações e fenômenos aleatórios.

O hipismo como esporte, e ainda por conter um elemento vivo a mais que é o animal se constitui ainda mais dentro deste tecido que Morin afirma como complexidade, pois há de pensar não só na criança, mas num conjunto, que provoca maiores interações e interferência, aumentando as incertezas.

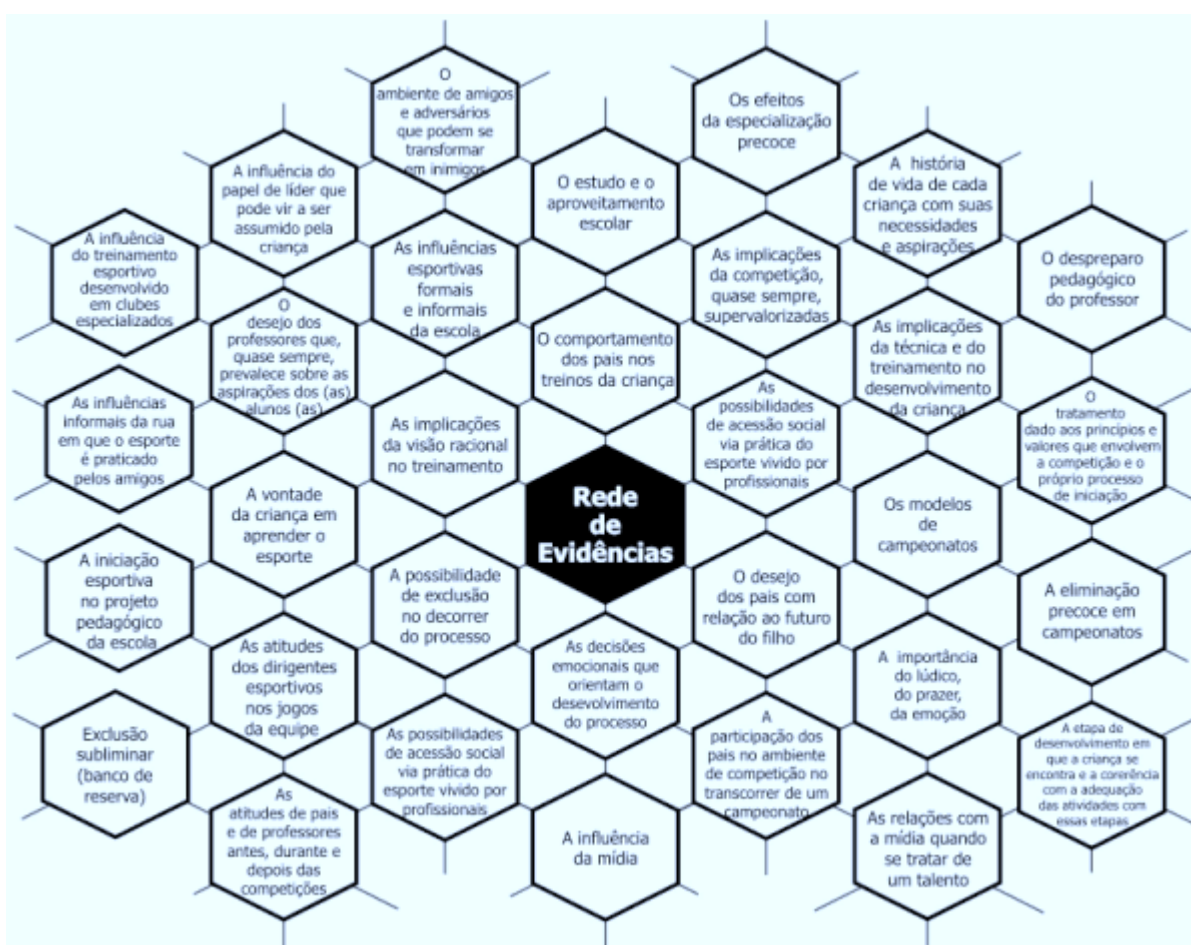
O hipismo ainda é um fenômeno de interação, de acasos, de determinação, de ações, portanto que constituem parte da nossa vida corrente, gerador de incertezas e problemáticas, pois, uma criança que se depara com um cavalo corcoviando durante um torneio

esportivo, no qual ela deve saltar um obstáculo após o outro em um tempo limite, se vê sobre os fenômenos já citados, de modo que terá que agir.

Pode parecer que o hipismo por si só da conta de estabelecer as relações com a complexidade, no entanto para agir complexamente, há de se pensar complexamente, de modo que este é um ambiente adequado, que se bem trabalhado poderá contemplar o pensamento com eloquência.

Para ilustrar as evidências da complexidade recorro à ilustração de (SANTANA, apud Paes e Balbino 2005, p.12, fig 1.2).

Evidências da complexidade



(PAES, 2005, P.12, FIG 1.2.)figura 21 evidências da complexidade

Assim, que o pensamento complexo com foco no fenômeno esporte abrange todas as dimensões do ser esportivo, sejam elas concretas ou simbólicas de modo a trabalhar a criança na perspectiva de um todo e não das partes, não explorando assim o ser com finalidades

de preparação para um determinado fim unicamente, visando o rendimento ou praticas funcionalistas e ainda pensando em todas as interações do esporte com a vida do praticante.

Algumas das evidências mostradas que chamam especial atenção para o estudo aplicado na pedagogia do esporte hípico são as de decisão emocionais que orientam o desenvolvimento do processo, visto que a criança está tomada de grandes emoções como medo do animal grande, paixão pelo mesmo animal, conquista ao realizar um trote ou um galope, prazer e ao mesmo tempo comando ao guiar as próprias rédeas... ; outra evidência é a implicação da visão racional no treinamento, na qual a criança deve aprender gestualidades técnicas precisas a partir do momento que decide uma modalidade, bem como a visão da disciplina rígida que não admite momentos de euforia, distração ou ainda descumprimento da ordem do professor; Santana coloca ainda a importância do lúdico, do prazer, da emoção, que parece deixada por conta unicamente da interação homem cavalo, sem haver mediações neste item por intermédio do professor que é mais visto como o senhor da ordem. Ainda é possível visualizar no quadro muitas outras evidências importantes, mas seria demasiado longo citá-las uma a uma.

Uma elucidação feita por (SANTANA, apud. PAES E BALBINO 2005, P.3), inferem que:

Em alguns casos, a pedagogia do esporte educa as crianças mais para a consecução de metas de treinamento preestabelecidas e menos para a autonomia, a descoberta e a compreensão de si mesmas, denunciando um desequilíbrio pedagógico entre o racional e o sensível.

Esta vem ao encontro de demonstrar que assim como na equitação como em outras modalidades esportivas, trata o treinamento de uma forma mais racional em detrimento do sensível, fazendo que nos deparemos muitas vezes com provas de equitação nas quais um cavaleiro ou amazona é eliminado mais por conta do emocional pouco trabalhado, ou ainda por falta de uma autonomia que gera indecisões, do que por um cavalo mal treinado, ou por má formação técnica.

Assim que o professor de equitação muitas vezes trás as respostas da realização de uma pista, por exemplo, quando me parece mais valioso que o praticante determine a partir da percepção de conjunto suas ações em uma pista, agindo de maneira autônoma, ainda que ajam imprevisibilidades.

No entanto, trabalhar a autonomia é algo complicado, pois assim como a inteligência nenhum ser consegue abrangê-la com excelência em todos os seus aspectos, de modo que se pode desenvolver bem para um lado e para outro não. Assim que para o esporte, principalmente o hipismo é intrínseco o desenvolvimento da autonomia do cavaleiro, através do que chamam de feeling (ato de sentir), palavra melhor expressa no inglês, no entanto este sentimento deve ser estimulado e trabalhado pelo professor, buscando portanto sua autonomia esportiva, que estará atrelada a outras diversos saberes, como o trabalho da consciência sobre o outro ser vivo que é o cavalo, consciência sobre si mesmo, suas capacidades emocionais ou mesmo técnicas e assim por diante.

Com a premissa dos autores acima podemos perceber os reducionismos que se instalaram no ensino das práticas esportivas que obedecem a um processo linear de desenvolvimento tendo começo, meio e fim, no qual o final destina-se ao atleta ideal.

Essa linearidade do ensino pressupõe um pensamento organizado cronologicamente no sentido de pressupor acontecimentos sociais como se as atitudes passadas levassem obrigatoriamente ao futuro realizado e, portanto podendo deixar por conta do chamado destino os acontecimentos, ou ainda deixar por conta de uma aprendizagem nata (sem ensino), e, portanto agindo sem questionar a ordem da atual realidade, vista como lógica. (PAES ET. AL, 2008).

Com as elucidações acima é possível advertir que alguns instrutores da equitação já institucionalizada, muitas vezes acreditam no próprio poder de transferência da modalidade para a vida sem uma intervenção educacional, deixando, portanto, que a “lógica” da realidade objetiva aja por si própria, já que como exposto anteriormente a equitação é um espaço privilegiado como ambiente de ensino.

Logo, Morin (2001, p.11) fala sobre a missão do ensino como a de “transmitir não o mero saber, mas uma cultura que permita compreender nossa condição e nos ajude a viver, e que forneça ao mesmo tempo um modo de pensar aberto e livre”, e este pensamento não exclui que ensinemos e desenvolvamos as capacidades e habilidades, mas sim devemos ir além, de modo que como Santana (apud. BALBINO E PAES, 2005) colocam “aprender esporte, seja qual for, é bom quando os conteúdos propostos em uma aula (treino), independentemente do cenário (escola ou clube), se generalizem para a vida.”.

Como Paes et. Al (2008) nos retrata, devemos, pois compreender o esporte como um fenômeno sócio-cultural e formador, de modo a considerar sua pluralidade de manifestações, significados, ações, ambientes e personagens, agindo dentro do seu ensino pelo pensamento proposto seguindo o que Santana através de outros autores designaram como sistema de tendências pedagógicas, mas claramente exposto pela figura 1.3 (SANTANA, apud. PAES e BALBINO, 2005, P.20).



(figura 1.3, Paes, 2005,p.20).”figura 22 tendências pedagógicas

Dentre as tendências pedagógicas citadas pelo autor, as que me parecem já ser trabalhadas no hipismo, mas que ganhariam reforço com o ensino através dos jogos são as de valores, lazer, autonomia, convivência, consciência, prazer, inteligência, participação. Algumas outras que vejo que com os jogos ganhariam seu espaço dentro da prática equestre, são conteúdos acessíveis, fantasia, ludicidade, brincadeira, comunicação, cultura, cooperação, auto-estima, co-educação, cidadania e emancipação e ainda incluo a consciência sobre a prática esportiva.

Assim que o pensamento complexo vê que a pessoa que se interessa por esporte é a mesma que se relaciona com os amigos, com a família, com a escola, que brinca que vota que tem limites, medos, vontades, que se espelha em atletas, que precisa aprender a conviver,

cooperar e a construir autonomia, autoconfiança, auto estima e responsabilidade, ou seja, que se forma como cidadão.

Deste modo este pensamento norteará todos os demais pressupostos sobre os jogos e também a iniciação esportiva por pressupô-lo como o pensamento que abrange as perspectivas as quais o trabalho se propõe a abordar.

2.4 O jogo como forma de ensino e aprendizagem complexa

Temos jogos que desenvolvem mais os sentidos
Jogos que desenvolvem mais os nervos motores.
Jogo destinado a um desenvolvimento sensório-motor.
É a imaginação da criança que faz do jogo algo tão importante
e enriquecido.

Jean Paul Rosseau

O jogo, já caracterizado previamente, nos demonstra uma atividade não obrigatória e geradora de prazer, do que podemos chamar de lúdico, algo que é comprovadamente intrínseco do ser humano em qualquer faixa etária, mas principalmente exercido pelas crianças em quase que totalidade de seu tempo.

As atividades lúdicas podem ser diversas, já visto as palavras de Rosseau, e, conseqüentemente, podendo adotar diferentes características e contexto ainda que se exercido uma mesma atividade, porém com finalidades diferentes, de modo que o estímulo e o ambiente no qual se joga é de suma importância para alcançar o objetivo que se deseja, de maneira que teremos atividades lúdicas de lazer, de educação, de formação, de desenvolvimento, de motricidade entre outros.

O estudo atém-se ao jogo educacional e pedagógico voltado para a aprendizagem das crianças dentro da modalidade eqüestre salto, e que, por conseguinte, envolverão também os estudos sobre psico-motricidade e desenvolvimento motor ainda que possamos aqui transcender a alguns pensamentos antropológicos e muitas vezes de recreação, afinal o estudo como já dito se propõe a complexidade que visa o todo e não as partes.

Pensando então o jogo como meio educacional e pedagógico pressupomos este como conhecimento do ser infantil, afirmando, portanto que a criança tem um conhecimento específico seu, onde a representação do mundo é diferente da dos adultos, assim que a algo que é apenas da criança, pois esta, ainda na sua infância, além de apresentar uma estrutura cognitiva diferente, não vê o mundo como o adulto, pois não adquiriu o modelo a que estes estão tão presos como real.

A educação das crianças deve, portanto ser trabalhada a partir do que já se possui para adquirir novas compreensões, e sendo criança um possuidor de um conhecimento próprio também é um ser de necessidades, principalmente a de compreender o mundo que as cerca.

Para compreender o mundo é necessário experimentá-lo e observá-lo, sendo um ser ativo perante o mesmo, se mostrando, portanto como ser presente no mundo, de modo a interagir na sua própria aprendizagem, então o professor através da brincadeira passa a não ser o ser supremo da ordem e do conhecimento, pois a brincadeira como linguagem própria da criança faz com que ela aprenda e compreenda, ajuste os elementos a si próprios, sendo capaz de produzir coisas inerentes a ela mesma e diferente das já existentes a partir de situações distintas.

Almeida (1987), ainda justifica a utilização dos jogos como estratégia pedagógica falando sobre seus benefícios de modo a afirmar que seu benefício lúdico se dá pelos jogos se constituírem como atividade primária do ser humano e ainda:

É principalmente na criança que se manifestam de maneira espontânea, aliviam a tensão interior e permitem a reeducação do comportamento, o aumento do coeficiente de autoconfiança e suficiência, a expansão do eu, e, às vezes, a sublimação das tendências instintivas; fazem a criança ir com firmeza; trazem grandes benefícios, não só do ponto de vista físico, mas intelectual e social.

Os benefícios físicos por sua vez este autor diz que:

Desenvolve o físico a partir de movimentos naturais a criança de modo que essa interage e age diretamente sobre o condicionamento de seu corpo, tendo a educação física papel central sobre este benefício, mas sem esquecer que esta profissão também deve fazer parte de todo processo educativo, integrado e dialogado com outras disciplinas, de modo que além do físico desenvolva o mental e social da criança.

Ainda encontramos com o mesmo autor os benefícios intelectuais, sociais e didáticos, vistos respectivamente como:

Benefícios intelectuais

O jogo possibilita a criança trabalhar com um linguajar próprio e, portanto sua inteligência é trabalhada com o jogo de uma maneira que pertence a sua realidade e capacidade, de modo que aos poucos o jogo é construído junto à criança, numa construção adaptada a cada qual e assim aprimorando um trabalho que se torna cada dia mais efetivo e passível de transferências espontâneas entre o jogo e o trabalho.

Exalta-se ainda que os jogos intelectuais podem desenvolver memória, atenção, observação, raciocínio e até mesmo contribuir para a desinibição, pois através dessa manipulação dos objetos e interação com o ambiente a criança pode desenvolver e definir, valores, formar juízos, fazer escolhas. “No jogo até mesmo a linguagem pode tornar-se mais rica pela aquisição de novas expressões” Almeida (1987).

Benefícios sociais

Quanto aos benefícios sociais é possível uma análise a partir dos 7 anos quando a criança se torna um ser mais social visto que antes disso ela está na sua fase egocêntrica.

A partir do momento que a criança consegue reconhecer o outro os jogos com regras podem se fazer mais presentes, bem como a formação de grupos , começando assim a construir uma sociedade na qual a criança deve se auto afirmar através do fortalecimento de amizades, nas relações humanas e companheirismo, o que pode ser trabalhado com jogos cooperativos, no qual alguns alunos podem até se destacar , mas o objetivo principal deverá ser a vitória do grupo.

Benefícios didáticos

Estes benefícios se dão em torno do próprio interesse e mundo da criança, já que nada melhor para a criança do que estar ocupada com aquilo que lhe interessa.

Ainda encontramos uma visualização das características e possibilidades do jogo como facilitador pedagógico exposta na figura de FERREIRA e PAES (2005):

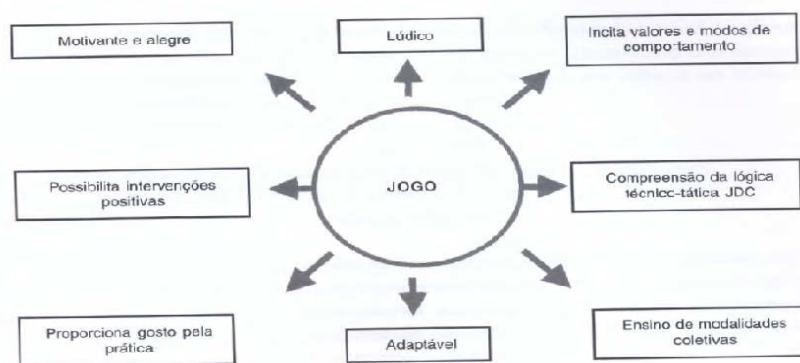


Fig. 8.3
JOGO: Características e possibilidades como facilitador pedagógico.

figura 23 visão sobre a utilização do jogo

Como vemos é ressaltado pelos autores a relação do jogo ao lúdico, ao ensino de modalidades (no caso as coletivas), a proporcionar gosto pela prática, incitar valores, gerar movimento e alegria, possibilitar intervenções positivas e ser adaptável. Relações que devem ser trabalhadas dentro do esporte hípico, visto a importância destes fatores na formação da criança e que também são contribuintes ao possível futuro atleta.

Alguns autores ainda colocam que a brincadeira é capaz de tentar sem medo a confirmação do real, fornecendo ocasiões e combinações de condutas que sobre pressão não seriam tentadas, sendo, portanto um espaço de inovação e criação para a criança, de modo que segundo Aguiar (1994, p.64) “o brincar envolve tanto quem ensina quanto quem aprende num processo de novas descobertas, como se o mestre e aprendiz percorressem uma mesma trilha quase invisível.”.

Entretanto, ainda que o pensamento de Aguiar (1994) nos mostre o mestre como um também aprendiz já que se encontra em interação na educação, devemos nos lembrar que ele é o mediador da compreensão do mundo pela criança, visto diretamente pela exposição de Freire, (2003, p.89).

O professor do jogo é mais um mediador do que o construtor das atividades em si, de modo que este ao ensinar deverá tentar mediar às condutas e não instituí-las em seus alunos, pois o adulto que ensina, não deve partir do pressuposto que sabe e a criança nada sabe, de modo que tem de apenas transmitir seus conhecimentos sistemáticos impondo-os ao pequeno.

Aqui vemos a importância do instrutor durante o jogo e ao pensar o jogo, de modo que o instrutor de hipismo deve utilizar dos seus conhecimentos para mediar brincadeiras

voltadas ao praticante de tal modalidade, instituindo na própria brincadeira construções de base para a modalidade.

Não obstante, não devemos nos esquecer que todo o conhecimento é fruto de certa percepção de mundo, assim que as relações que o praticante estabelecerá com a atividade e com outros sujeitos (incluindo o cavalo) a sua volta será o mundo que ele cria e transforma, fazendo disso sua representação perante a atividade, e, portanto a atividade só se constituirá a partir do personagem que joga e da consciência deste sobre o jogo.

Afirma-se, portanto que a criança deverá conhecer sobre o que joga do seu ponto de partida, ao seu ponto de chegada, construindo, as pontes junto ao professor das atividades propostas, não ficando para a criança como um ato solto ou desconexo, ainda que esta não necessite da compreensão da totalidade do jogo, que por sua vez deve ser de conhecimento do instrutor.

Assim que freire (2005) deixa claro que “este mundo criado pela representação do sujeito é sempre e diretamente influenciado por suas relações de modo que a certa padronização e ajustamento das percepções, que é dado pela aprendizagem e por um treinamento”.

Aprendizado é definido por GALLAHUE (2005) como “um processo interno que produz alterações consistentes no comportamento individual em decorrência da interação da experiência, da educação e do treinamento com processos biológicos”.

Vygotsky coloca que este aprendizado se dá em zonas de desenvolvimento proximal, explicado nas palavras de (WAJSKOP, 1995)

que não é outra coisa se não a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela resolução de um problema sobre a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Por sua vez o jogo no processo de ensino-aprendizagem, apesar de natural da criança deve sofrer variações de diferentes ordens, em função da idade e do contexto em que ocorre devendo atingir de acordo com cada nível as áreas de comportamento cognitivo, afetivo e psico-motora.

Para Piaget (1982) a criança desenvolve sua cognição a partir de adaptação, seja por acomodações ao ambiente ou assimilação, dando-se a acomodação por um ajuste de reações a

uma exigência, e, portanto o comportamento se modifica ao realizar a atividade proposta e a assimilação vem por uma interpretação das novas informações a partir das já existentes, assim que este autor (apud. Almeida, 1981, p.19-21) descreve as fases de aprendizado da criança, as quais não são estanques visto que o nível de entendimento de cada criança vai depender de suas experiências passadas , mas deve-se levar em consideração as fases de Piaget para ter um norte de trabalho pedagógico a ser desenvolvido na faixa de idade indicada, pois assim será possível trabalhar com níveis de ensino apropriado e entendendo a construção do ensino para cada criança , sem ficar um ensino empírico simplesmente.

Tabela 4 Fases de aprendizado da criança por Piaget

Fase sensório motora 0-2	Essa é a fase dos sentidos, de ver o mundo através das experiências corporais e então adquirir movimentação básica como ouvir, caminhar, pegar, sendo assim o jogo age como um meio assimilador do real ao eu, seja no fator biológico de exercício e desenvolvimento ou no sentido psicológico de incorporar condutas as próprias atividades , assim a criança precisará dos mais variados estímulos para aguçar seu desenvolvimento.
Fase da inteligência simbólica 2-4 anos	É a fase do jogo simbólico, do faz de conta, na qual se imita condutas e papeis , adquirindo valores culturais. Aqui a criança incorpora o real ao eu, ele realiza seus próprios desejos, opondo-se do racional, pois aqui tudo é possível, desde ser herói a ser pai e mãe. As crianças costumam brincar de jogos de encaixe, modelagem, rabiscos, histórias, cantos e pequenas explorações.
Fase da inteligência intuitiva 4-7 anos	É a fase em que a criança acredita no adulto e quer aprender o maximo possível, é curiosa e cheia de porquês, ela da credibilidade ao adulto. Ela faz atividades sensório motoras e simbólicas transformando o real em função das necessidades do eu, adaptada as situações em prol de suas realizações de modo que não há perdedor ou ganhador, não á regras fixas, enxerga então mais a si mesma na atividade q os demais , assim que a as brincadeiras são mais prazerosas quando livres, testando coordenação motora, cantos, montagem, jogos de observação e exploração, adivinhações, mágicas...
Fase da inteligência operatória concreta 7-12	Aqui a criança começa-se a voltar mais para o grupo que frequenta, se ambientalizando perante outros nichos de maneira a agir inteligentemente e exploratoriamente. Os jogos já exigem de grupos, de realizações mais concretas como jogos de guerra, de lojas, ou seja, os jogos estão se transformando em construções adaptadas do real, e então assimilam maior conhecimento intelectual através dos jogos desde que sejam estimuladas corretamente, e é aqui que começam as regras. Gostam de jogos como dama, dominó, cartas, quebra cabeça, excursões, trabalhos em grupo.
Fase da inteligência operatória abstrata 12 anos até ginásio 15	É a fase de operações formais, na qual o raciocínio se fundamenta em hipóteses, julgamento e criatividade. Aqui os jogos devem ser estabelecidos por regras concretas e não mutáveis, com objetivos bem definidos, devendo testá-los a todo o momento, sendo física ou intelectualmente, sempre buscando sua participação ativa.

Freire a partir de Piaget também fala em seu livro sobre a educação de corpo inteiro dos desenvolvimentos por períodos infantis nos colocando alguns períodos divididos por período escolar dizendo:

Educação infantil

Aqui abrange a criança de 1 a 7 anos a qual vive um período dos símbolos, construído a partir da fantasia e da imaginação.

A criança neste período pré verbal também desenvolverá todas suas funções motoras básicas, que serão aprimoradas para o resto de sua vida.

Já no período verbal a motricidade irá se aperfeiçoar através das combinações que a criança conseguirá admitir.

A criança com a fala demonstra o ápice de sua aprendizagem, de modo a transpor suas fantasias ao mundo real, a criança através de sua representação mental cria e recria sendo capaz de adquirir e posteriormente de disseminar cultura.

Ensino fundamental

1 série, seriar, classificar e conservar –habilidades do operatório concreto, a criança procura em seu jogo superar suas próprias habilidades .

Noção de espaço e tempo se constitui primeiro no plano motor e depois no intelectual, aqui a criança será capaz de perceber o outro de modo a socializar-se inclusive em seu jogo, assim que deverá integrar suas próprias habilidades com a de outros participantes.

Finalizo esta parte pelos tipos de jogos segundo Piaget(1978) que serão correlacionados ao hipismo nas considerações finais quando faço minha proposta:

Piaget (1978) observa três sucessivos sistemas de jogos:

- De exercícios
- simbólico
- De regras

Tabela 5 tipos de jogos de PIAGET

Jogos de exercício	Atividades com fim em si mesma, geradora de prazer funcional na construção sensório motora do indivíduo. “Aparece a partir dos 18 meses e envolve seqüências já conhecidas de ações e manipulações”. Depois de 1 ano de idade os jogos de exercícios passam a fazer combinação de movimentos e manipulações de modo que se tornam construções, para posteriormente eles ganharem regras explícitas e se transformarem nos jogos de regras.”.
Jogos simbólicos	Jogos no qual se encontra a representação, o fazer de conta, aquisição de símbolos, trabalho da imaginação. “Surtem junto à representação e a linguagem a partir do 2 anos de vida”. Entra aqui o faz de conta e a transposição de um objeto não semelhante para representação de algo existente. É aqui q a criança começa a incorporar as atividades ao seu eu, fazendo distorções ou transposições. Esses jogos vão se encaminhando cada vez mais pra realidade de acordo com a idade que se trabalha.”
Jogos de regras	Jogo no qual a criança regula seu comportamento, estabelece limites, age sobre perspectivas do real e das condutas socialmente aceitas. “O jogo de regras, marca a transição das atividades individualizadas para as socializadas”. Este jogo aparece aos 4 anos e tem seu alvo primordial dos 7 aos 11. A função deste jogo é integrar e regular o grupo social. O elemento lúdico surge a partir de uma imitação que gera uma acomodação ao objeto. A brincadeira simbólica depende, portanto do domínio imaginativo, pois surgem a partir da imitação.”.
Jogos de construção	É o jogo que remete a criança a vida social, do trabalho, modificação dos símbolos para coisas concretas.

E ainda os tipos de jogos por Caillois 1990 que também serão correlacionados com o hipismo no capítulo seguinte:

Competição – agôn
 Sorte- alea
 Simulacro- mimicry
 Vertigem- Ilinx p.32

Tabela 6 tipos de jogos Caillois

Agôn – competição	Onde se minimizam os fatores de oportunidades desiguais, ou seja, oferecem-se condições ideais, com valores precisos e com possibilidades de vitória. É baseado em rivalidade em torno das habilidades requeridas em torno de um objetivo e assim o vencedor será considerado o melhor perante um grupo e uma atividade numa determinada categoria de proezas
Alea	Jogo que depende exclusivamente da sorte e do azar , tendo seu interesse pelo acaso , não precisando de treino para jogar pois quem define o jogo são os fatores externos, não dependendo do jogador para ganhar ou perder.
Mimicry	Jogo da imitação, seja da realidade ou da própria imaginação, podendo ser o que se quer ser, ou o que seu mundo contempla.
O Ilinx	é a busca pela vertigem, tentando destruir a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico passageiro ou momentâneo. “Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão”. Caillois (1990, p.43)

Estes tipos de jogos são postos aqui como possibilidades e não determinações ou normas, afinal, o pensamento complexo também possibilita ao professor a criação, que se faz

extremamente necessária aos que adotarem o jogo como possibilidade de ensino e aprendizagem, visto que para pensar possibilidades para a base de ensino de uma modalidade muitos fatores terão de ser revistos em cada jogo, como o ambiente, o cavalo que vai utilizar os objetos que dispõe, o que é próprio da modalidade como gestualidade entre outros fatores.

1.3 Iniciação esportiva

Ao pensarmos esporte adotamos referenciais mentais para cada modalidade esportiva, de modo que incutimos a cada quais certas normas, padrões, objetos, técnicas, habilidades entre outros que é intrínseco a cada um e que, portanto os caracteriza.

Para ensinar esporte, portanto, é necessário que os elementos que os caracterize estejam presentes, de modo que se desenvolvam atitudes e habilidades próprias a ele, no entanto o esporte é um fenômeno sócio - cultural com múltiplas manifestações em variados contextos de modo que o praticante deve ser estimulado a compreendê-lo integralmente (PAES et al 2008).

Vemos então que a base da equitação não pode deixar o ato de união entre homem e cavalo fora de seu contexto, como também não deve descaracterizar as modalidades e determinantes técnicas, gestuais ou os objetos que a mesma se utiliza, mas deve procurar agrupar sua manifestação exclusiva as demais esferas e ambientes, de modo a procurar inclusões ao seu aprendizado e compreensão por parte dos seus praticantes.

Compreender o esporte integralmente é pensar toda sua realidade, desde custos, profissionalismo, regras, condutas, ambientes onde se manifesta entre outros que é expresso com melhor argúcia por Santana (2002) em seu artigo sobre pedagogia do esporte na infância à luz do paradigma da complexidade:

Tarefa da pedagogia do esporte não pode ser concebida mediante uma maneira reducionista de se pensar a realidade, nesse caso, a da iniciação esportiva. Ao contrário disso, deve pensá-la considerando as relações de força presentes quando da interação entre os diferentes agentes (professores, pais, dirigentes esportivos, diretores escolares, mídia) envolvidos no processo de formação esportiva. Deparar-se com a iniciação esportiva é estar diante de algo absolutamente complexo que requer, por isso mesmo, a eleição de uma maneira complexa de se pensar. (SANTANA, 2002, acessado em 2009).

Este mesmo autor, portanto sugere alguns princípios pedagógicos, são eles:

- a) Aceitar a competição, mas negociar outras formas de se competir;
 - b) Aceitar o talento esportivo, mas negociar outras formas de tratá-lo;
 - c) Dialogar e negociar saberes com o sistema humano (Santana, 2001);
 - d) Buscar o equilíbrio entre o que é racional e o que é sensível (Santana, 2002);
 - e) Investir em aulas que reconheçam as diferenças entre os iguais;
 - f) Investir em métodos de ensino comprometidos com a sociabilização e a criatividade;
 - g) Investir numa pedagogia sedutora.
- (SANTANA, 2002, acessado em 2009).

Visto os princípios pedagógicos de Santana (2002) é possível pensar para o hipismo na base das crianças competições que preconizem além da competição propriamente dita outras como showmanship, ou horsemanship, ou ainda provas de salto demonstrativas, de auto-superação ou ainda de cooperação mesmo, na qual monte-se uma única equipe que deve somar uma pontuação para vencer. Temos ainda a proposta, pelo mesmo autor, de dialogar e negociar saberes com o sistema humano na iniciação esportiva, que no hipismo pode ser trabalho muito bem por jogos simbólicos ou jogos que contemple saberes do mundo do cavalo. Outro dos fatores elencados por Santana que chamam atenção é o de investir em métodos de ensino comprometidos com a socialização e a criatividade, que se mostram muito importantes de serem trabalhados pela equitação já que por ser um esporte individual e muitas vezes ministrado em aulas particulares muitas vezes não contemplam a socialização e ainda em geral não contemplam a criatividade visto que o instrutor é posto como ordem suprema muitas vezes, o que dificulta o ato de criar, que pode ser muito bem trabalho com movimentos do volteio ou as reprises do adestramento, ou ainda na criação de gincanas.

Estes Princípios pedagógicos tratados por Santana são reforçados na figura de Ferreira (apud.BALBINO E PAES ,2005) ilustram na figura 8.1, que ilustra algumas possibilidades da iniciação esportiva que devem ser otimizadas:

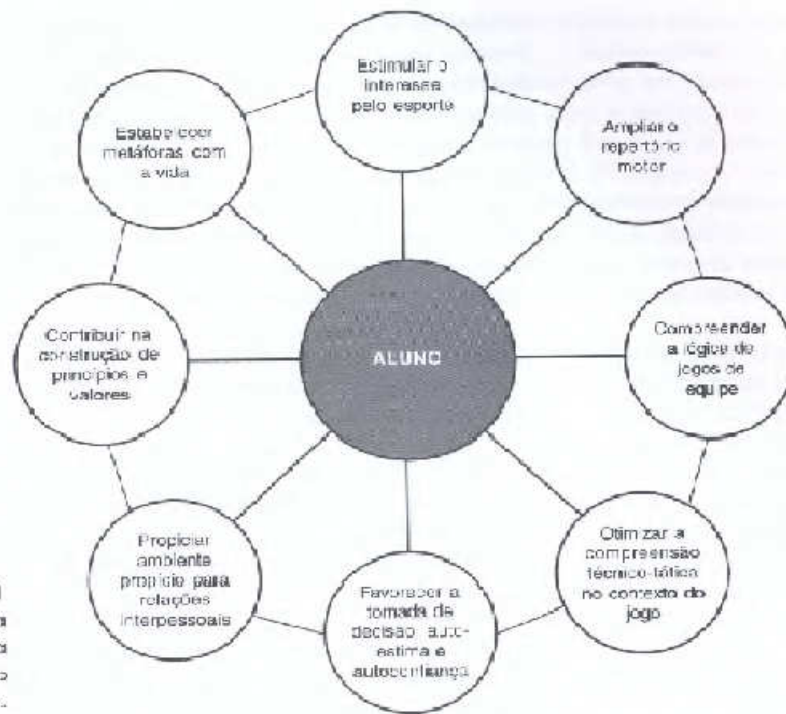


Fig. 8.1
Possibilidades da
iniciação esportiva, a
serem otimizadas pelo
pedagogo do esporte.

Ferreira (apud.BALBINO E PAES ,2005, figura 8.1)figura 24 possibilidades da iniciação esportiva

A iniciação esportiva deve trabalhar em vias de construir um ensino através dos princípios e possibilidades pedagógicas vistas por Santana e Ferreira e ainda o esporte deve abranger entre outras questões duas expostas por Paes et. At (2008) que me parecem principais ao trabalho, a de questão técnico-tática e a sócio-educativa.

A partir do autor, Galatti (2008, p. 24) temos as características das duas dimensões acima colocadas, que para melhor visualização exponho pela seguinte tabela:

Tabela 7 referencial técnico- tático e sócio-educativo

Referencial técnico-tático	• Métodos de ensino e aprendizagem; • Planejamento ao longo do período (mês, bimestre, semestre, ano...); • Organização de cada aula/treino; • Adequação da proposta ao grupo de trabalho; • Aspectos Técnicos; • Aspectos Táticos; • Aspectos Físicos.
Referencial sócio-educativo	• Promover a discussão de princípios, valores e modos de comportamento; • Propor a troca de papéis (colocar-se no lugar do outro); • Promover a participação, inclusão, diversificação, a co-educação e a autonomia; • Construir um ambiente favorável para desenvolvimento de relações intrapessoais e interpessoais (coletivas); • Estabelecer relações entre o que acontece na aula de esportes com a vida em comunidade. Destacam-se: cooperação, Participação, convivência, emancipação e co-educação.

Estas dimensões possibilitam pensar sobre os elementos da equitação elementar expostos por Phillip(1992) e Chambry(1993), no qual trabalhar o técnico – tático consistiria em planejar o tempo e o que desenvolveria ao longo do ano a fim de que a criança ao final adquirisse todo os 22 elementos, pensar estratégias de ensino a cada aula, bem como os jogos que irá realizar, verificar a faixa etária e o nível de conhecimento sobre equitação de cada aluno, trabalhar a postura, o posicionamento da montaria, as pernas e a maneira de segurar as rédeas, desenvolver o físico necessário a montaria com trabalhos recreativos e também com trabalhos como trote sem estribo, galope sem estribo, e exercícios do volteio ao passo (por exemplo) e por fim na parte tática , desenvolver a criatividade e entendimento das modalidades, para que elas adquiram autonomia na sua pratica bem como em competições.

Já quanto ao referencial sócio – educativo, podemos trabalhar muito com o horsemanship e através do convívio com outros integrantes do trabalho nos centros hípicas, também devemos trabalhar a co-educação entre professor e aluno, fazendo com que a criança em

alguns momentos seja o “senhor da ordem”, propor jogos coletivos a cavalo quando possível, bem como jogos cooperativos a fim de trabalhar as relações interpessoais e intrapessoais, criando também auto-estima e autoconfiança, além de determinação, fatores que influenciam nas competições esportivas e tentar o tempo todo estabelecer relações do hipismo com a vida, podendo ser por práticas ou metáforas, como é o caso de expor sobre a superação de obstáculos da vida e na pista, que ambos exigem de determinação, coragem e trabalho.

Logo também nos faz necessário pensar não só no ensino, como também nas demais atividades geradas pelo esporte, como é o caso da competição, que não deve ser excluída da iniciação esportiva, mas sim pensada com propostas adequadas à criança, considerando, pois sua instabilidade emocional que poderá ser trabalhada não só pelas adequações competitivas, mas dentro da pedagogia instituída, pensamento já visto por Ferreira, Galatti, Paes et. al (2008).

Podemos perceber então que iniciar uma criança no esporte como Santana (2005) expõe “é adequar o esporte à criança e não a criança ao esporte, de modo a eleger elementos para o ensino que preconizem a didática, as necessidades da criança, a espontaneidade e a adaptação de novos conteúdos e à novos conteúdos .”

Capítulo 3 *Reflexões do estudo*

Refletir e pensar diferente a partir do todo, é construir humildemente, através do diálogo e dos conhecimentos alheios, uma maneira de autogerir-se e organizar-se, de modo que se soe como um acorde do universo sua presença no mundo.

(JOYCE RODRIGUEZ)

É possível que as crianças estejam relacionadas com os cavalos nas suas fantasias de heróis de desenhos animados, bem como estimuladas pela própria beleza, robustez e prazer de cavalgar tornando o cavalo um novo símbolo para a própria equitação, o de animal “pet”, o que, provavelmente as fizeram voltar à atenção para os esportes hípicos desde muito tenra idade, principalmente dentre aqueles cujo pai/mãe ou parentes são cavaleiros ou amazonas.

O presente trabalho dedicou-se a pensar na criança tendo uma visão sobre as práticas esportivas a cavalo, no entanto focando-se mais sobre a modalidade salto, de modo que outros profissionais de outros esportes equestres poderão transcender junto ao pensamento visto que proponho uma vivência por parte dos praticantes (crianças) iniciantes de outras modalidades.

Logo, como educadora física e apaixonada pela equitação, especificamente praticante da modalidade salto, me atentou refletir sobre a possibilidade de ensino através de jogos para tal esporte quanto à base esportiva, relacionando meu aprendizado acadêmico a certas vivências e assim me propondo a estudar teoricamente.

Assim que como já apresentado a união homem cavalo foi de grande importância para os procedimentos dos esportes hípicos e para evolução da sociedade até hoje, o que demonstra o esporte como benéfico ao ser humano e ainda a eficiência da organização que já se instituiu.

Com isso, me atrevo a dizer que o hipismo tende a ser um jogo entre cavaleiro e cavalo por si só, ainda que como prática unicamente esportiva e tecnicista, um jogo, pois a interação entre dois seres, homem e cavalo acaba por ser prazerosa e lúdica, se autogerindo como pratica formadora, já que admite características como um fim na própria realização, gerador de auto-superação, catalisador do prazer, libertador de tensões, local onde se encontra incertezas, imprevisibilidade e movimento o que facilita aprendizados.

Ainda entender o mundo do cavalo faz parte da imagem simbólica da criança que monta que ao optar por este esporte também optou por entender um novo meio e mundo, que

deve ser construído culturalmente através das apropriações do que a criança já tem e poderá adquirir.

Estes elementos do hipismo se vêm justificados muitas vezes dentro da equoterapia, que já percebeu e procurou cientificizar-se perante a área terapêutica, no entanto, a terapia pressupõe um paciente, o que não é o caso do trabalho voltado para alunos iniciantes ou avançados (possíveis atletas), tendo pois, que pensar o trabalho destes benefícios sobre outro olhar e com outros trabalhos, voltados especificamente para a prática esportiva.

O ensino de equitação surgiu através dos militares e, portanto voltado para os mesmos, fazendo com que desde os primeiros civis que se dedicaram a pratica eqüestre obtivessem um ensino militarizado, assim, pois a equitação sempre voltada para um pensamento disciplinador do corpo e da mente e primador da gestualidade técnica se desenvolveu por nosso país.

Logo, pensar o ensino de equitação requer um conhecimento interdisciplinar, exigindo de conhecimentos hípicas, próprios dos instrutores militares, mas também necessita de um procedimento pedagógico, metodológico, didático que encontrei muito bem abordado dentro do curso de credenciamento de instrutores de Ismar Ribeiro (possível visualização de algumas partes em apêndice), como também através do instrumento jogo, que proponho e justifico aqui neste trabalho, seu uso dentro do ensino do hipismo.

Esta pedagogia, metodologia e didática é mais voltada a uma amplificação da base da equitação de crianças, pensando nas peculiaridades da mesma, como formação e desenvolvimento de suas vivências e personalidade, sem excluir a posterior especialidade técnica, que aparecem dentro de estudos como de suma importância a qualquer formação esportiva.

Assim, estes pressupostos devem ser abordados positivamente pelo professor, pois como exposto por Paes et. Al. (2008) o esporte pode ser ambivalente, podendo adotar valores tanto relevantes positivamente como negativamente, dependendo portanto, da maneira como é transmitido.

A transmissão deve, pois ser pensada, assim como em outros esportes, a partir das atitudes que o mesmo requererá do aluno, educando este, de modo que assuma as atitudes trabalhadas pelo professor dentro e fora do ambiente esporte, e portanto ensinar equitação não é simplesmente fazer com que o aluno aprenda a técnica com perfeição, mas sim trabalhar-lo para

um relação positiva com o animal, sabendo desde como tratá-lo dentro ou fora da pista, seus custos , cuidados, sentimentos entre outros , ou seja viver o mundo do cavalo.

Ainda, ensinar equitação é ir além das gestualidades, habilidades e capacidades, é adentrar a uma nova cultura, é trabalhar o controle emocional, a auto-estima, a confiança, a determinação, é trabalhar o ser dentro de suas expectativas, perspectivas e realizações, tudo isso de maneira didática e contemplando as necessidades do ser infantil em cada fase de seu desenvolvimento.

A proposta de fazer toda essa transmissão do ensino do hipismo, usando como instrumento o jogo ou mesmo os jogos pré esportivos não é pensar em brincar e brincar, sem finalidades e deixando, portanto por conta da brincadeira sozinha o ensino, e, portanto se faz necessário que o professor saiba utilizar desta ferramenta valiosa que é o jogo no ensino das crianças, tendo sempre um olhar organizado, objetivo e reflexivo sobre suas atividades lúdicas propostas.

Uma frase muito importante para falar do ensino de qualquer coisa seja ela esporte, educação, entre outros, é a de Rabelais apud Almeida (1981, p.22), que diz que “a criança não é um jarro que se enche, mas uma centelha que se ateia” pode pensar então que a infância diferentemente de outras instâncias da vida é a fase não só de formação, de modo que temos que encher-la de informações, mas sim é como uma centelha da qual como mediador os professores devem instigá-las a chama.

O jogo por sua vez como demonstrado no trabalho é um ótimo instigador dessa chama a qual a criança tanto necessita, mas a nossa sociedade institui valorizar no ensino um conhecimento racional em detrimento do sensível, devendo-se pautar então na padronização do real, sem poder construir novos pensamentos para seu aprendizado, primando assim o tecnicismo e o utilitarismo do aprendizado (SANTANA, 2005).

No entanto como proponho o ensino sobre a luz do paradigma da complexidade, vejo que se pautar apenas no racional não possibilita o trabalho a partir desse pensamento, pois desconsideraria aprendizados como os da fantasia, dentre outros.

Assim que os jogos, como Freire 2003, são segundo um caráter educativo “meios e recursos que consideram desejos, necessidades de expressão e outros valores exigidos para a implementação de um projeto educativo”.

Este autor ainda afirma que :

O Jogo é educativo em dois sentidos, no sentido amplo: como material ou situações que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança, e no sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais, um jogo didático. Freire (2003, p.22).

Wajskop (1995) nos afirma que “do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas”.

Vygotsky (apud. WAJSKOP, 1995) ainda complementa dizendo que é na brincadeira que a criança :

Sempre se comporta além do seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade... O brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo. (VYGOTSKY APUD WAJSKOP, 1995).

Assim a brincadeira (no sentido de jogo) faz com que a criança coloque desafios além de seu comportamento diário, sendo capaz de formular ações a fim de resolver problemas que solicitem a elas. Na brincadeira a criança desenvolve sua imaginação, constrói relações, elabora regras de organização e convivência. Aqui ainda a criança constrói uma consciência da realidade e o seu poder de modificá-la. (WAJSKOP, 1995)

O espaço da brincadeira (jogo) é privilegiado, pois integra e confronta a criança dentro do seu próprio mundo inteligível, exigindo da mesma o que já é de sua capacidade, pois constrói ações a partir do que já são ações delas.

A criança conquistará ainda na brincadeira (jogo), um regulamento de seu comportamento, pois será levada a fantasia e de volta ao real o tempo todo, ou ainda vivenciará as contradições entre a liberdade de brincar e a submissão as regras e normas, sendo este ultimo visto como imprescindível no hipismo, começando desde a indumentária até a postura diante do júri, adquirindo o que eles denominam de disciplina (WAJSKOP, 1995).

Por sua vez, a brincadeira faz uma quebra com essa disciplina sem, no entanto perdê-la, pois como alguns autores já expõem brincar é uma atividade mais séria do que se pensa, afinal, neste espaço como ser ativo e não meramente cumpridor da ordem maior (o instrutor), que a criança se apropria das funções e normas de comportamento. (WAJSKOP, 1995)

É possível pensarmos que o jogo junto ao professor possibilita uma construção ativa de conhecimentos, fazendo-se real a co-educação, pois a criança poderá tomar decisões, atribuir aos objetos de seu jogo significados que ela mesma designar, como um cavalo que pode tornar-se um amigo, um herói, um bichinho, um gigante e assim por diante, e não obstante possibilita pensar e resolver problemas, além de aguçar os sentidos, se fazendo consciente de suas ações.

Fecho por dizer quanto à brincadeira nas palavras de Wajskop (1995) que:

Dessa forma, a brincadeira poderá se configurar como espaço de diagnóstico dos interesses e necessidades infantis e se transformar em espaço de experimentação e estabilização de conhecimentos e afetos, por meio das interações entre crianças e adultos, possibilitando a criação de vínculo com o trabalho nas diferentes áreas do conhecimento. O profissional, atento, poderá interferir na ampliação de possibilidades de usos dos materiais e dos espaços pelas crianças, assim como tornar fácil o acesso aos diferentes conhecimentos, mediante a utilização de livros, filmes, televisão, passeios e tudo aquilo que ela for capaz de criar. (WAJSKOP, 1995).

Logo, com todas essas condutas que este instrumento que é a brincadeira possibilita ao aprendizado, fica a pedagogia esportiva o ato de educar, que como dito anteriormente, todo o esporte é educativo.

Para melhor expor a visão sobre o que é educar, recorro a Bento (1999) que exprime o educar como:

Educar é levar aquele que está num saber mais baixo para um saber mais alto. E porque estar num saber é estar no nível da realidade que esse saber dá, educar é levar alguém de uma realidade mais baixa para uma realidade mais alta. O que torna patente o caráter instrumental do ensino, da aprendizagem e dos saberes e competências. Educar é, por conseguinte e obviamente, mudar e modificar. Mudar e adquirir novos modos para ser, para ser mais e melhor, para crescer como pessoa em direção ao mais alto, (BENTO, 1999).

Assim, educar a criança no esporte hípico é fazê-la apaixonar-se cada vez mais pelo seu cavalo, é ter dedicação, prudência, respeito, saber perder, ter responsabilidade, autocontrole, autoconfiança, firmeza, suavidade, autonomia, decisão, saber lidar com diferentes tipos de pessoas, compreenderem as diferentes realidades, saber seus limites e capacidades e concomitante a isto se deve também educar o corpo, seja para as capacidades técnicas ou para a expressão deste perante o mundo.

Uma proposta que abrange o que foi dito é vendo que o cavalo é um animal que causa fascínio a criança, devemos deixá-la se apropriar desse sentimento simplesmente,

explorando nas primeiras aulas o caminhar dos cavalos, aplicando concomitantemente jogos de exercício de Piaget (1978) com a criança, instigando sua exploração, primando sempre à segurança da mesma já que o cavalo é um objeto vivo e que mesmo o cavalo mais dócil é passível de sustos e imprevisibilidade. Portanto os primeiros contatos serão de desfrute da criança junto ao cavalo, ocorrendo esta formação até aproximadamente os 7 anos de idade, no entanto coloco aqui uma divisão por faixa etária como proposta, mas a evolução dos acontecimentos dependerá de muitos fatores, como a idade em que a criança iniciou, a personalidade, vivências que a criança teve anteriormente com cavalos, o espaço que dispõe para o trabalho entre outros.

Pensando, no entanto numa ordem cronológica de que a criança inicie aos 2 anos, e utilizando de trabalhos como o de desenvolvimento motor, psicológico e afetivo, como exposto neste trabalho minimamente a partir de Piaget, Freire, Gallahue, Paes, entre outros, a primeira fase se resumiria aos jogos de exercício e simbólicos, ou ainda o mimicry e o Ilinx, jogos funcionais, de modo a trabalhar o sensorio motor e a fantasia, que é próprio a tal faixa etária.

Aos 7 anos, por sua vez a criança como visto pelos mesmo autores acima, já sendo capaz de regular seu comportamento, ter limites e tendo adquirido uma gama de significações simbólicas para seu entendimento do real e para condutas sociais, devemos promover a iniciação da equitação propriamente dita, mas de modo que esta vivencie o mundo do cavalo e vá se apropriando aos poucos das regras e normas da atividade, bem como conhecimentos dos cuidados com cavalo, das habilidades do cavaleiro e do regulamento do corpo a partir das técnicas equestres, ainda que possa ser visto pelos instrutores de hipismo como um atraso no ensino, visto que nesta faixa etária já encontramos competições de modalidades como o salto.

No entanto, continuo, e é após os 10 -11 anos que a criança sendo capaz de construção do real, estando na sua fase de operações concretas, sendo, portanto capaz de entender conceitos como regras e regramentos que trabalharia a personalidade concreta desta criança, começando pelo ato de escolha, pois aqui me parece adequado iniciar especificamente em uma única modalidade, ainda que na primeira fase de sua base ela tenha aspirado a alguma prática em específico.

Sendo assim, como a prática de minha escolha neste trabalho foi o salto, as crianças que assim optarem por esta modalidade, trabalhará ainda aqui com alguns

jogos/brincadeiras, mais voltados aos jogos pré esportivos, voltando-se assim para o trabalho de possíveis tensões, ao trabalho psicológico, na construção da personalidade, pois aqui entrará a equitação propriamente dita, atrás de uma performance esportiva para o salto.

Para melhor elucidação demonstro alguns exemplos de jogos que criei como:

Um passinho à frente

Formular questões sobre as regras do hipismo, ou cuidados com o cavalo, nomes de cavalos, e etc. (mas principalmente quanto à regulamentação). Começam no obstáculo numero 1 e terão quantos obstáculos um percurso permitir, todos tem um papel na mão, escrevem suas respostas e depois mostram a todos, os que estiverem certos seguem no percurso que terá sido memorizado, e os outros ficam, quem errar o percurso volta pro obstáculo numero 1, assim até que todos finalizem a prova.

Jogo da criatividade

Criar uma reprise e pedir que outro a execute

Jogo da dança

Escolher uma musica e tentar adequar o que já sabe fazer, entre figuras e ares criando uma coreografia.

Jogo de escolhas

Dispor diferentes materiais, alimentos pro cavalo, ou pros cuidados do cavalo e fazer com que a criança opte pelo trabalho que irá executar com o cavalo aquele dia, ou seja, dar de comer, limpar, limpar a baia, arrumar seus materiais....

Jogo de cooperação

Team penning adaptado

Horse ball adaptado

Pólo adaptado

Caça distância

Colocar uma varinha no chão ou numa altura que a criança já salte e fazer uma competição ou jogo para que a criança trabalhe o cavalo de modo a chegar na distância curta, depois média e então na longa, podendo ter torcida dos outros colegas e troca de cavalos entre colegas para que possam trabalhar também a dificuldade e a percepção entre cavalos diferentes.

Assim, algumas das brincadeiras citadas nos mostram possibilidades diferentes de ensino por parte dos instrutores e ainda temo que muitos instrutores pensam a base para o salto

é o adestramento que como já escrito anteriormente, visa padrões e técnicas precisas e corretas para a harmonia de conjunto, tendo o cavaleiro de agir para domínio e subordinação por parte do cavalo, e assim que aqui se faz necessário que a criança vá vivenciando vários cavalos, com diferentes comportamentos e comprometimentos, para que possa melhorar sua equitação, acordado que um bom cavaleiro não é o que monta um único cavalo.

Podemos então, trabalhar dentro do adestramento, com jogos de reprises, utilizando os jogos de construção de Piaget, pois como é uma modalidade que não envolve velocidade possibilita um ambiente seguro ao iniciante e trabalha o poder deste em sujeitar o cavalo a suas ordens, fazendo com que a criança perceba as exigências sobre si mesma e sobre o cavalo, e portanto como é ela quem constrói os movimentos possibilitará ao professor perceber o quanto a criança exige de si mesma, o quanto aprendeu, bem como o quanto exige do cavalo e é apta a dominá-lo, podendo vir intervir buscando o que vygotsky estabeleceu como zona proximal e Piaget institui a partir dos pressupostos de assimilação e acomodação.

Do volteio, vejo a possibilidade do professor ousar, pois transmite segurança já que a manta utilizada não é escorregadia e tem duas alças para segurar, além de o cavalo ser controlado pelo professor, ainda pode arriscar no plano motor e na criação, pois as coreografias e exercícios próprios da modalidade podem servir de instrumentos para tal já que exigem de grande habilidade corporal, mas se faz necessário aqui de um cavalo próprio de voltei, tanto por conta da conformação do mesmo quanto pelo temperamento, estando acostumado às movimentações que as pessoas poderão exercer em cima do mesmo.

Este esporte ainda possibilita maior contato com o cavalo, já que não temos a sela, sendo possível explorar-lo em toda sua dimensionalidade; envolve também a arte e o trabalho com as inteligências múltiplas, a fim de ampliar culturalmente a criança a partir da musicalidade, coreografia, figurino, entre outros.

O salto por sua vez é tido como prova de teste, destinado a mostrar a fraqueza do cavalo, sua potência, habilidade, velocidade e obediência além de avaliar a equitação do concorrente.

Aprender a saltar é então testar-se a cada dia, pois cada tipos de obstáculo, cada ornamento e cada percurso gera uma dificuldade nova , tendo ainda durante as competições que agir sozinho (já que é proibido ajudas externas), tem que se planejar quanto ao tempo do percurso pensando nas capacidade próprias e do cavalo, além da memória e atenção serem postas a prova ,

pois é preciso decorar o percurso e atentar-se aos erros e tempos dos outros concorrente, e é por conta disso que os instrutores acreditam que para ser um bom cavaleiro é preciso sempre montar mais e mais .

Termino a cronologia de ensino exemplificada aqui com a modalidade de horsemanship, que é uma modalidade que ensina valores, o bom relacionamento com o cavalo, responsabilidade, amor, certa disciplina, ou seja, ensina sobre o conhecimento completo do cavalo, que deverá ser trabalhado também segundo as propostas de trabalho adequado a cada faixa etária e fase da criança utilizando-se, portanto de estratégias lúdicas, sendo prazeroso a criança os atos de limpar, escovar, selar, dar comida, dar amor, entre outros, ao cavalo.

Para gerar toda esta educação, que foi demonstrado estar presente, de certa forma, no hipismo já institucionalizado, é preciso o conhecimento e experiência do hipismo e do mundo do cavalo, como também é necessário segundo Galatti et. Al. (2008):

um procedimento pedagógico em que o professor produza alterações na estrutura do jogo - na intenção de simplificar suas regras, a fim de adequá-lo às crianças e favorecer a aprendizagem, entendendo que durante o processo de ensino, vivência e aprendizagem é fundamental isolar, em alguns momentos, os fatores que diminuem em excesso as chances de sucesso, o que pode desmotivar a permanência do aluno no esporte. Em outros momentos, o oposto precisa ser feito: é necessário propor alterações que tornem o jogo ainda mais complexo, propiciando aos alunos que já dominam um determinado jogo desafios permanentes, estimulando sempre na resolução dos novos problemas que as alterações nas regras dos jogos propiciam. As modificações na estrutura do jogo serão propostas pelo professor para facilitar que os princípios da pedagogia do esporte e algumas das características do jogo sejam preservados, como: a participação efetiva, a acessibilidade, a segurança e a motivação dos praticantes.(GALATTI ET. AL., 2008).

O esporte hípico assim como foi exposto junto ao jogo deve ser uma possibilidade para o ensino – aprendizagem, já que como visto são facilitadores pedagógicos, que proporcionam vivência, aprendizagem do esporte em si, possibilidades sócio- afetivas individuais e coletivas, sendo portanto aprendizados para a vida do praticante, contemplando o pensamento complexo que visei trabalhar.

Complemento que este ensino-aprendizado, educação, deve sempre partir do pensar complexamente, e para tal deve priorizar quem joga e não o jogo, ou seja, o aluno da equitação deverá ser o ponto central e não os elementos que constituem dado esporte, pois este será o meio e não o fim.

Conclui-se através de Paes et.al (2008) que “Garantindo tal ambiente, tornamos possível que os praticantes estejam engajados nas atividades esportivas que escolheram,

desfrutando do caráter sócio-educativo do esporte, possibilitando a qualquer indivíduo o aprendizado através do mesmo, seja ele um futuro atleta, admirador ou praticante contínuo da modalidade”. (PAES, ET.AL, 2008).

Considerações finais

O
mais sábio é aquele que sabe que nada sabe,
vendo no topo da montanha a imensidão do
horizonte.

JOYCE RODRIGUEZ

Começo por concluir o porquê me dediquei dentre outras coisas, mas com principal intuito, a este trabalho, e assim que o meu intuito é dito com melhor argúcia por Maturana (2001) quando fala.

Eu quero uma mudança cultural, eu quero contribuir para um trabalho de arte no domínio da existência humana, eu quero contribuir para evocar um modo de coexistência no qual o amor, o respeito mútuo, a honestidade e a responsabilidade social surjam espontaneamente do viver a cada instante esta configuração do emocionar, porque nós todos o criamos em nosso viver juntos. (MATURANA, 2001, p.5.199)

Assim que a partir de uma reflexão do pensamento complexo e utilizando-se dos jogos como instrumento de ensino-aprendizagem, educação para a construção de base do ensino da equitação infantil, modalidade salto procurei demonstrar a fim de instigar outros estudiosos e principalmente os instrutores de equitação a pensar a contribuição da área científica do educador físico e ainda das próprias contribuições que o ambiente hípico proporciona desde que trabalhado positivamente.

Por fim, demonstrei que a educação e desenvolvimento total (afetivo, motor, cognitivo e sócio cultural) da criança dentro do ensino de base da modalidade salto deve ser o ponto central da atenção do instrutor, pensando no ensino através da individualidade infantil, ou seja, a partir do que é próprio da criança, adaptando a tarefa e o ambiente a mesma de modo que o educador físico através dos estudos pedagógicos é detentor desse conhecimento sobre o ser infantil.

Ainda fiz reflexões sobre a pedagogia do esporte segundo o paradigma da complexidade bem como a utilização e importância dos jogos para o ensino da criança dentro do hipismo, fazendo abordagens pelo viés psicomotor, desenvolvimentista e esportivo, terminando assim por concluir que se garantirmos o ambiente adequado, com a pedagogia adequada, primando pela segurança e formação integral da criança, poderemos construir uma base de ensino do hipismo propicia a criança, formadora de cidadão e de possíveis atletas ou admiradores

esportivos, de modo que tanto a organização já normatizada, quanto a educação física se unidas tem muito a refletir e contribuir para o desenvolvimento do esporte e dos cidadãos.

Memorial

Trajetória FEF

Começo meu trajeto pelo sentido de escolha, uma palavra que designa duplamente algo que se conquistará e outro algo que não poderá ter, ou seja, uma renúncia.

Assim é que me vi tomada de uma escolha ao ser selecionada entre outros estudantes, que talvez quisessem até mais do que eu dado curso universitário. A educação Física.

Escolhi assim estar no que me disseram ser a melhor universidade do Brasil, que se encontra na cidade onde resido e que é financiada por um órgão público.

Finalmente encontramos aqui o início; algo que incuti em novas mudanças, em novos paradigmas e muitas coisas boas e ruins, pois realmente o começo é difícil, talvez por uma incerteza do futuro, talvez por uma falta de experiência, ou simplesmente pelo fator novidade.

Meu início se deu então de uma maneira conturbada, pois logo nos meus primeiros momentos na universidade o meu ideal foi derrubado pelos alunos de sala de aula e mesmo por uma visão da universidade.

Comecei a faculdade então acreditando que ali não encontraria o que procurava para o mercado de trabalho que pretendia, mas que através do mercado conquistaria meus ideais.

Comecei então meu envolvimento com a universidade logo no primeiro ano com a ginástica localizada e a hidroginástica, pois sempre acreditei que gostaria de trabalhar com estética, assim que passei a colaborar nas aulas de extensão da FEF, a qual dentre tantas coisas que me ensinou fez perceber como praticar algo é diferente de trabalhar com este mesmo algo, e assim descobri que não gostaria de ministrar aula de academia.

Após minha frustração com as atividades de academia, fui criando um novo entendimento sobre imagem, estética, corpo e esporte, de modo a modificar todo o meu conceito sobre dados assuntos e então mudar completamente meu trajeto dentro da universidade.

Já no segundo ano, agora mais interada com os colegas da sala, conquistei amizades que foram primordiais para minha estada na FEF e até mesmo por certas trajetórias que ali adotei.

Por conta de uma amiga, chamada Fernanda Bergamim comecei a trabalhar com a natação, na qual era acompanhada por uma pessoa que veio a torna-se minha amiga e companheira de trabalho também, Vanessa.

O ensino da natação me trouxe algumas outras perspectivas e ainda uma possibilidade de trabalho, mas não muito animada com o curso, acabei por largar a extensão para poder fazer cursinho e ir à busca de uma nova diplomação.

Entretanto, junto ao cursinho, me encontrei no paradigma do que fazer como tema de monografia, assim que resolvi me desafiar em um esporte que pouco entendia, mas que sempre amei muito, o hipismo.

Esta minha escolha repercutiu de diferentes formas em diversas pessoas, algumas me apoiaram, algumas acharam brilhante, algumas disseram ser impossível, outras caçoaram e muitas disseram nem ser este um esporte, mas sendo criticas ou apoios todas as impressões me estimularam cada vez mais a escrever sobre isso,

Assim que ao escrever minha monografia, descobri uma paixão, que já estava em mim, porém escondida, que era o amor pelo cavalo e a beleza do ato de educar com tal animal.

Pela primeira vez na FEF vi que o que eu achava não me servir para nada ou mesmo que eu não tivesse aprendido nada era uma mentira, pois me servia a reflexões sobre algo que hoje é um caminho que pretendo seguir, o trabalho com o hipismo e estudos acadêmicos sobre dado esporte.

Deste modo, acredito que em toda minha trajetória na FEF, só vi sua real importância e perspectiva com o trabalho para a conclusão deste curso e por conta disso acredito que mesmo sobre o efeito de uma semente, talvez com germes, este trabalho foi muito importante para mim.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ABPSL - Associação Brasileira de Criadores do Cavalo Puro Sangue Lusitano , disponível em: <http://abpsl.rpm.com.br/livros.asp>. acesso em: 4 abril 2009.

ALMEIDA, Paulo Nunes, *educação lúdica, técnica e jogos pedagógicos*, 5a Ed. São Paulo : Edições Loyola, 1987.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica . disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=-fzErzs9UkwC&oi=fnd&pg=PA11&dq=educa%C3%A7%C3%A3o+prazer+de+estudar+l%C3%BA dica+o+&ots=QZSw44EKUE&sig=8STJeThaHu9tt0AT7F6Phs981pw#v=onepage&q=educa%C3%A7%C3%A3o%20prazer%20de%20estudar%20l%C3%BA dica%20o&f=false> acesso em : 12 julho 2009.

ANDRADE, nelson figueiredo. *o brincar/jogar como fenômeno transicional na construção da autonomia e da identidade da criança de zero a seis anos* in REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, ESPIRITO SANTO, vol. 31, no 1 (2009). disponível em <http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php?journal=rbce> acesso em 6 outubro.2009.

ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA, disponível em: <http://anqm.com.br/raca-provas.html> acesso em: 16 julho 2009.

BENTO, J. O; GARCIA, R. ; GRAÇA, A. *Contextos da pedagogia do desporto: perspectivas e problemáticas*. Lisboa: Livros Horizonte, 1999.

BROUGÉRE, Gilles. *Jogo e educação*. 2. ed. Porto alegre: artes médicas, 1998.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*, lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Lilian Calili. *Atividades a cavalo para pessoas portadoras de necessidades especiais : o jogo dos sentidos e das representações*. 2001. 63 p. Graduação em educação física- Universidade estadual de campinas, faculdade de educação física, 2001.

CHAMBRY, Pierre. *La equitacion* : tecnica, entrenamiento, competicion 4. ed. Barcelona: Hispano Europea, 1993.

CENTRO DE TREINAMENTO, REDEAS, TAMBOR E BALIZA, disponível em: < <http://www.nettel.com.br/freeranch/showmanship.htm> > acesso em 12 de março 2009.

CENTRO DE TREINAMENTO, REDEAS, TAMBOR E BALIZA, disponível em: http://www.nettel.com.br/freeranch/working_cow_horse.htm acesso em: 14 março 2009.

COB, CONFEDERAÇÃO OLÍMPICA BRASILEIRA, disponível em : <<http://www.cob.org.br/esportes/esporte.asp?id=19>> acesso em 10 dezembro 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade salto, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade dressage, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade CCE, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade rédeas, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade enduro, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, Modalidade Volteio, regulamento esportivo disponível em: <http://www.cbh-hipismo.com.br/> acesso em: 4 abril 2009.

COWBOY DO ASFALTO, disponível em:
<<http://www.cowboydoasfalto.com/modalidades.html>> acesso em 17 julho 2009.

CURIOSIDADES, disponível em:
<<http://www.marcalcouros.com.br/cavalos+cavalos/esportes.htm>> acesso em 12 março, 2009.

DESENHOS, disponível em:
<<http://www.desenhos.pt/img/escovando-o-cavalo-b405.jpg,2009>> acesso em 16 abril 2009.

ESCOLA DE EQUITACÃO DO EXÉRCITO, disponível em:
<http://www.esqex.ensino.eb.br/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=37&Itemid=28> acesso em: 4 abril 2009.

ESPORTES EQUESTRES, disponível em:
<<http://www.marcalcouros.com.br/cavalos+cavalos/esportes.htm>> acesso em: 3 fev 2009.

ESPORTE E TERAPIA , disponível em:
<<http://www.interagro.com.br/equitaespecial.htm>>acesso em:16 abril 2009.

FEDERAÇÃO EQUÊSTRE PORTUGUESA, disponível em:
<<http://www.horseball.pt/docs/RegrasHorseball-2008.pdf>> acesso em 15 julho 2009.

FERREIRA, Renyldo. História do hipismo Brasileiro . Rio de janeiro: S/A,1999.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Dicionário Aurélio, 3ª Edição São Paulo: positivo, 2003.

FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro : teoria e prática da educação física*. 4. ed. São Paulo : Scipione, 2002.

FREIRE, João Batista. *O Jogo dentro e fora da escola*. Campinas, SP : Autores Associados, 2005.

FREIRE, João Batista. *Educação como pratica corporal*. São Paulo : Scipione, 2005.

GALLAHUE, David. *Compreendendo o desenvolvimento motor bebês, crianças, adolescentes e adultos*. 2. ed. São Paulo: Phorte, 2003.

GOMES, Mariana Simões Pimentel. *Procedimentos pedagogicos para o ensino das lutas : contextos e possibilidades*. 2008. 139 p. Mestrado em educação física- Universidade estadual de campinas, faculdade de educação física, 2008.

HIPISMO_RURAL, disponível em:

<<http://www.geocities.com/soho/1880/hipismorural.htm>> acesso 13 março, 2009.

HORSEBALL, disponível em:

<<http://www.horseball.pt/index.php?id=1>> acesso em: 12 março 2009.

HORSEBALL, disponível em:

<<http://www.commons.wikimedia.org/wiki/File:Horseball-2.jpg>> acesso em 8 outubro 2009.

INTRIERI, Thiago A. Importância do Jogo Dentro da Equoterapia, disponível em:

http://66.102.1.104/scholar?hl=pt-BR&lr=&q=cache:tAOZY-a5piUJ:www.acalento.org/docs/jogo_equoterapia.pdf+related:tAOZY-a5piUJ:scholar.google.com acesso em: 6 julho 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo : Pioneira, 1994.

LIA CAMARGO, disponível em: <liacamargo.com.br/categoria/pixelart> acesso em 8 outubro 2009.

MATTOS, Mauro Gomes. *Teoria e pratica da metodologia da pesquisa em educação física*. 1 ed. São Paulo: phorte, 2004.

MELO, Zélia Maria de; MARCELIN, Juliana Fonsêca de Queiroz. Equoterapia: suas repercussões nas relações familiares da criança com atraso de desenvolvimento por prematuridade, disponível em: <http://scielo.bvs-psi.org.br/pdf/epc/v23n3/v23n3a07.pdf> acesso em: 6 julho 2009.

MODALIDADES EQUËSTRES, disponível em

<<http://www.countrywest.com.br/equestre/modalidade/modalidade1.htm>> acesso em : 7 abril 2009.

MORIN, Edgar, *Introdução ao pensamento complexo* Lisboa : Inst. Piaget, 1995.

MOUTINHO, Brenda Navajas, *Aspectos da iniciação infantil no esporte equestre : uma revisão bibliográfica*. 2006. 40 p. Graduação em educação física- Universidade estadual de campinas, faculdade de educação física, 2006.

ORIGEM E HISTÓRIA DO HORSEBALL, disponível em:

<http://www.ammamagazine.com/Conhecer/Horseball/new_page_1.htm> acesso 15 julho 2009.

NELSTAR CRIADORES, disponível em: <<http://www.nelstar.com.br/teampenning.php>> acesso 15 julho 2009.

PAES, R. R.;BALBINO, H. F. (Org) *Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas*. campinas: Guanabara Koogan.

PAES, Roberto Rodrigues; OLIVEIRA, Valdomiro de. A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos disponível em:

<<http://www.efdeportes.com/efd71/jogos.htm> >acesso em: 15 outubro 2009.

PANELINHA BELEZERA , disponível em:

<<http://panelinhabelezera.vilabol.uol.com.br/modalidades.html>>. acesso em: 13 março 2009.

PAULO, Rita de Cassia. Equitação terapeutica : o ludico que trata. 2002, 66p. Graduação em educação física- Universidade estadual de campinas, faculdade de educação física,2002.

PEQUENO DICIONÁRIO DO ESPORTE, disponível em:

<<http://www.idealicas.com/pequeno-dicionario-dos-esportes/>> acesso em 20 março 2009.

PHILLIPS, Mark. *Equitacion con el capitan Mark Phillips* :aprendizaje,entrenamiento, concursos, cuidados del caballo 2. ed. Barcelona : Hispano Europea, 1992.

PIAGET, Jean, *O nascimento da inteligencia na criança*. 4. ed. Rio de Janeiro : Zahar, 1982.

PÓLO BRASIL,disponível em:

<<http://www.polobrasil.com.br/acesso>>em: 12 março 2009.

PÔNEI CLUBE DO BRASIL SÃO PAULO, rio de janeiro, disponível em:

<<http://www.poneiclubebrasil.com.br>> acesso em 16 junho 2009.

PORTAL DE EQUINOS MARCHADORES, disponível em:

<<http://www.mundoequino.com.br/modalidadeCavalgada.html>> acesso em 16 junho 2009.

PORTAL SÃO FRANCISCO, disponível em:

<<http://www.Colegiosaofrancisco.com.br/alfa/hipismo/volteio.php> >acesso em : 7 abril 2009.

RAMOS, Rodrigo Maciel. A EQUOTERAPIA E O BRINCAR – RELAÇÕES TRANSFERENCIAIS NA EQUOTERAPIA E O CAVALO COMO OBJETO TRANSICIONAL

, disponível em: <<http://www.equoterapia.org.br/trabalhos/24101008.pdf>> acesso em: 6 julho 2009.

REDEAS, disponível em:

<<http://www.geocities.com/SoHo/1880/redeas.html>> acesso em: 12 março 2009.

RIBEIRO ,Diogo Branco. *O cavalo: raças, qualidade e defeitos*. Rio de janeiro :Ed.coleção do agricultor eqüinos, 1988.

RIBEIRO, Ismar A.,*III curso de credenciamento e reciclagem de instrutores oficiais* ,1, centro hípico Mirassol.apostila. campinas, 2005.

RODEIO MODALIDADES, disponível em:

<http://www.brasilwestern.com/Rodeio/Rodeio_Mod.htm > acesso em 18 fevereiro 2009.

ROESSLER,Martha;RINK Bjarke, Esportes hípicas disponível em:

<<http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/51.pdf>> acesso em: 12 outubro 2009.

RUDIO, Franz Victor .*Introdução ao projeto de pesquisa científica*. 10. ed. Petropolis : Vozes, 1985 .

SANTANA, Winton Carlos de. A Tarefa da Pedagogia do Esporte na Infância à Luz do Paradigma da Complexidade, disponível em:

<http://www.pedagogiadofutsal.com.br/artigo_005.asp> acesso em: 6 outubro de 2009.

SAYER, Angela. O mundo maravilhoso dos cavalos. São paulo: S/A, 1977.

SELARIA DIAS UM ESTILO DE VIDA, disponível em:

<http://www.seleriadas.com.br/index.php?system=news&news_id=40&action=read> acesso em 16 abril 2009.

SOUZA, Julia Paula Motta. Refletindo sobre o jogo. 1995. 31 p. Graduação em educação física- Universidade estadual de campinas, faculdade de educação física, 1995.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. *Métodos de pesquisa em atividade física*. Porto Alegre:Artmed, 2002.

TRIBUNA DE INDAIÁ, disponível em:

<<http://www.revistadatribuna.com.br/.../polo.htm> > acesso em 14 abril 2009.

WAJSKOP,Gisela.*O brincar na educação infantil*.in CAD. Pesq., São Paulo, n.92, p.62-69,fev.1995.disponível em:

<<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/cp/arquivos/742> >acesso em 12 setembro.2009.

WESTERN, disponível em:

<<http://www.geocities.com/soho/1880/western.html>.>acesso em 13 março 2009.

WIKCTIONARIO, disponível em:

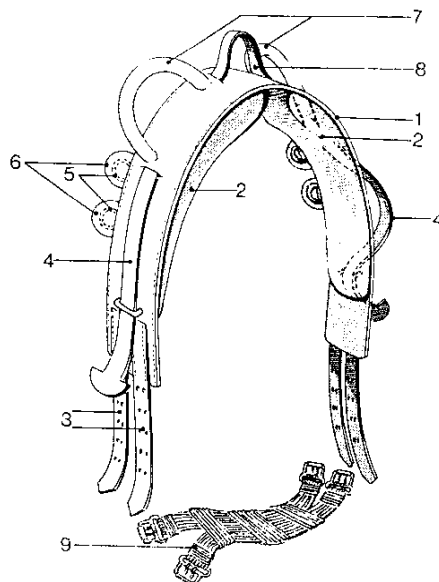
< [http:// pt.wiktionary.org/ wiki/ equita %C3%A7%C3%A3o](http://pt.wiktionary.org/wiki/equita%C3%A7%C3%A3o)> acesso em 20 março 2009.

APÊNDICE A

Apêndice A ao F fonte : CBH regulamento volteio 2009

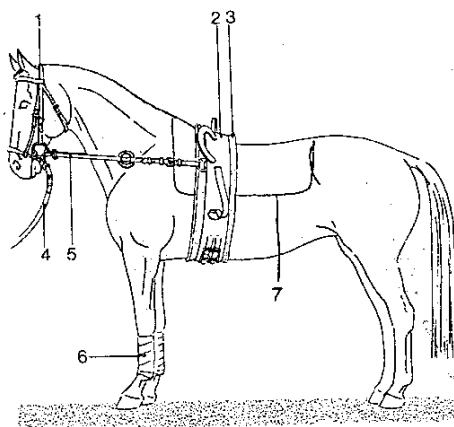
CILHÃO DE VOLTEIO

- 1—couro externo
- 2—suadouro
- 3—ponteiras
- 4—alças de couro
- 5—argolas para rédeas
- 6—couro de proteção para argolas
- 7—alças fixas
- 8—alça flexível opcional
- 9—barrigueira



CAVALO VOLTEIO

- 1—Rédea
- 2—Cilhão
- 3—Espuma de proteção
- 4—Guia
- 5—Rédeas de atar
- 6—Ligas
- 7—Manta

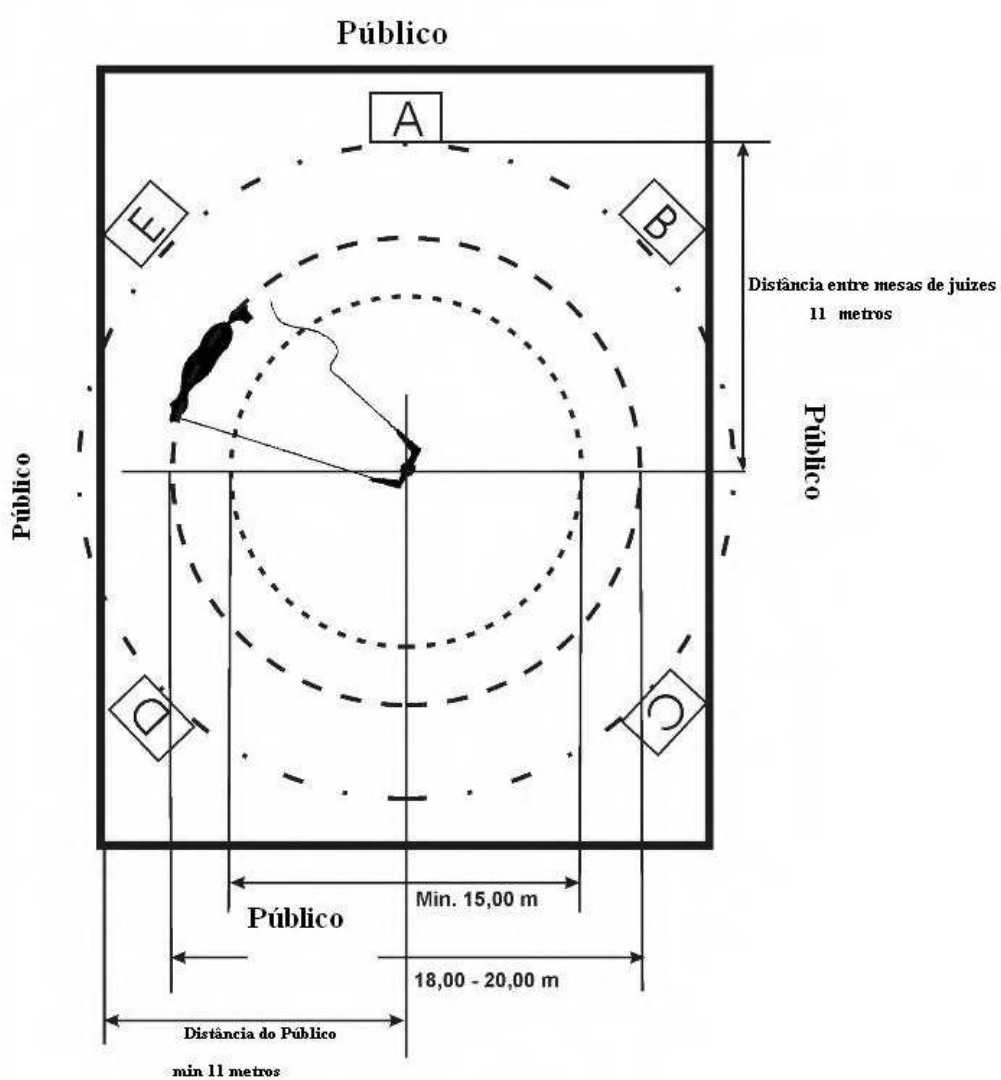


APÊNDICE B

PICADEIRO PARA COMPETIÇÕES

Largura mínima de 20 metros

5 juizes

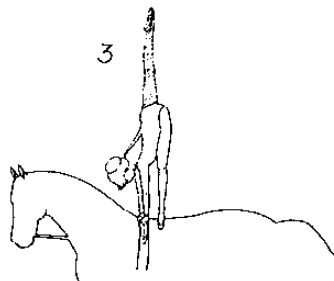
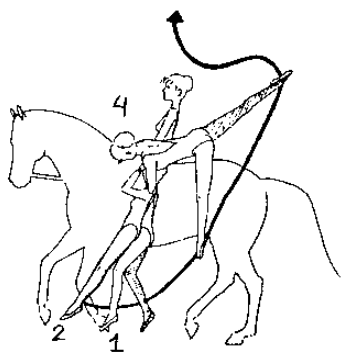


APÊNDICE C

1. SUBIDA (cavalo à mão esquerda)

ERROS

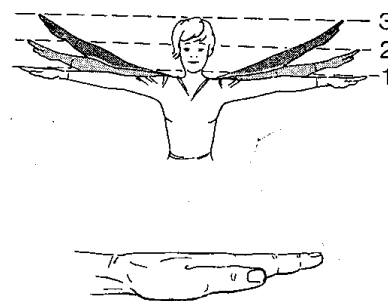
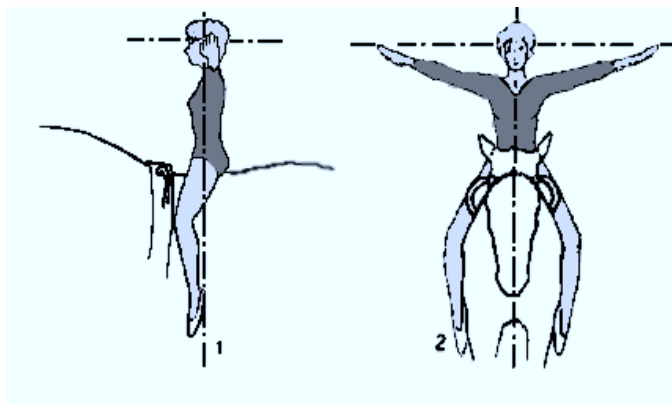
- Correr até o cavalo, em direção ao cilhão. Chegando ao cavalo, galopar e pegar as alças.	
- Galopar ao lado do cavalo, ligeiramente atrás do cilhão, na mesma mão e ritmo, ombros e quadril paralelos às espáduas do cavalo, olhar pra frente.	- galopar na mão errada - não acompanhar o ritmo do cavalo - galopar de frente para o cavalo - não olhar para frente
- saltar para frente com os dois pés juntos (batida), com a mão esquerda do cavalo	- Dar a batida de frente para o cavalo
- Aproveitando ao máximo a impulsão do cavalo, lançar a perna direita com velocidade para cima, levar o quadril sobre os ombros, enquanto a outra perna permanece estendida em direção ao solo	- Pernas não estendidas - não subir o quadril sobre os ombros
- quando o quadril estiver no ponto mais alto, empurrar com os braços para cima, e em seguida descer a perna direita, mantendo o centro de gravidade sobre as mãos, sentando-se suavemente, imediatamente atrás do cilhão, endireitando o tronco até chegar a posição básica	- aterrizar muito atrás, para dentro ou para fora - aterrizar muito forte no cavalo
CONDIÇÕES Coordenação Ritmo Força explosiva Tensão Equilíbrio Flexibilidade	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Quadril sobre o dorso do cavalo Sentar-se imediatamente atrás do cilhão -



2. POSIÇÃO BASE

ERROS

- Sentar-se sobre os ísquios e a pélvis, com o quadril e ombros paralelos às espáduas do cavalo.	- Sentar-se sobre o púbis - quadril e ombros não paralelos às espáduas do cavalo - quadril fora de centro com relação à coluna do cavalo
- As pernas para baixo abraçando o cavalo suavemente, e o frente dos joelhos, peitos e pontas de pés formam uma linha reta voltada para frente.	- encolher os joelhos - girar as pontas dos pés para fora - falta de pontas dos pés
- Deve-se poder traçar uma linha perpendicular ao solo que passe pelas orelhas, ombros, quadril e calcanhar do volteador.	- ombros arqueados ou encurvados - pés à frente do quadril (cadeira) - ombros fechados
- Com o tronco reto, estender os braços na lateral em linha reta desde os ombros até as pontas dos dedos, à altura dos olhos. As mãos com os dedos fechados, estendidos e as palmas para baixo.	- tronco inclinado ou reclinado - braços muito altos ou muito baixos - braços à frente ou atrás dos ombros
- Os ombros devem permanecer relaxados para manter os braços quietos.	- ombros tensos ou levantados
- A posição da cabeça com o olhar para frente. Manter por 4 galões de galope, e voltar à posição básica.	- não olhar para frente
CONDIÇÕES Harmonia com o cavalo Postura Flexibilidade Tensão do corpo	CRITÉRIOS FUNDAMENTAIS Equilíbrio com o movimento do cavalo Postura



3. MEIO ESTANDARTE

ERROS

- Inicia-se a partir da posição básica com um impulso, aterrizando suavemente diretamente no ajoelhado. - Os joelhos se apóiam a cada lado da coluna do cavalo, e os pés se posicionam no exterior da coluna do cavalo.	- Impulso exagerado - aterrizar forte no cavalo - não aterrizar com as duas pernas simultaneamente
- Ombros sobre as alças, paralelos às espáduas do cavalo, não mais baixos do que o quadril. - Os cotovelos devem estar flexionados para amortecer o movimento do cavalo, junto com joelhos e quadril.	- ombros à frente ou atrás das alças - ombros abaixo da altura do quadril - cotovelos estendidos - ombros rígidos
- As coxas atrás da vertical e a perna externa se estende para trás e para cima, mantendo o quadril paralelo à garupa do cavalo, e a perna de apoio em contato permanente com o dorso do cavalo, desde o joelho até a ponta do pé.	- todo o peso no joelho, enterrando-os no dorso do cavalo - pontas dos pés dobradas e cravadas no dorso do cavalo - a coxa da perna de apoio à frente da vertical - sentar no calcanhar - perna externa com joelho dobrado - perna externa instável - perna externa não paralela à coluna do cavalo
- Olhar pra frente	- cabeça demasiado levantada - olhar para baixo

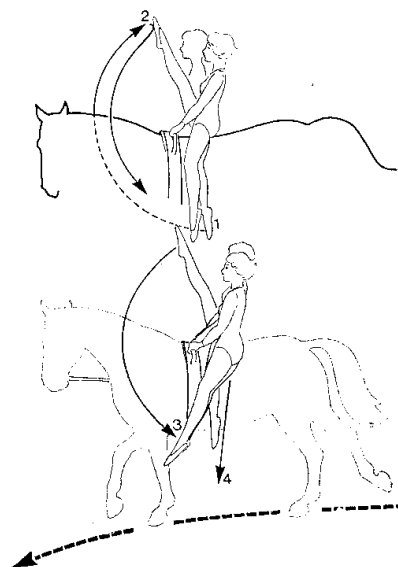
- Manter o exercício por 4 galões de galope, em seguida abaixar a perna direita estendida, tomando o peso do corpo nos braços, regressando à posição básica.	
CONDIÇÕES Tensão corporal (força de resistência) Flexibilidade Equilíbrio Harmonia com o cavalo	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Equilíbrio Amplitude de movimento no quadril

4 . DESCIDA SIMPLES PARA FORA (OU PARA DENTRO) ERROS

- A partir da posição básica levar a perna interna(externa) estendida para o lado externo(interno), com um movimento fluido, juntar pernas e imediatamente empurrar as alças com quadril estendido, para cima e para trás	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Sem empurrar as alças - Demorar em soltar as alças
- soltar as alças aterrizando no exterior(interior), com os dois pés separados pela largura do quadril, ao mesmo tempo	- não soltar as alças antes de aterrizar - aterrizar somente em uma perna - pernas demasiado abertas ou fechadas, ou afrente-atras (schritt stolung)
- amortecer o peso com as articulações dos pés, joelhos e quadril	- demasiada flexão de joelhos e/ou do quadril - sem amortização
- sair correndo na mesma direção do movimento do cavalo, olhando para frente	- ficar parado - sair caminhando - olhar para baixo
CONDIÇÕES Flexibilidade Tensão corporal Equilíbrio Harmonia Amortização	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Tensão general do corpo Amortizar aterrização

Saída simples

- 1 - posição inicial
- 2 – movimento semi circular da perna
- 3 – juntando as pernas (pernas e tronco em uma só linha)
- 4 – descida



5. MOINHO D

FASE 1	ERROS
- A partir da posição básica levar a perna externa estendida para o lado interno, com um movimento fluido até o assento interno	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece em seu lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida
- Os dois ísquios devem estar apoiados sobre o dorso do cavalo, pernas juntas e em contato com o cavalo, com quadris e ombros paralelos à coluna do mesmo e a cabeça em angulo reto com relação ao eixo transversal dos ombros, olhar para dentro do circulo.	- O eixo dos ombros sai de sua postura - No assento lateral, distribuição unilateral do peso sobre os ísquios - O quadril não permanece em contato com o dorso do cavalo - No assento de lado, olhar incorreto, braço muito alto ou baixo - Pernas em posição incorreta, abertas ou sem contato com o cavalo - O eixo dos ombros não paralelo a coluna do cavalo
- Elevar o braço que está mais próximo à garupa do cavalo, lateralmente, estendido desde o ombro até a ponta dos dedos, com a mão na altura dos olhos, dedos fechados e a palma para baixo.	- As mãos dobradas ou viradas

- Manter a posição durante 4 galões de galope. A mão retorna à alça e a perna regressa estendida com um movimento fluido à posição básica.	
FASE 2	
- A partir da posição básica levar a perna interna estendida para o lado externo, com um movimento fluido até o assento externo	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece em seu lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida
- Os dois ísquios devem estar apoiados sobre o dorso do cavalo, pernas juntas e em contato com o cavalo, com quadris e ombros paralelos à coluna do mesmo e a cabeça em angulo reto com relação ao eixo transversal dos ombros, olhar para fora do círculo	- O eixo dos ombros sai de sua postura - No assento lateral, distribuição unilateral do peso sobre os ísquios - O quadril não permanece em contato com o dorso do cavalo - No assento de lado, olhar incorreto, braço muito alto ou baixo - Pernas em posição incorreta, abertas ou sem contato com o cavalo - O eixo dos ombros não paralelo a coluna do cavalo
- Elevar o braço que está mais próximo à garupa do cavalo, lateralmente, estendido desde o ombro até a ponta dos dedos, com a mão na altura dos olhos, dedos fechados e a palma para baixo.	- As mãos dobradas ou viradas
- Manter a posição durante 4 galões de galope. A mão retorna à alça e a perna regressa estendida com um movimento fluido à posição básica.	
CONDIÇÕES Flexibilidade Tensão corporal Equilíbrio Harmonia	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Assento Postura

6. AJOELHADO

ERROS

- A partir da posição básica com um impulso diretamente ao ajoelhado, suavemente atrás do cilhão, colocando as pernas desde os joelhos até os pés paralelos à coluna do cavalo mantendo-os em contato permanente	- Ajoelhar-se pesado no cavalo - joelhos muito abertos - ter o peso demasiado nos joelhos e/ou nos pés
--	--

com o dorso do cavalo. - Os pés devem estar separados na mesma linha que os joelhos.	
- Com o olhar sempre para frente, estender os braços lateralmente em linha reta, desde os ombros até as pontas dos dedos, à altura dos olhos, as palmas para baixo. - As mãos com os dedos fechados e estendidos.	- braços muito altos ou muito baixos - mãos dobradas ou viradas
- Os ombros devem permanecer relaxados para manter os braços quietos.	- ombros tensos ou levantados
- Levantar o quadril até que as coxas estejam um pouco atrás da vertical.	- sentar nos calcanhares
- Amortecer o movimento do galope com os joelhos e quadril, e manter o tronco em posição vertical.	- tronco demasiado para trás ou para frente
- Manter 4 galões de galope, retomar as alças e com o peso nos braços, estender as pernas e voltar à posição básica	
CONDIÇÕES Tensão no tronco e desde os joelhos até os pés Equilíbrio Harmonia com o cavalo	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Equilíbrio Postura

7. PRANCHA

ERROS

- A partir do ajoelhado, estender os braços, ombros sobre as alças, colocar o peso sobre as mãos, e com o impulso do cavalo, colocar as duas pernas estendidas e paralelas, sobre a garupa do cavalo	- ombros para frente ou para trás das alças -
- Os peitos dos pés devem estar colocados um em cada lado da coluna do cavalo.	- apoio sobre as canelas - apoio sobre os dedos dos pés
- A cabeça permanece colocada na mesma linha da coluna vertebral do volteador	- cabeça enrolada para baixo - cabeça na nuca
- O eixo longitudinal do corpo, da cabeça às pontas de pés, forma uma linha reta	- arco na coluna - quadril levantado
- Manter esta posição por 4 galões de galope	
- Carpar (levantar quadril sem impulso) deslizando para dentro, mantendo quadril e ombros paralelos à espádua do cavalo	- tomar impulso - não levantar quadril
- soltar as alças aterrizando no interior ligeiramente atrás do cilhão, com os dois pés	- não soltar as alças antes de aterrizar - aterrizar somente em uma perna

na largura do quadril, ao mesmo tempo, amortecer o peso com as articulações dos pés, joelhos e quadris, sair correndo na mesma direção do movimento do cavalo, olhando para frente	- pernas demasiado abertas ou fechadas, ou um na frente e outro atrás - demasiada flexão de joelhos e/ou quadril - sem amortização - ficar parado ou sair caminhando - olhar para baixo
CONDIÇÕES Força Tensão Harmonia com o cavalo	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Apoio nas mãos Tensão geral do corpo

8. MEIO MOINHO – CAT. C

O meio moinho é um exercício de 2 fases, cada fase tem 4 galões de galope, onde o volteador faz um giro de 180° sobre o dorso do cavalo. Durante todo o exercício o eixo dos ombros deve estar paralelo ao eixo do quadril, a cabeça em angulo reto com relação ao eixo dos ombros, os dois ísquios sempre em contato com o cavalo.

Existe em cada fase uma perna ativa e uma passiva, a ativa se movimenta com fluidez e grande amplitude, deve estar bem estendida, bem como a ponta do pé, a passiva deve permanecer sempre na posição básica.

FASE 1	ERROS
- A partir da posição básica levar a perna externa estendida para o lado interno até o assento interno, com pernas juntas	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Pernas separadas no assento interno e externo - Levantar os ísquios - Eixo dos ombros e quadris não paralelos
FASE 2	
- A partir do assento interno levar a perna próxima à garupa estendida para o lado exterior até posição básica para trás (ombro quadril e pé formam uma linha perpendicular)	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Levantar os ísquios - Eixo dos ombros e quadris não paralelos
CONDIÇÕES Flexibilidade Tensão corporal Equilíbrio Harmonia Ritmo Coordenação	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Assento equilibrado Postura Amplitude do movimento Ritmo

9. IMPULSÃO A PARTIR DE ASSENTO REVERSO

ERROS

- A partir do assento reverso, estender as pernas para baixo gerando tensão de arco	- Pouca ou nula tensão do arco
- Imediatamente e aproveitando a impulsão do cavalo, levar as pernas e quadril com velocidade para cima colocando o peso do corpo sobre os braços estendidos, formar o maior ângulo possível entre os braços e o tronco (altura máxima do quadril e dos pés simultaneamente), com as pernas totalmente estendidas e abertas conforme a largura do cavalo.	- Pouca ou nula elevação de pernas e quadril - Dobrar as pernas - Dobrar os braços
- Ao alcançar o ponto mais alto, começar a descer, abaixando o quadril e as pernas estendidas, até o assento reverso.	- cair forte no cavalo
Condições Força explosiva Tensão corporal Coordenação .	Crítérios fundamentais Correta técnica de impulsão Altura e posição de centro de gravidade Harmonia com o cavalo Coordenação de transmissão do impulso.

10. SAÍDA SIMPLES PARA DENTRO A PARTIR DO ASSENTO REVERSO

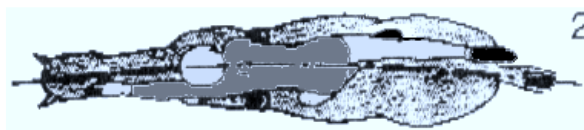
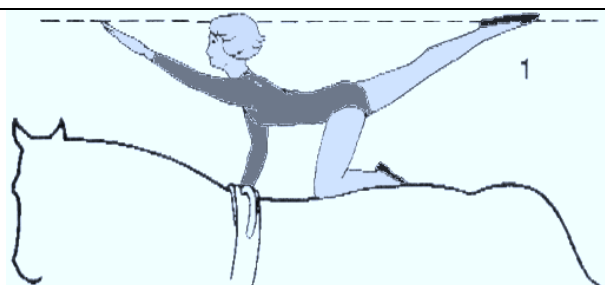
ERROS

- A partir do assento reverso, levar a perna externa estendida para o lado interno, com um movimento fluido, juntar pernas e imediatamente empurrar as alças com o quadril estendido, para cima e para trás	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece em seu lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Sem empurrar nas alças - Tardar em soltar as alças
- soltar as alças aterrizando no interior, com os dois pés, separados pela largura do quadril, ao mesmo tempo	- não soltar as alças antes de aterrizar - aterrizar somente em uma perna - pernas demasiado abertas ou fechadas, ou uma à frente e outra para trás
- amortecer o peso com as articulações dos pés, joelhos e quadris	- demasiada flexão de joelhos e/ou quadril - sem amortização
- sair correndo na mesma direção do movimento do cavalo, olhando para frente	- ficar parado ou sair caminhando - olhar para baixo
CONDIÇÕES Flexibilidade Tensão corporal Equilíbrio Harmonia Amortização	CRITÉRIOS FUNDAMENTAIS Tensão general do corpo Amortizar a aterrização

11. ESTANDARTE

ERROS

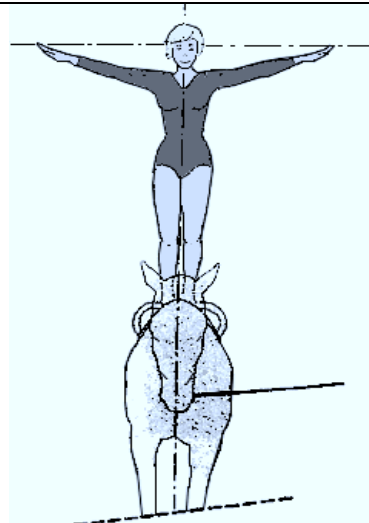
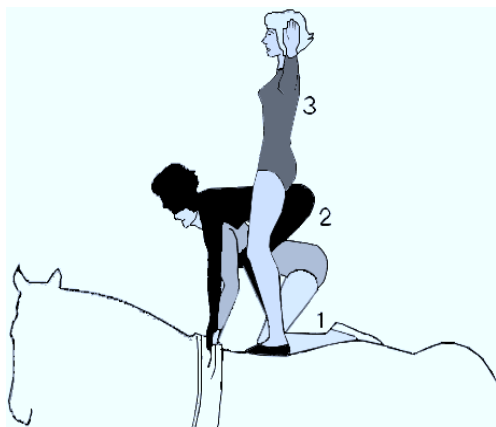
- Inicia-se a partir da posição básica com um impulso e aterrizando suavemente diretamente ajoelhado. - Os joelhos se apóiam a cada lado da coluna do cavalo, e os pés para o exterior da coluna do cavalo.	- Impulso exagerado - aterrizar forte no cavalo - não aterrizar com as duas pernas simultaneamente
- Ombros sobre as alças, paralelos às espáduas do cavalo, não mais baixo da altura do quadril. - Os cotovelos devem estar flexionados para trás, para amortecer o movimento do cavalo, junto com joelhos e quadril.	- ombros para frente ou para trás das alças - ombros por abaixo da altura do quadril - cotovelos estendidos - ombros rígidos
- As coxas devem estar atrás da vertical, estender a perna externa para trás e para cima, mantendo o quadril paralelo à garupa do cavalo, e a perna de apoio em contato permanente com o dorso do cavalo, a partir do joelho até ponta do PE - Estender o braço interno para frente de maneira que perna e braço formem uma linha curva acima da horizontal, os ombros à mesma altura, e o eixo dos ombros paralelos ao eixo das espáduas do cavalo	- todo o peso no joelho, enterrando-os no dorso do cavalo - pés dobrados e cravados no dorso do cavalo - a coxa da perna de apoio na frente da vertical - sentar no calcanhar - perna externa com joelho dobrado - perna externa instável - perna externa e/ou braço interno não paralelo à coluna do cavalo - flexão não fisiológica da coluna - braço dobrado - braço e/ou perna por abaixo da horizontal
- Olhar sempre para frente - O eixo longitudinal do volteador deve estar paralelo ao eixo longitudinal do cavalo	- cabeça demasiado levantada - olhar para baixo
- Manter o exercício por 4 galões de galope, em seguida abaixar a perna externa estendida ao mesmo tempo em que o braço interno retoma a alça, colocando o peso do corpo nos braços, regressando à posição básica.	
CONDIÇÕES Tensão corporal (força de resistência) Flexibilidade Equilíbrio, Harmonia com o cavalo	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Equilíbrio Amplitude de movimento no quadril e ombro



12. EM PÉ

ERROS

- Inicia-se a partir da posição básica com um impulso passando pelo ajoelhado	- ajoelhar pesado no cavalo
- com as duas pernas simultaneamente passar à posição de cócoras, com o quadril levantado e joelhos ligeiramente flexionados, colocando os pés no ponto mais profundo do dorso, separados por uma distância igual à largura do quadril, as pontas dos pés, joelhos e olhar devem estar para frente, os pés devendo estar totalmente apoiados - ombros e quadril paralelos às espáduas do cavalo	- pés desiguais - apoio nos calcanhares ou nas pontas dos pés - Não apoiar completamente a planta dos pés - Não levantar o quadril suficientemente na posição de cócoras
- Com o olhar sempre para frente, endireitar o tronco até vertical e estender os braços lateralmente em linha reta, desde os ombros até as pontas dos dedos, à altura dos olhos, as palmas para baixo. - As mãos com os dedos fechados e estendidos.	- ombros tensos ou levantados - braços muito altos ou muito baixos - mãos dobradas ou giradas - Tronco inclinado - Ombros e quadril não paralelos às espáduas do cavalo - Rigidez
- Amortecer o movimento do galope com o quadril, joelhos e pés.	- tronco demasiado para trás ou para frente - joelhos muito abertos ou muito fechados
- Manter 4 galões de galope, retomar as alças e com o peso nos braços, estender as pernas e voltar à posição básica	
CONDIÇÕES Tensão no tronco Equilíbrio Harmonia com o cavalo	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Equilíbrio Postura



13. IMPULSÃO C

13. IMPULSÃO C	ERROS
- A partir da posição básica, as pernas se impulsionam estendidas para frente e imediatamente com velocidade para trás e para cima com o ritmo do cavalo	- Técnica incorreta de impulsão - Realizar o exercício contra o movimento do cavalo
- O tronco começa a abaixar quando as pernas se alinham com o mesmo, fazendo um impulso até posição de extensão total dos braços, com a cabeça entre os mesmos, de modo que o centro de gravidade se encontre em cima dos ombros e entre as mãos; com pernas, quadril, tronco e braços em uma linha.	- Não alcançar o equilíbrio na parada de mãos - Não estender as pernas ou braços - Arquear a coluna - Não agachar o tronco suficientemente - Não colocar a cabeça entre os braços
- Chegando ao ponto mais alto, para descer da parada de mãos, flexionar o quadril com pernas abertas e estendidas na largura do cavalo mantendo o centro de gravidade sobre as mãos e o corpo com tensão, sentar-se suavemente sobre o cavalo endireitando o tronco enquanto as pernas abaixam regressando à posição básica.	- encurvar a coluna - Falta de tensão no corpo - Caída forte no cavalo
CONDIÇÕES Ritmo Força explosiva Coordenação Tensão corporal Equilíbrio	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Altura e posição do ponto de equilíbrio Coordenação da transmissão do impulso Descida ao assento

14. SAÍDA COM IMPULSÃO PARA FORA

ERROS

- A partir da posição básica, impulsionar as pernas estendidas para frente e imediatamente	- Técnica incorreta de impulsão - Realizar o exercício contra o
--	--

com velocidade para trás e para cima no ritmo do cavalo	movimento do cavalo
- O tronco começa a abaixar quando as pernas se alinham com o mesmo, fazendo um impulso até posição de extensão total de braços. Uma vez no ponto mais alto empurrar com braços e ombros todo o corpo para cima, para trás e para o lado exterior, soltar alças simultaneamente, mantendo a tensão general do corpo	- Não alcançar o equilíbrio na vertical - Não estender as pernas ou braços
- Com olhar para frente aterrizar no exterior, com os dois pés, abertos na largura do quadril - Amortecer o peso com as articulações dos pés, joelhos e quadris, sair correndo na mesma direção do movimento do cavalo, olhando para frente	- Falta de tensão no corpo - Não inclinar o tronco suficientemente - dobrar a coluna
Saída com extensão total 1 – posição inicial 2 – impulso com as pernas 3 – jogando as pernas e quadris para trás e para cima, Terminando com os braços estendidos 4 – curva do vôo para descida ao solo	

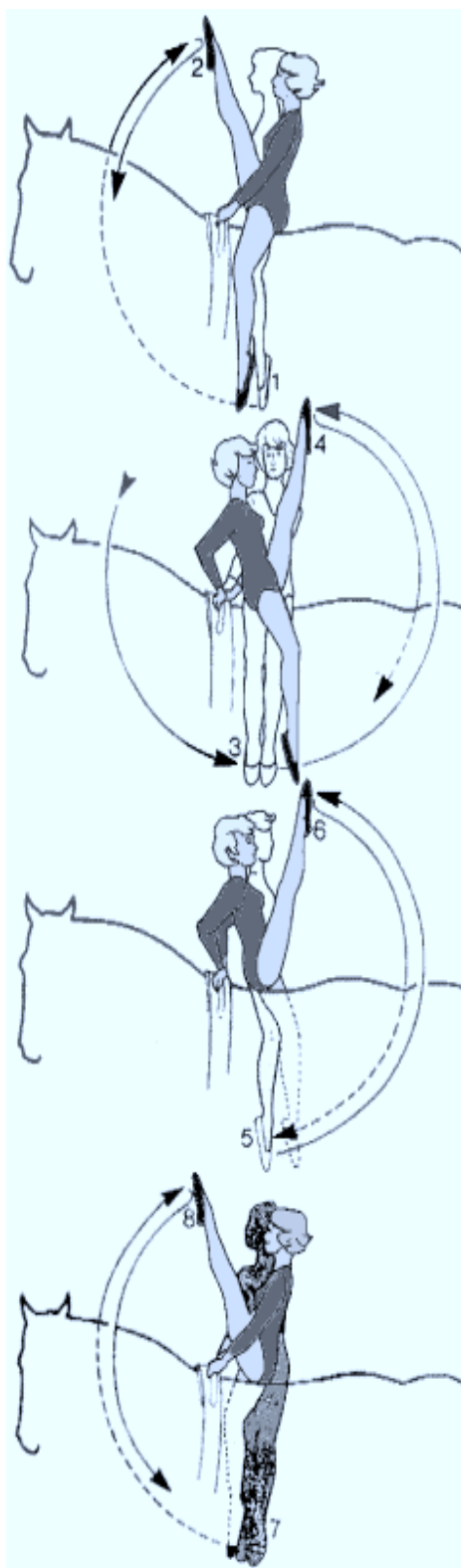
15. MOINHO

O moinho é um exercício de 4 fases, cada fase tem 4 galões de galope, onde o volteador faz um giro de 360° sobre o dorso do cavalo. Durante todo o exercício o eixo dos ombros deve estar paralelo ao eixo do quadril, a cabeça em angulo reto em relação ao eixo dos ombros, os dois ísquios sempre em contato com o cavalo.

Existe em cada fase uma perna ativa e uma passiva, a ativa se movimenta com fluidez e grande amplitude, deve estar bem estendida, bem como a ponta do pé, a passiva deve permanecer sempre na posição básica..

FASE 1	ERROS
- A partir da posição básica levar a perna externa estendida para o lado interno até o assento interno, com pernas juntas	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Pernas separadas no assento interno e externo - Levantar os ísquios - Eixo dos ombros e quadris não paralelos
FASE 2	
- A partir do assento interno levar a perna próxima à garupa estendida para o lado	- Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros

exterior até posição básica reversa (deve-se poder traçar uma linha perpendicular ao solo, passando pelo ombro, quadril e pé)	- Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida - Inclinação excessiva do tronco para trás, ou encurvar os ombros - Perna passiva não permanece no lugar - Joelho da perna passiva encolhido - Perna ativa não estendida
FASE 3	
- A partir da posição básica reversa levar a perna interna estendida para o lado externo, até o assento exterior, pernas juntas	- como fase 1
FASE 4	
- A partir do assento externo levar a perna próxima ao cilhão estendida para o lado interior até posição básica	- como fase 2
CONDIÇÕES Flexibilidade Tensão corporal Equilíbrio Harmonia Ritmo Coordenação	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Assento equilibrado Postura Amplitude do movimento Ritmo



- 1 - posição inicial
- 2 - movimento semicircular da perna para assento lateral interno

- 3- assento lateral interno
- 4 - movimento semicircular da perna, para assento reverso

- 5 - assento reverso
- 6 - movimento semi circular da perna, para assento lateral externo

- 7 - assento lateral externo
- 8 - movimento semi-circular da perna, retornando ao assento básico

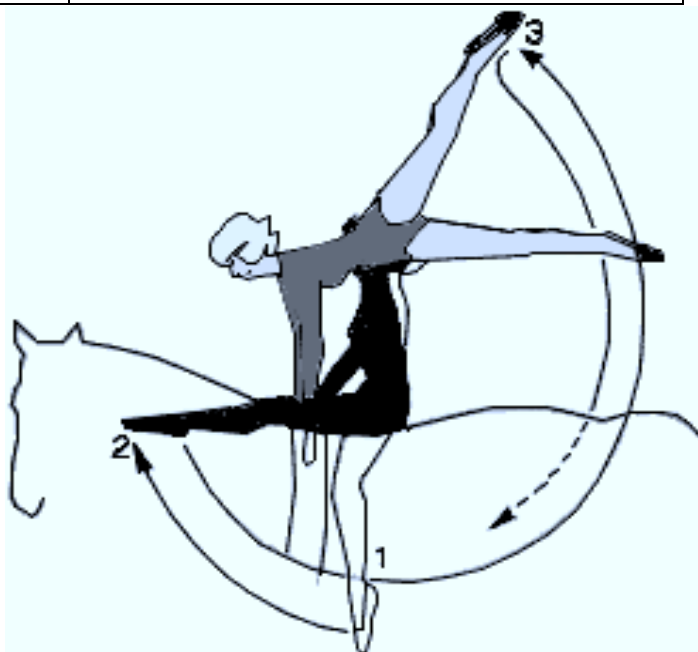
16. TESOURAS

Primeira fase	ERROS
- A partir da posição básica, as pernas se impulsionam estendidas para frente e imediatamente com velocidade para trás e para cima com o ritmo do cavalo	- Técnica incorreta de impulsão
- O tronco começa a abaixar quando as pernas se alinham com o mesmo, fazendo um impulso até a posição de extensão total de braços, de modo que o centro de gravidade se encontre por cima dos ombros e entre as mãos; com pernas, quadril, tronco e braços formando uma linha.	
- Antes da posição de extensão total, deve-se começar o giro do quadril e imediatamente cruzar a perna externa para dentro e a perna interna para fora simulando um movimento de tesouras; enquanto desce, se completa o giro de quadril até chegar à posição de assento reverso.	- Falta de movimento de tesouras - Aterrizar forte no cavalo - Giro prematuro ou tardio das tesouras - Girar somente com a perna externa - Altura desigual dos pés.
Segunda fase	
- A partir da posição de assento reverso, estender as pernas para baixo gerando tensão de arco	- Pouca ou nula tensão de arco
- Imediatamente e aproveitando a impulsão do cavalo, levar as pernas e quadril com velocidade para cima colocando o peso do corpo sobre os braços estendidos, formando o ângulo maior possível entre os braços e o tronco (altura máxima do quadril e dos pés simultaneamente), com as pernas totalmente estendidas e abertas na largura do cavalo	- Pouca ou nula elevação de pernas e quadril - Cruzar diretamente sem elevação - Não girar o quadril - Dobrar as pernas no giro
- Antes de alcançar o ponto mais alto, começar a girar o quadril para o lado interno e imediatamente cruzar a perna externa para o lado interno e a perna interna para o externo, completando o giro de quadril até posição básica.	
Condições Força explosiva Tensão corporal Coordenação	Critérios fundamentais Correta técnica de impulsão Altura e posição de centro de gravidade Coordenação do movimento de tesouras Harmonia com o cavalo

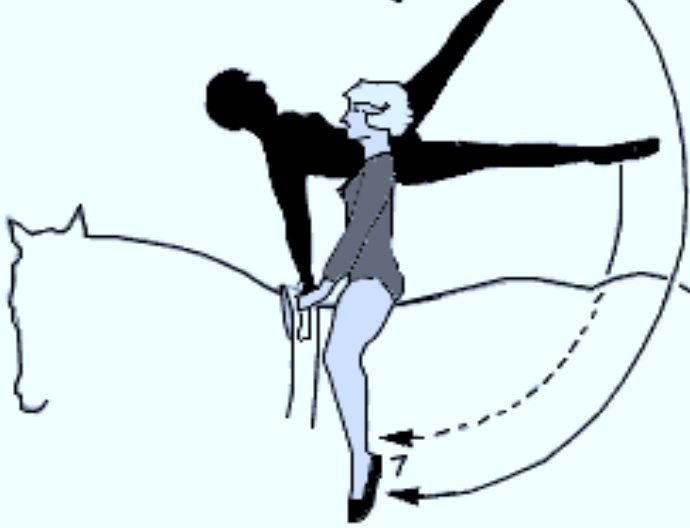
	Coordenação de transmissão do impulso
--	---------------------------------------

Tesouras

- 1 - posição inicial
- 2 - dando impulso com as pernas para frente
- 3 - rotação dos quadris e pernas no ponto mais alto



- 4 - assento reverso
- 5 - formando um arco para trás
- 6-impulso, seguido de flexionamento dos quadris e iniciando a rotação



7 - completando a rotação, e retornando ao assento básico

17. AMAZONAS

Exercício dinâmico que se desenvolve em três fases:

1. impulsão para cima,
2. vertical
3. aterrizar no cavalo

ERROS

Fase 1	
- A partir da posição básica, as pernas se impulsionam estendidas para frente e imediatamente com velocidade para trás e para cima no ritmo do cavalo	- Técnica incorreta de impulsão - Realizar o exercício contra o movimento do cavalo
- O tronco começa a abaixar quando as pernas se alinham com o mesmo, fazendo um impulso até a posição de extensão total de braços, de modo que o centro de gravidade se encontre encima dos ombros e entre as mãos; com pernas, quadril, tronco e braços em uma linha.	- Não alcançar o equilíbrio na vertical - Não estender as pernas ou braços
Uma vez chegando ao ponto mais alto, para descer da vertical, flexionar ao Máximo o quadril com pernas fechadas e estendidas mantendo o centro de gravidade sobre as mãos. Com o corpo tensionado, deslizar suavemente com o eixo do quadril e ombros paralelos a as espáduas do cavalo, até chegar ao assento de lado no interior do cavalo, endireitando o tronco, com a cabeça em ângulo reto com respeito aos ombros. As pernas fechadas e em contato com o cavalo	- Falta de tensão no corpo - Não agachar o tronco suficientemente - Caída forte no cavalo - Sentar-se no assento interno - Dobrar a coluna
Fase 2	
- A partir da posição anterior, com as pernas juntas e estendidas, fazer uma impulsão para frente e imediatamente com velocidade para	- Técnica incorreta de impulsão - Quadril girado para dentro

trás e para cima com o ritmo do cavalo	
- O tronco começa a abaixar quando as pernas se alinham com o mesmo, fazendo um impulso até posição de extensão total de braços, de modo que o centro de gravidade se encontre encima dos ombros e entre as mãos; com pernas, quadril, tronco e braços em uma linha.	- Não alcançar o equilíbrio na vertical - Não estender as pernas ou braços
Uma vez chegando ao ponto mais alto empurrar com braços e ombros todo o corpo para cima e para trás no lado exterior, soltar alças simultaneamente, mantendo a tensão general do corpo.	- Não abaixar o tronco suficientemente
- Com o olhar para frente aterrizar no exterior, com os dois pés, separados na largura do quadril - Amortecer o peso com as articulações dos pés, joelhos e quadris, sair correndo na mesma direção do movimento do cavalo, olhando para frente	- não soltar as alças antes de aterrizar - aterrizar somente em uma perna - pernas demasiado abertas ou fechadas, ou uma à frente e outra para trás - demasiada flexão de joelhos e/ou quadril - sem amortização - ficar parado ou sair caminhando - olhar para baixo
CONDIÇÕES Ritmo Força explosiva Coordenação Tensão corporal Equilíbrio	CRITERIOS FUNDAMENTAIS Coordenação da transmissão do impulso Altura e posição do centro de gravidade Saída
	

APÊNDICE D

Exercícios para o Programa Técnico 2005/2006 – De acordo com as disposições da FEI

- | | | |
|---|---------------------------|--|
| 1 | Força explosiva do cavalo | subida com rolamento de dentro para assento reverso no pescoço |
| 2 | Tempo e ritmo | estrela do pescoço para o lombo do cavalo |
| 3 | Permeabilidade | agulha de lado no lombo do cavalo |
| 4 | Equilíbrio | em pé de costas |
| 5 | Força fechadas | parada de ombros de costas no lombo do cavalo com pernas |

1 . SUBIDA OU TERRA CAVALO COM ROLAMENTO PARA ASSENTO REVERSO NO PESCOÇO DO CAVALO

ERROS

A partir da batida,o corpo gira e o movimento de rolamento é iniciado, levando o centro de gravidade o mais alto possível sobre o cilhão	
Após o impulso, o eixo do movimento de rolamento deve ser quase horizontal e quase paralelo ao eixo das espáduas do cavalo	- O eixo vertical do movimento de rolamento gera um deslocamento para o lado externo
Durante todo o movimento do rolamento, os ombros do volteador, quadris e o eixo do rolamento são paralelos	
As pernas devem estar estendidas durante o movimento.	- Falta de extensão das pernas
A aterrização após o rolamento deve ser em assento reverso no pescoço com ambas as pernas na frente do cilhão	- Aterrizar de outra maneira que não o assento reverso - inclinando-se para um dos lados - perna externa atrás do cilhão (e não no pescoço do cavalo)
Essência Harmonia com o cavalo, coordenação do movimento de rolamento, altura do centro de gravidade	Deduções padrões Passos no terra cavalo: 1 ponto; aterrar com a perna externa atrás do cilhão: 1 ponto

2. ESTRELA DO PESCOÇO PARA O LOMBO DO CAVALO

ERROS

Iniciando a partir de qualquer posição de frente ou de costas no pescoço do cavalo, uma perna é lançada para a execução da estrela	
Durante o movimento de estrela, ambas as mãos estão apoiadas no topo das alças fixas, ou uma mão na alça e a outra nas costas do cavalo, ou na manta	- uma ou as duas mãos estão nas laterais das alças
Os braços devem estar estendidos	- usar um ou os dois cotovelos para apoio

A estrela inicia com um balanço da perna líder, passando pela posição vertical	
A segunda perna (apoio) segue a primeira, claramente após, e deve permanecer estendida durante toda a rotação	- falta de extensão das pernas
O centro de gravidade é trazido sobre a área de apoio (Mãos) enquanto os quadris permanecem estendidos	- não chegar à vertical
No ponto mais alto, o eixo do quadril do volteador fica paralelo ao eixo longitudinal do cavalo	- o eixo dos quadris não fica paralelo ao eixo longitudinal do cavalo
As duas pernas se movimentam fluentemente e permanecem estiradas durante toda a rotação	- interrupção da fluência do movimento e/ou falta de extensão da perna
A primeira perna aterriza quase que estiradas na sola do pé	- aterrizagem pesada
A segunda perna pode finalizar em qualquer posição desde que em harmonia com o cavalo	- aterrizagem nos dois pés simultaneamente
Essência Harmonia com o cavalo, coordenação do movimento de rotação, altura do centro de gravidade	Deduções padrões Aterrizar de outra maneira que com um pé: 2 pontos; cair sobre os cotovelos: 2 pontos; cotovelos em contato com o cavalo/manta/cilhão durante o exercício: nota zero

3. AGULHA LATERAL PARA O INTERIOR OU EXTERIOR NO LOMBO DO CAVALO, UMA MÃO NO TOPO DA ALÇA FIXA E A OUTRA ESTENDIDA SOBRE O LOMBO / MANTA

Pé de apoio no cavalo	
A outra perna estirada o mais vertical possível	
Os braços devem estar estendidos	
A linha do tronco e da perna elevada deve se aproximar o máximo de uma vertical	
O eixo dos ombros e quadris devem ficar	

paralelos ao eixo longitudinal do cavalo	
Deve ser mantido por 4 galões de galope	
Essência Harmonia com o cavalo, permeabilidade, postura e alongamento	

4. EM PÉ DE COSTAS COM MOVIMENTO DE BRAÇOS LIVRE

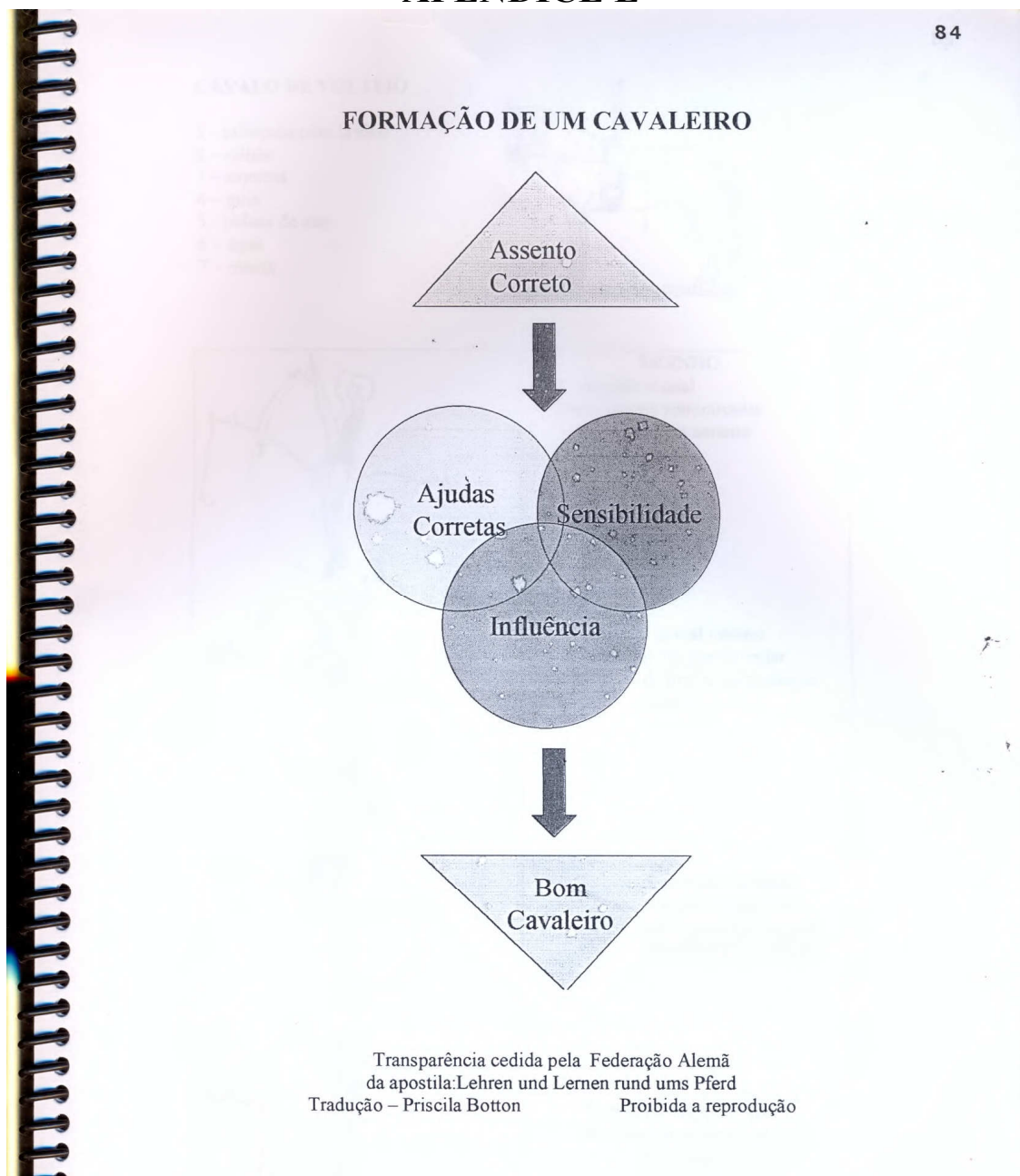
Descrição

Descrição do movimento e erros comuns, conforme Apêndice C, Descrição dos Exercícios Obrigatórios, Exercício Em Pé.
Deve ser mantido por 4 galões de galope

5. PARADA DE OMBRO DE COSTAS NO LOMBO DO CAVALO, COM PERNAS FECHADAS E ESTENDIDAS

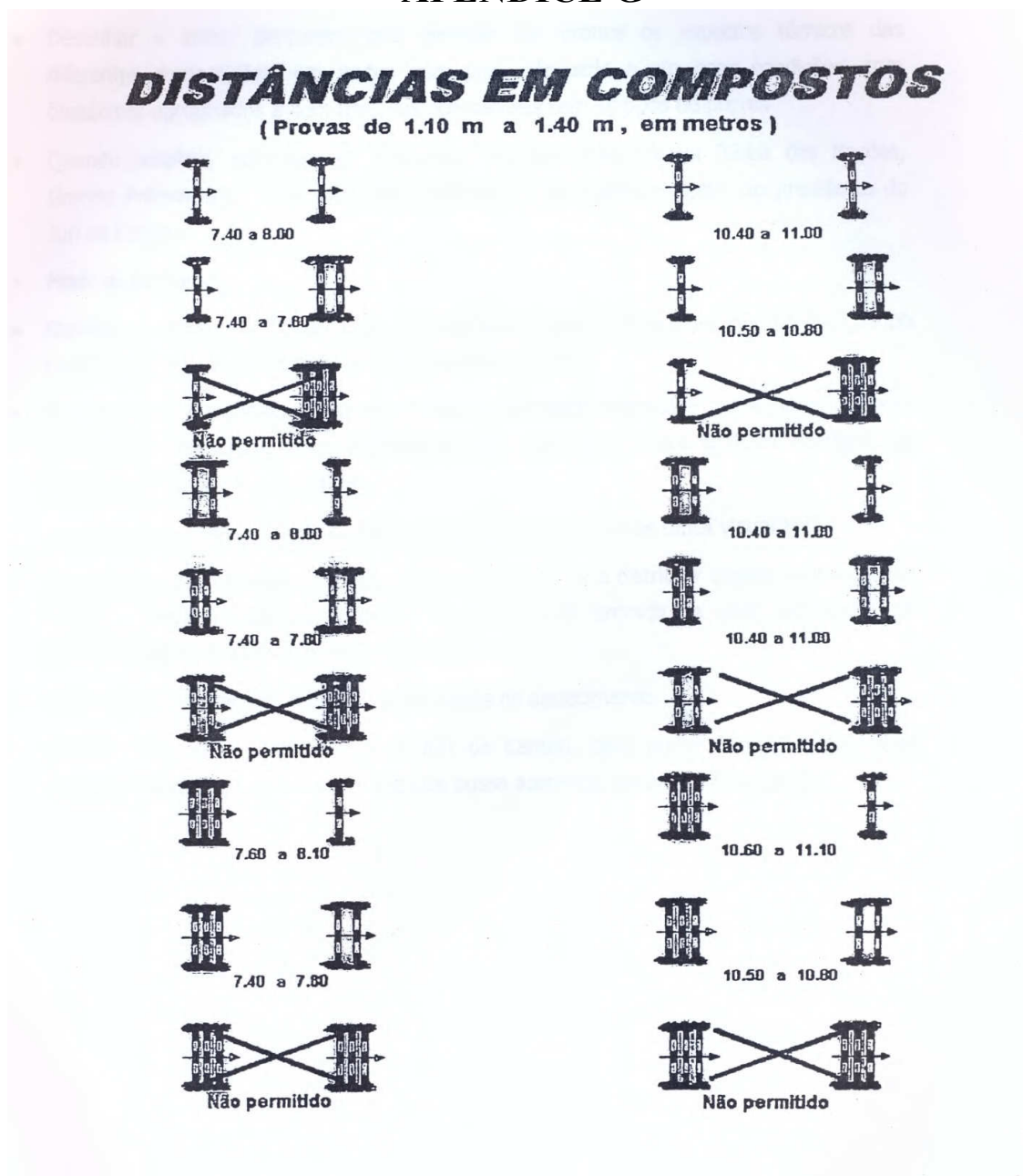
Ambas as mãos nas alças	
O ombro direito ou esquerdo apóia no lombo do cavalo ou na manta	
O centro de gravidade do corpo permanece na vertical sobre o ombro de apoio	- desvio do eixo vertical
Quadris estirados Pernas estendidas, fechadas e paralelas	- desvio da posição de quadris estendidos, e/ou pernas não estendidas
Tensão do corpo durante todo o exercício	- falta de tensão no corpo
O eixo dos ombros e quadris devem estar paralelos ao eixo das espáduas do cavalo	- desvio do eixo definido de ombro e quadril em relação ao eixo das espáduas do cavalo
Essência Harmonia com o cavalo, Equilíbrio e postura	

APÊNDICE E



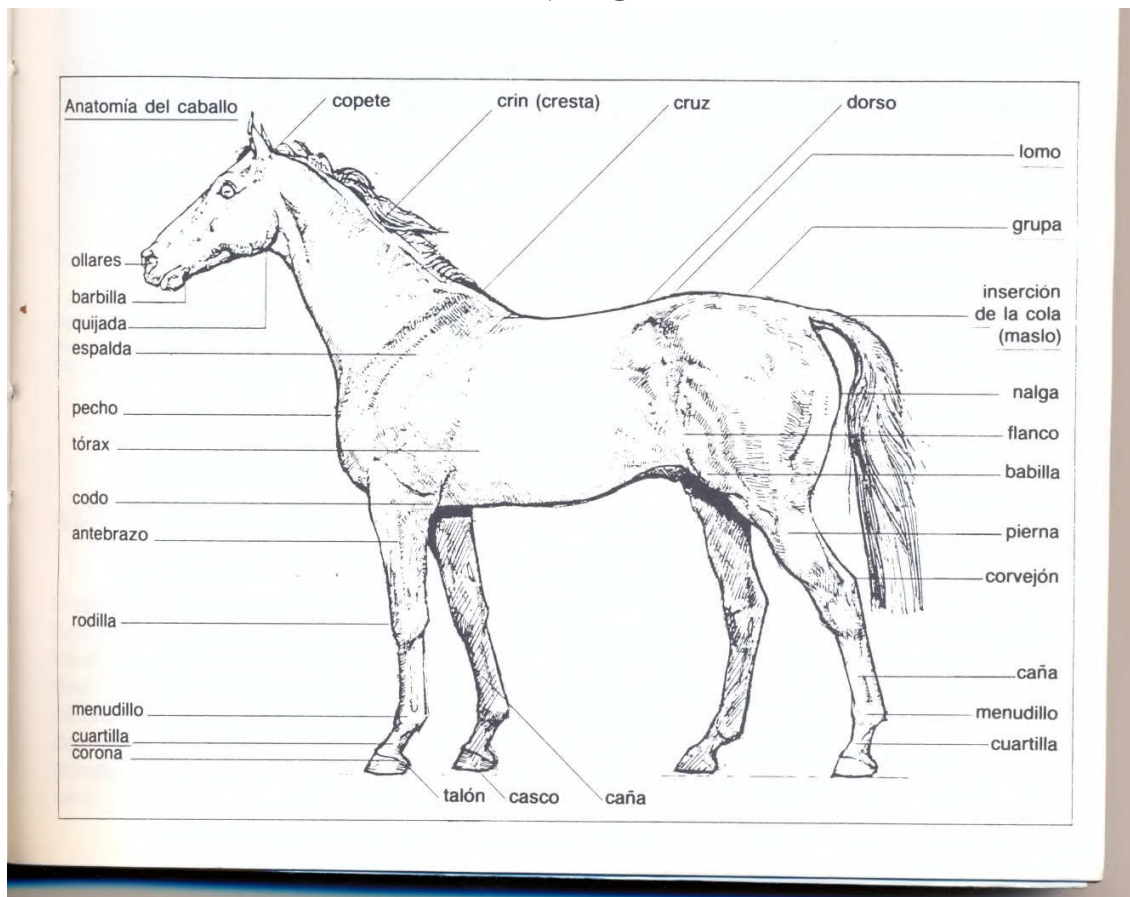
(fonte: Apostila do III curso de credenciamento e reciclagem de instrutores oficiais, 2005)

APÊNDICE G



(fonte: Apostila do III curso de credenciamento e reciclagem de instrutores oficiais, 2005)

APÊNDICE H



(fonte:Phillip, 1992)

APÊNDICE I

8

2) Nos Limites

Para conhecer os limites do cavalo, e só então conhecer a forma de dominá-lo, o cavaleiro deve saber:

- até quando pode alongar o passo sem passar ao trote
- até quando pode encurtar o passo sem parar
- até quando pode alongar o trote sem galopar
- até quando pode encurtar o trote sem passar ao passo.

3) Das Figuras

São as figuras de picadeiro que farão com que os alunos adquiram noção de ritmo, distância e disciplina, poderão ser:

Volta de trote em todo o picadeiro mão esquerda.

Volta na Diagonal.

Volta de trote na outra mão.

Corta na diagonal.

Volta de trote todo picadeiro círculo em cada ângulo

Corte na diagonal.

Serpentina indo

Serpentina voltando

Todo picadeiro

Lado longo, escola meia volta

Lado longo, escola meia volta

Lado longo, escola meia volta reverso

Lado longo, escola meia volta reverso

Todo picadeiro

Lado longo, individualmente cortar o picadeiro

Lado longo, individualmente cortar o picadeiro, mudar de mão

Lado longo, individualmente cortar o picadeiro

Lado longo, individualmente cortar o picadeiro, mudar de mão

Todo picadeiro

Lado longo, individualmente, círculo mão esquerda

Lado longo, individualmente, repete

Corta na diagonal

Lado longo, individualmente, círculo mão direita

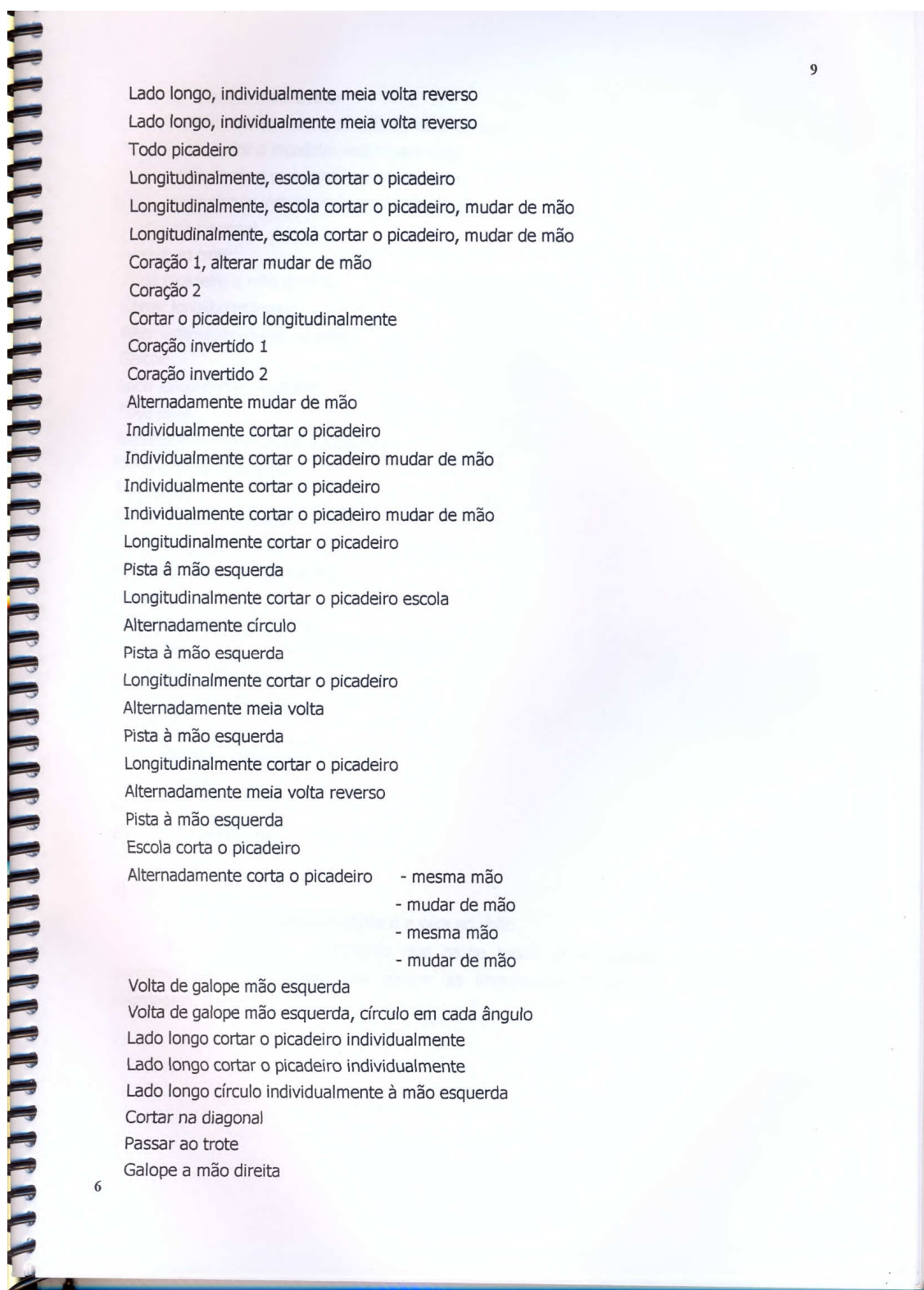
Lado longo, individualmente, repete

Corta na diagonal

Lado longo, individualmente meia volta

Lado longo, individualmente meia volta

APÊNDICE J



(fonte: Apostila do III curso de credenciamento e reciclagem de instrutores oficiais, 2005)

APÊNDICE K

10

Volta de galope à mão direita
 Volta de galope mão direita, círculo em cada ângulo
 Lado longo cortar o picadeiro individualmente
 Lado longo cortar o picadeiro individualmente
 Lado longo círculo individualmente à mão direita
 Cortar na diagonal
 Passar ao trote
 Todo picadeiro a mão direita
 Cortar longitudinalmente
 Alternadamente mudar de mão
 Galope
 Lado longo cortar picadeiro
 Toda pista
 Longitudinalmente cortar o picadeiro
 Círculo em cada ângulo
 Toda pista
 Cortar longitudinalmente
 Passar ao trote
 Alternadamente mudar de mão
 Galope
 Lado longo cortar o picadeiro
 Toda pista
 Longitudinalmente cortar o picadeiro
 Círculo em cada ângulo
 Toda pista
 Cortar longitudinalmente
 Passar ao trote
 Alto.

4) Sobre obstáculos

a) Sem altura

O menor obstáculo que existe é a vara no chão.

É a "borboleta", o exercício que reúne todas as dificuldades técnicas de um percurso, que desenvolverá nos alunos as importantes noções de ritmo, distância, abordagem, disciplina.

APÊNDICE L

Vivências e modalidades com cavalos

O Concurso Completo de Equitação (CCE)



figura 4 CCE
(CCE, CBH, Acessado em 2009)

A modalidade CCE assim como outras modalidades hípcas foi praticada por oficiais da cavalaria que tinham como objetivo preparar os cavalos para a guerra, no entanto com o advento dos automóveis essa modalidade teve um declínio significativo, só retornando com a inclusão do cross country nas competições realizadas principalmente no interior de São Paulo, assim que o CCE em 1992 se tornou uma modalidade hípcica olímpica. (encontrado em CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, acesso 2009).

O CCE, esporte de origem Européia, por se dedicar as artes da guerra sempre buscou os animais mais completos geneticamente e, portanto eles deveriam ser ágeis, rápidos, obedientes, resistentes e corajosos. (encontrado em CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, acesso 2009).

Como as guerras foram se extinguindo o esporte teve de continuar crescendo por outro viés e é quando se torna um esporte olímpico alcançando seu mais alto patamar de importância. Sendo assim este esporte pode ser definido sucintamente como "Triatlão Equestre", onde em apenas 03 dias, o cavalo e o cavaleiro devem mostrar a elegância e precisão do

adestramento, a coragem e o preparo físico na prova de cross-country e a flexibilidade na prova de salto de obstáculos. (encontrado em CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, acesso 2009).

No primeiro dia, realiza-se a prova de adestramento, que exige do conjunto a execução de exercícios em perfeita harmonia, como uma prova de submissão e habilidade, na qual o conjunto executa uma seqüência pré-estabelecida de movimentos (REGULAMENTO, CBH, 2006).

No segundo dia, desenvolve-se o "cross-country", uma prova que exige muito preparo físico e resistência. Prova que é dividida em 04 etapas segundo o site da CBH

Na etapa A, o cavalo trotava de 20 a 30 minutos, para aquecer seu animal.

▶ Sem intervalo, inicia-se a etapa B, ou prova de fundo, também denominada "steeple-chase", onde o animal salta de 6 a 8 obstáculos em uma velocidade bem elevada.

Na etapa C, que dura de 40 a 50 minutos, o conjunto percorre um percurso, entretanto, o objetivo é de descansar e recuperar o animal. E por esta razão, há equipes de apoio veterinário que irão avaliar o estado do animal. O cavalo poderá receber nesta fase, água, ducha, massagens, e um característico "check up".

Na última etapa, a etapa D (ponto mais alto da competição do segundo dia), há cerca de 35 obstáculos rústicos e naturais espalhados em um campo aberto, onde o conjunto deverá mostrar toda sua coragem e franqueza saltando-os". (encontrado em CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HIPISMO, acesso 2009).

Por fim, no terceiro dia, o conjunto se submeterá a uma prova, em um picadeiro, destinando-se ao salto de obstáculos, não obstante havendo as particularidades do CCE. O conjunto deverá mostrar ao público sua habilidade e flexibilidade nos 10 obstáculos terminando assim o concurso. (REGULAMENTO, CBH, 2006).

As classificações e níveis de provas

Para a finalidade do presente trabalho apenas o nível mini-mirim é de suma importância, no entanto, em nível de curiosidade, explicar-se-á sobre os demais níveis

Nível Mini Mirim: O Nível até 60 cm é uma Prova Estadual, para iniciação no hipismo de crianças até 12 anos. Na Prova de Adestramento, os Concorrentes devem estar preparados para executar ao passo e trote, figuras de 20 metros e um alto. Não haverá o Cross

Country para esta categoria. O salto de obstáculos deve ser sobre Varas no chão, Cavaletes, X (varas cruzadas).

Nível 80 (cm): O Nível ate 80 cm é uma Prova Estadual, para iniciação no hipismo de Concorrentes Inexperientes. Na Prova de Adestramento, os Concorrentes devem estar preparados para executar ao passo, trote e galope, figuras de 20 metros e um alto. O Cross Country deve possuir uma variedade de obstáculos introdutórios os mais naturais possíveis e muito convidativos. O salto de obstáculos não deve incluir duplos.

Nível 90 (cm): O Nível 90 cm é uma introdução ao Concurso de CCE. Ele é recomendado aos Competidores e Cavalos que já tenham alguma experiência em Provas de suas Federações e entidades nas três modalidades. Na Prova de Adestramento, os Concorrentes devem estar preparados para executar ao passo, trote e galope, figuras de 20 metros e um alto. O Cross Country deve possuir uma variedade de obstáculos introdutórios, incluindo uma banqueta, uma negativa, um buraco, uma passagem na água, uma sebe e um duplo, todos muito convidativos. Precisa ser uma experiência positiva, envolvendo um galope em equilíbrio, e um salto sem dificuldade. O Salto de Obstáculos deve incluir um duplo e uma variedade de verticais e larguras. Podendo incluir uma tríplice.

Nível 1 (metro): É um exame elementar dos concorrentes e cavalos com alguma experiência em treinamento. O teste de Adestramento pode exigir exercícios que promovam o desenvolvimento das andaduras básicas, incluindo alongamento do trote e do galope, bem como figuras de 10m ao trote e de 15 metros ao galope. O Cross Country deve incluir obstáculos compostos por dois elementos, envolvendo banquetas, buracos e negativas. Saltos para dentro ou para fora de água e obstáculos estreitos devem ser introduzidos. Ao mesmo tempo em que estas perguntas ficam mais sofisticadas, devem ser positivas e convidativas, naturalmente.

Uma Estrela (1,10 m): É um exame moderado dos concorrentes e cavalos em programa de treinamento regular para provas de uma estrela. O teste de adestramento deve incluir o trote médio e o galope médio, bem como a introdução ao ceder a perna, espádua adentro, recuo, e mudanças de mão ao trote. O cross country deve incluir teste de perícia, agilidade, coragem, controle, habilidade de julgamento e de salto. Os obstáculos podem agora incluir linhas angulares, bicos, declives, e combinações envolvendo água e estreitos. O Salto de Obstáculos deve incluir dois duplos ou um duplo e um triplo. Deverá enfatizar a rapidez da recuperação e exigir alongamento e/ou engajamento das andaduras.

Duas Estrelas (1,15 m): É um exame com ampliado grau de dificuldade técnica. O teste de adestramento deve incluir transições de galope para alto e passo para galope, bem como os giros sobre as ancas, mudanças de mão simples e galope falso. O Cross country deve agora combinar em armações mais elaboradas as perguntas introduzidas no nível uma estrela, como as combinações com mais de uma pergunta a ser solucionada. Esperam-se obstáculos incluindo banquetas, buracos ou águas com elementos estreitos, bounces combinados com outros elementos, e combinações de bicos. O salto de obstáculos incluirá variações nas distancias e a ênfase devera ser posta nas linhas de obstáculos.

Três Estrelas (1,20 m): É o nível Nacional mais avançado, consistindo num teste de significativo grau de dificuldade, preparatório para Provas Internacionais de quatro estrelas. O teste de Adestramento deve incluir as variações das três andaduras, o apoiar ao trote e ao galope e mudança de mão ao galope. O cross country deve ser claramente um teste de ousadia e extensão, pois combinara grandeza e dificuldade técnica. Combinações com múltiplas perguntas são esperadas tais com saltos dentro da água, coffins com distancias curtas ou rampas significativas, e linhas curvas ou variações de distancias entre obstáculos estreitos. O salto de obstáculos devera relacionar todos os obstáculos, combinações e variações de distancias e curvas.

(CBH, 2006, REGULAMENTO DE CCE, P.14).

Os concorrentes serão classificados em jovem cavaleiro, Junior, mirim, mini-mirim e Sênior, sendo que as categorias de interesse do presente trabalho serão a mirim e a mini

mirins, admitindo concorrente a partir dos 12 anos até os 14 e a partir dos 8 anos até os 11 anos respectivamente, CBH (2006, p. 26)

Tabelas para níveis nacionais de CCE

Tabela de classificação dos níveis nacionais de CCE
Tabela 1 – Adestramento

CCE	Reprises
Sênior ***	FEI 2005 ***
Sênior *, Junior**, Cavalos Novos 6 anos.	FEI 2005 *
Sênior**, Jovens Cavaleiros**, Cavalos Novos de 7 anos.	FEI 2005 **
Cavaleiros Novos, Graduados, Máster, Mirins, Cavalos Novos 5 anos.	NIVEL PRELIMINAR DE DESTRAMENTO FEI, CBH, OU DAS FEDERACOES.
Aspirantes e Cavalos Novos 4 anos	NIVEL ELEMENTAR DE ADESTRAMENTO FEI, CBH, OU DAS FEDERACOES.
Escola	DAS FEDERACOES
Mini Mirim	DAS FEDERACOES

(Regulamento da CBH, 2006, p.68)

Tabela de classificação dos níveis nacionais de CCE

Tabela 2. prova de fundo(cross contry)

NIVEL	Nivel 80	Nivel 90	NIVEL I	UMA, DUAS, TRES E QUATRO ESTRELAS
FASE D		CAVALOS NOVOS 4 ANOS	CAVALOS NOVOS 5 ANOS	CAVALOS DE 6 E 7 ANOS

Distância Max.	Até 1600 m	1600 - 2000m 350 - 450 mpm	2000 - 2400 m 420 - 470 mpm	TABELAS FEI CIC E CCI RESPECTIVAMENTE.
Vel. Max.	Até 350 mpm	Até 20	Até 24	
Nº. de esforços	Até 8	Até 0,90 m	Até 1,00 m	
Altura Max	Até 0,80 m	Até 1,10 m	Até 1,20 m	
Fixos	Não	Até 1,10 m	Até 1,20 m	
Sebes		Até 1,50 m	Até 1,80 m	
Largura Max	Até 1,00 m	Até 1,60 m	Até 1,80 m	
Ponto alto Base	m	Até 1,20 m – 2 Max	Até 1,40 m. - 2 Max.	
Sem altura				
Negativa				

(regulamento da CBH, 2006, p.68)

Tabela de classificação dos níveis nacionais de CCE

Tabela 3 salto de obstáculos

Nível	Distância (metros)	Velocidade (m/min) Max.	Nº. de Esforços.	Altura Max (metros)	Largura Ponto Alto	Largura da Base /Tríplice
Mini Mirim	350 - 450	320	Até 8	X - 0,60	Não	Não
Escola	350 - 450	320	Até 8	0,80	0,90	1,30
Aspirantes e Cavalos Novos 4 anos	350 - 450	350	9 -11	0,90	1,00	1,40
Cavaleiros Novos, Graduados, Máster, Mirins, Cavalos Novos 5 anos.	350 - 450	350	10 -12	1,00	1,15	1,50
Sênior *, Junior* , Cavalos Novos 6 anos.	FEI	FEI	FEI	FEI	FEI	FEI
Sênior**, Jovens Cavaleiros**, Cavalos Novos de 7 anos.	FEI	FEI	FEI	FEI	FEI	FEI

Sênior ***

FEI

FEI

FEI

FEI

FEI

FEI

 (regulamento da CBH, 2006, p.69) obs: 1-rios são proibidos.

Enduro (endurance)



figura 5 enduro
(CBH,Acessado em 2009)

O Enduro é praticado em quase todos os países da Europa, na Oceania, América do Sul, nos Estados Unidos, África e Oriente Médio, e foi iniciado como uma prática militar. (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

Na atualidade o esporte ganhou novas características e este que é praticado por civis foi criado por Wendell Robie, nos Estados Unidos, em 1955, através da Tevis Cup, a mais famosa prova do mundo. Essas novas características tinham “a intenção era simular as viagens do Pony Express (correio a cavalo americano) e o objetivo de cumprir 100 milhas em 24 horas, em um único cavalo. Existem também competições de até 300 km, realizadas em vários dias” (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

Esta modalidade assemelha-se ao raid de cavalaria, tática de guerra universalmente empregada pelas cavalaria hipomóveis. Trata-se de uma incursão rápida e surpreendente ao território inimigo, com um grande contingente de tropa, que retorna imediatamente após o ataque. Atualmente, raid e enduro são considerados sinônimos. Existem raids de até 750 km, que são disputados durante 15 dias. encontrado em (CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

O enduro foi um esporte que se popularizou na Austrália a partir dos anos 60, o que fez deste país um importante centro de pesquisas na área de fisiologia desportiva equina, publicando muitos trabalhos periodicamente (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

De acordo com o site da CBH

No Brasil a primeira prova de enduro equestre aconteceu em Tremembé, interior de São Paulo, em 8 de outubro de 1989, ocasião em que 25 conjuntos largaram para cumprir um percurso de 60 km com velocidade controlada de 12 km/h. Em 1994, uma competição em Campinas/SP, reuniu 522 conjuntos em um evento que foi registrado no livro Guinness de recordes, como a maior competição equestre de uma mesma modalidade. (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

O enduro equestre com o passar dos anos obteve um regulamento mais rigoroso para preservar a integridade física dos animais, assim que a FEI (federação equestre internacional) estipulou o controle das provas por postos veterinários ao longo do percurso, chamados vets-checks. As provas oficiais tem 160 km, dividindo-se em 4 etapas de aproximadamente 40 km que são feitos em estilo livre (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

Podem-se definir as provas de enduro segundo a CBH como

Provas de Enduro são competições que testam a habilidade de um concorrente em administrar com segurança a resistência e a forma física do seu cavalo em um percurso de enduro, numa competição contra a trilha, à distância, o clima, o terreno e o relógio. Por isso, a maior e mais importante responsabilidade do Delegado Técnico, Júri de Campo, Fiscais, da Comissão Veterinária, do Chefe de Equipe, do Veterinário da Equipe, dos tratadores e por fim, do cavaleiro, é a de garantir a saúde e o bem estar do cavalo. Para ser bem sucedido, o cavaleiro deverá ter conhecimento do ritmo e da condução eficiente e segura do cavalo na trilha. Em uma Prova de Enduro, todo membro do Gênero Equus é denominado cavalo. (encontrado em CBH, modalidade enduro, acesso 2009).

Nas competições encontra-se um determinado número de fases, denominadas “anéis”. Os anéis devem ter no Máximo 40 km, e não devem ter menos de 20 km. Ao final de cada anel, encontra-se uma parada obrigatória para Inspeção veterinária (Vet Check), na qual terá uma avaliação dos responsáveis, Veterinário Estrangeiro e o Presidente da Comissão Veterinária, que devem concordar sobre a distância dos próximos anéis e do tempo de espera em cada vet gate (parada veterinária) (regulamento FEI, 2006).

É oficializado que em provas de 160 km tenha pelo menos cinco Vet Gates, além da inspeção veterinária final e os anéis poderão ser completados em um ou mais dias, mas é

obrigatório um período de descanso, ou tempo de espera, o que exige que cada dia de prova seja dividido no mínimo em dois anéis, separados por um vet check. (regulamento FEI, 2006).

Sendo assim o regulamento da FEI diz que

Uma Prova de Enduro é uma competição contra o relógio. O conjunto que encerrar o percurso no menor tempo se classificará como vencedor da competição após passar com sucesso em todos os Vet Checks e controles de medicação, assim como outros protocolos que garantam a segurança do cavalo e do cavaleiro de acordo com este Regulamento, o Regulamento Geral da FEI e o Regulamento Veterinário da FEI.
(FEI, 2006 regulamento esportivo de enduro).

Como as provas de enduro correm contra o relógio os participantes deveram se organizar de modo a admitirem um ritmo próprio nas competições e, portanto as provas deverão ser organizadas de modo que permita o concorrente competir contra o relógio apesar de estar sujeito a más condições das trilhas ou outras adversidades que impossibilitem o cumprimento da prova de maneira segura. (regulamento FEI, 2006).

Assim, as provas de enduro exigem muito dos cavalos e cavaleiros, de modo que cabe aos organizadores preverem ao maximo a segurança de ambos atletas, executando de maneira coerente os percursos e tempos. (regulamento FEI, 2006).

Temos então segundo artigo 814 do regulamento de federação equestre internacional (FEI), 2006 as categorias de provas de enduro sendo:

4 Estrelas: Campeonatos Seniores de no mínimo 160 km em um dia, Campeonatos Juniores ou Young Riders com um mínimo de 120 km e máximo de 130 km em um dia. No entanto, para efeitos de Campeonatos Regionais apenas a Comissão organizadora poderá aplicar uma alteração de distância para se adaptar às mudanças climáticas locais. Batimento Cardíaco máximo nos Vet Gates: 64 bpm em 20 minutos.

3 Estrelas: Todas as provas de 140–160 km em um dia, ou 90- 100 km em 2 dias, ou 70-80 km em 3 dias ou mais. Batimento Cardíaco máximo nos Vet Gates: 64 bpm em 20 minutos.

2 Estrelas: Todas as provas entre 120 km e 139 km em um dia ou entre 70 km e 89 km em dois dias. Batimento Cardíaco máximo nos Vet Gates: 64 bpm em 20 minutos.

1 Estrela: (Evento de Nível Inferior) Todas as provas entre 80 km e 119 km em um dia. Batimento Cardíaco máximo nos Vet Gates: 64 bpm em 20 Minutos. Só podendo participar das provas de enduro a partir dos 14 anos.

Rédeas



figura 6 rédeas
(CBH modalidade rédeas, Acessado em 2009)

“Desempenhar a função de rédeas em um cavalo não significa apenas guiá-lo, mas também dominar todos os seus movimentos” (encontrado em modalidades eqüestres, acesso 2009). Neste esporte o cavaleiro desempenha um dos 13 percursos existentes pré-estabelecidos, que incluem: manobras prescritas de esbarros, spins (giros de 360 graus), rollbacks (esbarro com mudança de direção em 180 graus saindo ao galope), mudança de mão e círculos ao galope. O cavalo é julgado nos seus movimentos, cumprimento do percurso e atitude tomando notas que vão de 0 a 100, com média baseada em 70.

No site ([REDEAS](#), ACESSO 2009) encontramos ainda que :

Será julgado o cavalo que, conduzido por seu cavaleiro, apresente todos os seus movimentos controlados intencionalmente, sem apresentar resistência, completamente sob comando, sendo dado critério para suavidade, astúcia, postura, agilidade, segurança e ritmo ao executar as manobras do percurso sorteado previamente.

As provas de rédea começam com uma pontuação de 70, sendo que o resultado dos cavaleiros poderão ir de 0 a infinito, obtendo notas positivas e negativas a cada manobra ou conjunto de manobras do percurso ou penalizações obtidas. (Mendes, juiz oficial da NRHA e ANCR, [REDEAS](#), ACESSO 2009).

As pontuações pela qualidade das manobras serão dadas a critério do juiz (ou juízes) conforme se segue:

- +1½ para uma manobra excelente
- +1 para uma manobra muito boa
- +½ para uma manobra boa

- 0 para uma manobra média
- - ½ para uma manobra fraca
- - 1 para uma manobra muito fraca
- - 1½ para uma manobra extremamente fraca

(Mendes, juiz oficial da NRHA e ANCR, REDEAS, ACESSO 2009.).

Julgamento

O julgamento por parte dos juizes de acordo (Mendes, juiz oficial da NRHA e ANCR, 2009) é posto como:

Controlar um cavalo não é apenas guiá-lo, mas também dominar cada um dos seus movimentos. O cavalo melhor controlado deveria ser voluntariamente guiado ou controlado com pouca ou nenhuma resistência. Qualquer movimento dele próprio deve ser considerado como falta de controle. Todos os desvios do percurso exato descrito devem ser considerados falta perda de controle temporário e, assim sendo, deverão ser marcados como falta de acordo com a severidade do desvio. Depois de deduzir todas as faltas estabelecidas contra o padrão e o desempenho geral do cavalo, o crédito deverá ser dado pela suavidade, sutileza, atitude, rapidez e autoridade para desempenhar as várias manobras e tornar a apresentação mais emocionante e prazerosa para a platéia. As diretrizes oficiais para o emprego das regras de julgamento serão especificadas no Guia para juizes da Associação.

Classificação

Na modalidade rédias temos 3 classificações que são descritas por (Mendes, juiz oficial da NRHA e ANCR, 2009)

1) Classe Aberta

Se três categorias forem formadas, elas devem ser:

- a -Sênior (cavalos de cinco anos ou mais, apresentados com freios).
- b -Júnior (cavalos de quatro anos ou menos, apresentados com freios).
- c -Hackamore ou Bridão (cavalos de quatro anos ou menos) apresentados com hackamore ou bridão.

* -Um cavalo não pode participar nas duas categorias Júnior e Hackamore/Bridão na mesma prova.

D - Se houver duas categorias numa prova, elas devem ser:

- 1 -Sênior (cavalos de cinco anos ou mais) apresentados com freios.
- 2 - Júnior (quatro anos ou menos) apresentados tanto com freio hackamore ou bridão, a critério do competidor.

E - Se houver somente uma categoria, esta deve ser a seguinte:

- 1 - Rédeas livre - Todas as idades (cavalos de cinco anos ou mais, devem ser apresentados com freio. Cavalos de quatro anos, ou menos, podem ser apresentados com freio, Hackamore ou Bridão), a critério do competidor.”

2) Classe Amador

3)Classe Jovem

Pólo



figura 8 Pólo
(revista da tribuna de indaiá, Acessado em 2009)

De acordo com o site. (PÓLO BRASIL, acessado em 2009) o pólo surgiu no Brasil na década de 30, através de empresários europeus, mas seu desenvolvimento se deu nos

anos 40 e sua grande ascensão foi nos anos 70 por conta do governo brasileiro que concedeu facilidades para a importação de cavalos.

O pólo é jogado com um taco de 3 metros e uma bola de 8 cm de diâmetro que deve entrar numa baliza com 7,3 metros de largura, ganha o jogo quem tiver mais gols marcados. Neste jogo ao marcar um ponto as equipes mudam de campo para que nenhuma seja beneficiada pelas condições do mesmo. (PÓLO BRASIL, acessado em 2009)

Segundo Navajas a modalidade exige de agilidade, força, resistência, equilíbrio, coordenação, espírito de equipe e harmonia com o animal e a equipe.

As regras do Pólo

Encontramos no site (SELARIA DIAS UM ESTILO DE VIDA acessado em 2009), que o campo de Pólo mede aproximadamente 275m de comprimento por 140 m de largura, com uma zona de segurança (um terreno livre fora das limitações do campo). O gol tem 7,30m de largura com duas balizas laterais, podendo a bola entrar a qualquer altura.

Os times são compostos por 4 jogadores, de cada lado sendo que o jogador com a camisa nº 4 joga de beque, o jogador com a camisa nº 3 joga de armandor juntamente com o jogador com a camisa de nº 2 e o jogador com a camisa nº 1 que joga de atacante.

A arbitragem é composta por dois juízes montados a cavalo e 1 arbitro, mas os dois juízes de campo.

O tempo de jogo é de no Máximo 8 períodos com 7 minutos cada e intervalos de 3 minutos entre as partidas, vencendo o time que marcar mais gols e o vencedor ainda recebera uma pontuação de 0 a 100 chamada handicap que tem por base o desempenho durante todo o ano.

As partidas de pólo podem ser disputadas de 2 maneiras, por handicap ou aberto, sendo o primeiro por pontos somados dos jogadores de cada time e inicia-se a partida com a diferença de handicaps contando como gols e no segundo as partidas são iniciadas com 0 gols e transcorre normalmente.

Este espetáculo se caracteriza pelo dinamismo e velocidade não podendo tornar-se monótono por seguidas interrupções, daí o importante papel dos juízes ao interpretar as regras.

modalidade de corrida de trote

A corrida ao trote é uma modalidade muito popular na Holanda, consiste em uma corrida muito semelhante à marcha atlética de seres humanos. Neste esporte o cavaleiro deve aumentar a velocidade do cavalo ao máximo sem passar ao galope, ar que precede o trote, durante toda a corrida! Para tanto exige de grande conhecimento do cavaleiro sobre a capacidade máxima de seu cavalo ao trote e uma montaria muito boa para manter a pressão das pernas e o equilíbrio do cavalo nas rédeas ao mesmo tempo. Sayer (1977, p. 29).

Showmanship



figura 9 showmanship
(CENTRO DE TREINAMENTO, REDEAS, TAMBOR E BALIZA, acesso 2009)

O Showmanship é uma prova somente para os competidores das classes Jovem e Amador. Ela está designada a julgar a habilidade do apresentador em showmanship.

É apresentado por (CENTRO DE TREINAMENTO, REDEAS, TAMBOR E BALIZA, acesso 2009) que os apresentadores desempenham uma rotina similar como se estivessem mostrando na classe de conformação, entretanto, em vez de os cavalos estarem sendo

julgados, o apresentador que é avaliado pela sua habilidade em showmanship. Os juízes avaliam a limpeza e condicionamento do cavalo e a destreza do apresentador em apresentar o cavalo no seu melhor desempenho.

Turfe



figura 10 turfe -Acessado em (CURIOSIDADES, acesso 2009)

O turfe quando foi criado era considerado o esporte das multidões tendo um cunho elitista cheio de glamour, sofisticação e, ao mesmo tempo, sonho: sonho de acertar um palpite, muitas vezes desafiando as próprias evidências. (CURIOSIDADES, acesso 2009).

O mundo do turfe é muito mais do que se pode enxergar das arquibancadas. Para os competidores exige-se um preparo rígido, tanto físico como mental. Eles devem pesar entre 48 a 58 quilos e ter no máximo 1,60 metros de altura. Para incentivar a garotada a fazer parte do turfe, mesmo sendo um esporte restrito, alguns hipódromos mantêm escolas de preparação para jóqueis com direito a uniformes, alimentação e aulas pedagógicas. Foi-se o tempo em que as pessoas eram milionárias e iam de chapéu hoje qualquer cidadão está habilitado a entrar no Jockey Club de sua cidade num dia de corrida, ver as corridas, se divertir, apostar, ganhar ou perder, enfim, no final do dia ele vai ter uma emoção garantida(CURIOSIDADES, acesso 2009).

1.3.12 Caça

Praticada pelos ingleses na sua maioria, é até hoje uma modalidade de campo aberto aonde cachorros e cavalos vão à busca de uma presa. Sayer (1997, p. 40)

1.3.13 Passeio

Baseado em PORTAL DE EQUINOS MARCHADORES diz-se que o passeio e cavalgadas são muito parecidos, consistindo no prazer de realizar um lazer a cavalo de sela. A diferença se dá que no passeio a distância do percurso geralmente é curta já nas cavalgadas, a distância de percurso é maior, mas nem por isso, uma cavalgada deixa de ser um passeio, e vice-versa.

Este segmento é um dos que mais cresce no mundo inteiro, existindo diversas modalidades de cavalgadas. As modalidades de cavalgadas são as seguintes:

Cavalgadas festivas – Geralmente promovidas pelas Prefeituras municipais, em datas especiais, como, por exemplo, o aniversário da cidade. Uma numerosa cavalgada desfila pelas ruas da cidade antes do início de uma série de Concursos de Marcha para éguas e cavalos comuns, Mangalarga Marchador, Campolina, muares, Prova Mirim e Prova das Amazonas. É um autêntico show popular de marcha e integração de famílias e amigos em torno de um elo em comum, o cavalo marchador.

Cavalgadas religiosas – Outro tipo de cavalgada é a religiosa, que atende romarias, onde milhares de fiéis rezam e pagam promessas a Nossa Senhora Aparecida, grupos de cavaleiros cavalam centenas de quilômetros ao longo de trilhas e estradas de terra e asfalto.

Cavalgadas ecológicas – As cavalgadas ecológicas ganharam adeptos em todo o país a partir da última década do século XX, a partir da grande proliferação de hotéis fazenda. Fazendas com cenários ecológicos cativam um número cada vez maior de praticantes do turismo ecológico, no qual o cavalo é o meio natural de integração à natureza. Um bom cavalo de cavalgada é resistente, cômodo, dócil, bem disposto, preparado para qualquer tipo de situação rural e urbana.

Cavalgadas de lazer – As cavalgadas de lazer são as mais populares. Grupos de familiares e amigos reúnem-se para desfrutar de uma cavalgada de média a longa distância. A cavalgada diferencia-se de um mero passeio a cavalo quando o percurso não é curto, distância superior a 10 km, aproximadamente; e quando há um percurso pré-determinado e uma estrutura de organização, que se baseia nas seguintes Comissões: organizadora, financeira, Segurança Geral, Segurança Veterinária, Acampamento, Alimentação, Transporte, Ética e Conduta. Algumas recomendações importantes: - Verificar condições de integridade física do cavalo; - Verificar condições de todo o arreamento;

- Comunicar ao grupo quem são os cavaleiros/amazonas líder e retaguarda. Cabe ao primeiro a função de guiar o grupo com segurança. Ao segundo, cabe a tarefa de dar apoio ao grupo e evitar dispersão;
 - Garanhões devem ser identificados como, por exemplo, com uma fita vermelha na cauda, sendo que esta fita deve ser usada em qualquer animal que demonstre atitudes de má índole;
 - Em vias públicas, a preferência jamais é dos cavalos, além do cuidado extra com o asfalto escorregadio, principalmente para cavalos ferrados;
- Cavalgadas históricas – Uma das cavalgadas histórica tradicional levou o nome “Bolívar de Andrade”, tendo percurso compreendido entre as cidades de Passa Tempo e Resende Costa., trajeto frequentemente percorrido pelos antigos criadores de Campolina da região de Passa Tempo. Da mesma forma, outra cavalgada histórica, entre as cidades de Passa Tempo e Entre Rios de Minas, as duas cidades berço da raça Campolina, resgata os caminhos outrora percorridos pelos criadores das linhagens pilares. (PORTAL DE EQUINOS MARCHADORES ,acessado em 2009).

1.3.14 Cross country

Cross country por equipe ou individual é uma corrida com obstáculos, de longa distância, onde o cavalo terá obstáculos naturais como rios, cercas vivas entre outros em aclive ou declive, ganha o cavaleiro que fizer mais rápido. É uma prova de alta resistência para o cavalo e cavaleiro, com exigência físicas e metais de ambos, na qual corre-se grande perigo pois os obstáculos são fixo. (CHAMBRY, 1993, p.314).

1.3.16 Potência: salto de barreiras

Começa-se com 6 barreiras de 1.60 tem que completar a prova no menor tempo sem faltas , então compete-se com menos barreiras porem mais altas , os finalistas tentam com 2 barreiras.

O recorde em altura horizontal foi de 2,20 m(ingles , Ray Mond) e de salto vertical 2,29 (Donald Beard) (SAYER, 1997)

1.3.17 Circense

Muito parecido com o volteio, mas sem cunho competitivo são as praticas circenses com os cavalos, no qual tem por intuito uma apresentação lúdica de cunho jocoso ou belo, com níveis de dificuldade para o cavaleiro e cavalo de forma que apresente um interesse no espectador. (SAYER, 1997).

Além do circo temos outros locais onde o cavalo é usado como espetáculo, pela sua postura elegante e grande beleza!

1.3.18 Vaquejada



figura 15 Vaquejada
ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA acesso 2009).

Essa modalidade é muito praticada em duplas sendo um dos componentes da dupla o esteira, a dupla Dentro de uma área estabelecida tem que derrubar o boi, sendo que só será válida a derrubada, se o boi estiver com as 4 patas para cima ao cair e se levantar totalmente dentro das faixas de classificação sem tocá-las.

Esta modalidade atrai centenas de competidores em busca de grandes prêmios. A Vaquejada é um dos esportes de maior apelo popular no Norte e Nordeste, reunindo milhares de pessoas a cada evento. Outro atrativo das vaquejadas é o forró, que embala o público presente durante os dias de competição.

1.3.19 Trail

O trail é a maneabilidade de um Quarto de Milha em um percurso com obstáculos, testando a destreza do cavalo em contornar certas situações que podem ocorrer em um passeio a cavalo fora das pistas.

Um dos obstáculos obrigatórios é o do cavaleiro ter que abrir, atravessar e fechar uma porteira, outros dois obstáculos obrigatórios são ir a passo, ao trote e ao galope sobre uma série de troncos e afastar através de troncos arrumados em figuras “L, U ou V”. Outros obstáculos podem fazer parte da prova: como cruzar um pequeno lago, tirando ou colocando correspondência de uma caixa de correio; cruzar uma ponte de madeira; e vestir uma capa de chuva. A nota é baseada na graça, facilidade e liberdade de movimentos durante o percurso. (ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA acesso 2009).

1.3.20 Apartação



figura 16 apartação

ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA, acesso 2009).

Essa prova coloca o cavalo Quarto de Milha contra uma rês, numa batalha de desejos. Cavalos de apartação devem possuir "Senso do Gado", que é a habilidade de auto-pensar e auto-manobrar um boi. Cavalo e cavaleiro devem se mover calmamente para dentro do rebanho, apartar um animal do rebanho, dirigi-lo ao centro da arena e mantê-lo afastado do rebanho.

O cavaleiro deve impedir que o boi, já apartado retorne ao resto do rebanho.

O cavalo de apartação deve combinar os movimentos com o boi, antecipando todas as suas manobras. O juiz dá nota ao cavalo pela sua habilidade de impedir o boi de retornar ao rebanho, senso do gado, coragem e atenção. A nota é de 60 a 80, com média baseada em 70. (ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA, acesso 2009).

1.3.21 Maneabilidade

Nas provas de maneabilidade a agilidade e velocidade são os requisitos necessários para os concorrentes da prova.

A prova deverá ter um percurso composto pelos seguintes movimentos: um salto (80 cm) no terço inicial da pista; um coração ou margarida; um recuo; um oito ou uma baliza; um esbarro e um rodopio e no máximo 3 Tambores.

O percurso total não poderá ultrapassar 250 metros, vencerá a prova o cavalo que fizer o percurso completo em menor tempo. A cada falta cometida pelo competidor é acrescido em seu tempo 5 segundos. (ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA acesso 2009).

1.3.22 team penning

Informações disponíveis em: nelstar criadores, acesso em 2009.

O Team Penning é um esporte eqüestre, criado nos EUA, que procurou trazer para as pistas a mesma situação vivida pelos peões nas fazendas, ou seja, apartar um lote de bois e confiná-los no curral, para que fossem tratados.

O team penning é um esporte de equipe, no qual normalmente é praticado em família, devido à grande emoção e adrenalina que ele proporciona aos participantes, logo conseguiu arregimentar um grande número de participantes em todo o Brasil, principalmente no Estado de São Paulo, onde foram criados alguns Núcleos, Ligas e Associações Regionais, que passaram a organizar, incentivar e incrementar esse esporte, organizando provas e campeonatos.

As regras do jogo estipulam que dentro do limite de tempo de 90 segundos, uma equipe (ou time) de três pessoas deve apartar do rebanho e confinar no curral três bois cujos números de identificação ou fitas coloridas no pescoço são iguais. Vencerá quem completar a prova em menos tempo.

Quando faltam 30 segundos para o final do tempo de competição, deve ser transmitido um aviso à equipe que estiver competindo. Se essa não for avisada, poderá ser dada uma nova oportunidade para refazer a prova, caso a equipe a solicite. O gado será reagrupado e a nova prova será imediatamente concedida, valendo-se dos mesmos números ou cores de fitas; e uma penalidade de 60 segundos será imposta ao time.

No final da competição um dos componentes do time (ou todos) deve entrar no curral junto aos bois e levantar o braço para indicar o término. Mas a prova só será considerada completa se os restantes dos bois estiverem junto à linha de partida, demarcada no início do jogo.

1.3.23 Bareback

A modalidade bareback é descrita pelo site (COWBOY DO ASFALTO acesso em 2009) :

Neste estilo não existe estribo. O cowboy usa uma espécie de assento de couro "pequena sela" adaptada com alça na espessura de 30 cm, posicionado na cernelha (a crina e o dorso do animal). No primeiro pulo desta prova de oito segundos, as esporas são posicionadas no pescoço do animal. No segundo, na puxada simultânea das esporas (rombudas, sem pontas), as pernas do cowboy devem tentar alcançar a alça do bareback próximo à sua mão.

O cowboy fica em uma posição horizontal, batendo as costas na anca do animal enquanto a mão de equilíbrio permanece livre.

1.3.24 Cutiano



figura 17 Cutiano

Ainda contemplando modalidades vistas em rodeio temos o cutiano percorrido pelo site (RODEIO MODALIDADES acesso 2009) como:

Estilo de montar rústico, praticado unicamente no Brasil. Caracteriza-se pela falta de apoio do peão, pois apenas duas cordas são amarradas à peiteira do cavalo para que o peão possa segurar. Nessa modalidade é usado arreio - assento feito em couro - baixeira, peiteira e rédeas com duas canas - tiras de corda. Embora esta montaria seja tipicamente brasileira, alguns peões do exterior têm participado da prova.

No primeiro pulo do animal, o cowboy deve posicionar as esporas entre o pescoço e a paleta do cavalo. A partir do segundo pulo as esporas devem ser puxadas em direção à cava da paleta. As esporeadas aumentam o grau de dificuldade da montaria, uma vez que o cowboy fica mais solto sobre o animal, aumentando também as chances de notas mais altas.

1.3.25 Saddle Bronc

A prova tem duração de oito segundos, o peão segura com a mão de apoio numa corda de 1,20 m aproximadamente, a mão de equilíbrio não pode tocar em nada. Já no primeiro pulo do animal, o peão esporeia entre a paleta e o pescoço do cavalo.

No segundo pulo, ele puxa as esporas da barriga até as nádegas do animal em direção ao arco traseiro da sela. Quanto maior a angulação, maior será a nota. Os punhos das mangas da camisa são abotoados. (PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

1.3.26 Team Ropping (laço em dupla)

No team hopping os cavaleiros devem laçar um bezerro de aproximadamente 200 kg, preferencialmente com chifres. Habilidade e velocidade são fundamentais para que o laçador cabeceiro lace os chifres ou o pescoço do animal.

A prova inicia com cordas enroladas no pito da sela, cabeceiro e laçador saem do boxe depois que o bezerro estourar a barreira. A dupla é penalizada em cinco segundos,

acrescidos ao final, se o cavaleiro cabeceiro estourar a barreira. A mesma pena é aplicada ao peseiro que laçar um pé do bezerro em vez dos dois. A conclusão da prova se dá quando os dois laçadores se posicionarem um em frente ao outro com as cordas esticadas.

A desclassificação acontece nos seguintes casos: quando o cabeceiro laçar a paleta do boi, quando a corda da cabeça ficar em formato de oito ou quando um dos laçadores não conseguir enrolar a corda no pito, vence a dupla que finalizar o trabalho no menor tempo. (PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

1.3.27 Laço de Bezerro Calf Roping

Esta prova é praticada por apenas um peão que deve laçar um bezerro pelo pescoço, manter a corda esticada, pular do cavalo e amarrar três patas do bezerro de forma que fique imobilizado.

O tempo da prova decorre após a autorização do juiz para a partida do laçador que sai do Box logo após o bezerro. Depois de amarrar as patas do bezerro o laçador deve montar sobre o animal e levantar as mãos para finalizar o tempo. (PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

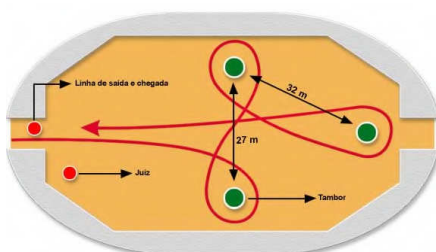
1.3.28 Três Tambores



figura 18 três tambores

Nesta modalidade só participam mulheres, e ela é formada por 3 tambores dispostos numa arena a uma distancia de 4 metros cada. A prova inicia quando a concorrente sai ao galope e termina após a mesma passar ao redor dos 3 tambores e retornar ao ponto de partida.

Figura 19 pista da prova dos três tambores



(Encontrado em PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

1.3.29 Bull Doging

Nas provas de Bull doging os cavaleiros tem que descer do cavalo e derrubar o boi, é realizado em duplas, um tendo que fazer o trabalho de esteiras, para que o boi não fuja e o outro cavaleiro fica do lado contrário, saltando do cavalo em movimento. Esta modalidade exige técnica, velocidade e precisão dos cavaleiros no momento de descer do cavalo e derrubar o boi.

O vencedor é aquele que terminar a prova no menor tempo, sendo o recorde mundial de 2,4 segundos. (disponível em: PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

1.3.30 Laço comprido

Essa é uma prova de habilidade campeira. O cavaleiro deve laçar a rês pelos chifres dentro de um limite de 100 m. Vence aquele que conseguir maior número de laçadas. A armada deve medir 8 m, com quatro rodilhas na mão, não podendo retê-la ao laçar. (encontra-se no site ASSOCIAÇÃO NORTE RIO GRANDENSE DE CRIADORES DE CAVALO QUARTO DE MILHA, acesso 2009).

1.3.31 Seis balizas

Esse evento contra o cronômetro testa a agilidade e velocidade do cavalo na qual temos um percurso com 6 balizas, distantes 6,50 mts uma das outras, nas quais cavalo e cavaleiro vão trançando (costurando) as balizas em alta velocidade. O cavalo corre até o final delas, vira na última e retorna trançando para fora e para dentro, trabalhando no caminho de volta para a 1ª baliza, então, ele faz o contorno na baliza da frente e volta costurando as balizas novamente, até atingir a última e por fim ele completa o giro e volta em linha reta, paralela à fila das balizas, em direção à linha de chegada a toda velocidade e caso derrube alguma baliza à uma penalidade de 5 segundos para cada baliza derrubada. disponível em PANELINHA BELEZERA ,acesso em 2009).

1.3.32 Prova de Cinco Tambores

De acordo com o site associação norte rio grandense de criadores de cavalo quarto de milha, acesso 2009 “a corrida do Cinco Tambores é uma prova de resistência, velocidade e adestramento. Consiste em fazer, no menor tempo possível, o trajeto segundo o diagrama, vencendo seu concorrente na dupla.”

Primeiramente tem a primeira fase classificatória, na qual os concorrentes fazem o percurso individualmente, indo para a segunda etapa o concorrente com os melhores

tempos. Nas fases seguintes, temos as duplas que competem por eliminatórias, sendo vencedor aquele que vencer o último concorrente.

1.3.33 Working cow horse

O cavalo de Working Cow Horse é uma combinação de habilidade em Rédeas com o senso de gado. Nesta prova, a destreza bem como lidar com o gado de fazenda será o testados.

A competição consiste em duas partes: Trabalho de Rédeas prescrito e Trabalho com o gado. A primeira parte da prova terá um percurso que deverá ser seguido pelo cavalo, onde ele realizará mudanças de mão, spins e esbarros, sendo avaliado pelos juízes na maneira de ser guiado e no controle de seus movimentos.

A segunda parte por sua vez é a do trabalho com o rebanho, na qual um boi é solto sozinho na arena que deverá ser contido pelo cavalo que levará o boi beirando a cerca e por fim conduzirá o mesmo até o centro da arena fazendo círculos ao redor deste em todas as direções.

O julgamento desta prova é exposto pelo site centro de treinamento, rédeas, tambor e baliza como:

O julgamento é baseado em boas maneiras, maciez, senso de rebanho e facilmente guiado no trabalho de rédeas. A nota é dada para cada parte do trabalho de 0 a 100, com 70 de nota média. Penalidades serão dadas aos cavalos que são excessivamente agressivos com o boi ou na falta de controlar o boi no final da arena.

As informações aqui colocadas são encontradas no site centro de treinamento, rédeas, tambor e baliza, acesso 2009.

1.3.34 Western

Esta prova envolve o prazer de cavalgar, sendo avaliado o conforto e a comodidade do cavaleiro nos vários seguimentos de andar de cavalo, de acordo com as mudanças solicitadas por um juiz.

1.3.35 Provas de Western Pleasure

- 1º - Sênior - Cavalos com cinco anos hípicas, ou mais, apresentados com freio.
 - 2º - Júnior - Cavalos com mais de quatro anos hípicas, ou menos, apresentados com freio, bridão ou hackamore. Nos dois últimos casos podem-se admitir as duas mãos nas rédeas.
 - 3º - Western Pleasure Bridão - cavalos com dois anos hípicas usando bridão ou hackamore, apresentados com duas mãos nas rédeas, as quais têm que estar cruzadas, as mãos devem estar próximas à cabeça da sela e não mais que dez centímetros afastados de cada lado do pito da sela.
 - 2 - Se houverem duas categorias de Western Pleasure, elas serão:
 - 1º - Sênior - cavalos com cinco anos hípicas, ou mais, apresentados com freio.
 - 2º - Júnior - cavalos com quatro anos hípicas, ou menos, apresentados com freio, bridão ou hackamore. Nos dois últimos casos podem-se admitir as duas mãos nas rédeas.
 - 3 - Se houver apenas uma categoria de western, ela será:
 - 1º - Livre - cavalos com cinco anos hípicas, ou mais, apresentados com freio; cavalos com quatro anos hípicas, ou menos, apresentados com freio, hackamore ou bridão.
- (encontrado em WESTERN, 2009).

Os cavaleiros e amazonas são divididos nas categorias classe Aberta, classe Amador e classe Jovem.

O julgamento por sua vez é feito pela performance, condição física e conformação do cavalo; entretanto, um mínimo de 20% do julgamento deve ser baseado na condição física e na conformação.

Durante a prova a apresentação dos cavalos se dá ao passo, trote e galope, com rédeas razoavelmente soltas e sem repressão exagerada, com leve contato na boca, sendo analisados nos dois sentidos da arena, e nas três velocidades citadas e ainda o juiz, poderá solicitar que os cavalos aumentem a velocidade no passo, trote ou galope, em uma ou ambas direções da arena. No entanto o juiz não deve solicitar o aumento da velocidade no galope quando houver mais do que doze cavalos na pista e os cavaleiros devem continuar sentados na

sela quando estiverem se apresentando no trote alongado ou ainda quando lhes for solicitado o recuo, deve ser feito de forma leve, calma e suave.

Seguindo sobre o percurso os cavalos devem mudar de direção para dentro da arena (de costas para a cerca) e podem fazer isto ao passo ou trote, mas nunca ao galope. Ainda para ser um bom cavaleiro de Pleasure deve-se ter uma movimentação livre e de comprimento de acordo com sua conformação sendo sua movimentação suave e macia com a cabeça e pescoço de forma relaxada e em posição natural, com a nuca no nível da cernelha, e a cabeça não deve ficar atrás da vertical, dando aparência de intimidação e nem deve se apresentar com o focinho muito pra frente. O focinho deve estar levemente à frente da vertical, demonstrando brilho e estar com as orelhas alertas, as rédeas por sua vez estarão razoavelmente soltas, mas com leve contato e controle.

O cavalo deve estar relaxado, porém pronto pra responder a qualquer comando sem resistência; se for pedido para aumentar a velocidade, isto deve acontecer com naturalidade, balanceamento e com uma aparência boa, dando a impressão de ser um prazer montar.

Nesta modalidade teremos penalizações acordo com a severidade da falta, podendo ser elas:

- 1 - Excesso de velocidade (em qualquer dos três momentos).
 - 2 - Galopar na mão errada.
 - 3 - Quebra de velocidade.
 - 4 - Lentidão excessiva (em qualquer dos movimentos).
 - 5 - Não entrar no movimento pedido, quando este for solicitado.
 - 6 - Tocar a sela ou o cavalo com a mão livre.
 - 7 - Cabeça muito baixa.
 - 8 - Cabeça muito baixa (ponta da orelha abaixo da cernelha, por cinco ou menos passos)
 - 9 - Nariz atrás da vertical por cinco ou menos passos.
 - 11 - Abrir excessivamente a boca.
 - 12 - Tropeçar ou cair.
 - 13 - Uso da espora à frente da barrigueira.
 - 14 - Se o cavalo tiver uma aparência extenuada, letárgica, enfraquecida, tensa ou excessivamente cansada.
 - 15 - Rédeas soltas demais, de forma que não seja mantido um leve contato com a boca do cavalo.
- (encontrado em WESTERN, 2009).

Essas faltas podem ser motivos para a desclassificação, exceto em provas de Principiantes, onde serão faltas penalizadas de acordo com a severidade.

1.3.36 Hipismo Rural

O hipismo rural nasceu no interior do estado de São Paulo inspirado nas caçadas e corridas através de obstáculos naturais, executadas nas próprias fazendas.

1.3.37 Categorias dos cavaleiros e amazonas

As categorias encontradas são

1. Mini-Mirins- idade de 5 a10 anos durante o ano do evento
 2. Mirins-idade de 11 a14 anos durante o ano do evento
 3. Junior- idade de 15 a17 anos durante o ano do evento
 4. Sênior
- Performance- idade de 18 anos durante o ano do evento
 Força Livre- idade de 18 anos durante o ano do evento
 Master- idade de 18 anos durante o ano do evento.
 (encontrado em [hipismo_rural](#), 2009).

1.3.37.2 Penalidades

Nas provas de hipismo rural as penalidade incorridas são perda de capacete, que gera eliminação refugo (parada recusando saltar um obstáculo), desvio (escape em qualquer direção sem saltar o obstáculo), quedas (de cavaleiro ou do cavalo, quando a espádua e anca tocam o solo), laço (quando faz uma volta cortando sua trajetória rumo ao obstáculo).

1.3.37.3 Provas

Prova de Resistência: Consiste em realizar um percurso por estradas, caminhos, campos ou quaisquer terrenos, com ou sem passagens obrigatórias.

Velocidade padrão - 320 a 350m/min distância - mínimo de 8Km e máximo de 16Km

Prova de Corrida de Obstáculos "Steeple-Chase": Consiste na corrida em campo plano, com obstáculos fixos situados a distâncias de 250 a 300m.

Prova de Cross-Country: Consiste em realizar um percurso de modo a testar a funcionalidade do cavalo no campo, com aclives e declives frente a obstáculos fixos, com varas de diâmetro mínimo de 20cm, obstáculos naturais e passagens obrigatórias.

Prova de Picadeiro: Consiste em realizar um percurso em pista de grama ou terra, transpondo obstáculos de salto e executando figuras de picadeiro compostos de tambores e balisas, procurando demonstrar a flexibilidade, obediência e energia do cavalo, após os esforços das provas anteriores.

Campeonato Brasileiro de Hipismo Rural: Realizado em quatro etapas sem descarte ou em cinco etapas com um descarte

Etapas Iniciais: Reduzida com Prova de Cross-Country e Picadeiro Última Etapa: Obrigatoriamente completa, com Prova de Resistência Steeple-Chase, Cross-Country e Picadeiro

Campeonato de Rédeas: Consiste em demonstrar as características de doma, obediência às rédeas, flexibilidade e velocidade, sempre realizadas simultaneamente por dois cavaleiros.

Realizada em três etapas, sendo que cada etapa poderá ser feita com uma ou quatro provas padronizadas pela ABHIR

Prova 1-Simultaneamente de tambores e salto

Prova 2-Simultaneamente de balisas e salto

Prova 3-Simultaneamente de perseguição em picadeiro

Prova 4 - Simultaneamente de picadeiro espelhado

Campeonato de Horse-Cross: Consiste em demonstrar as características do cavalo frente às situações comuns nas caçadas e lida diária no campo, com obstáculos mais naturais possíveis, com altura máxima de 1000m e considerados como passagens obrigatórias na seqüência exigida.

Realizado em 3 etapas com percurso mínimo de 2500m, tempo limite máximo calculado à velocidade de 300m/min não há penalização para derrubes ou quedas durante o percurso, o cavaleiro deve partir e chegar montado no menor tempo possível. (encontrado em HIPISMO_RURAL, acesso 2009).

1.3.38 Equitação especial

Em março de 2002, na capital paulista, o hipismo para olímpico nacional nasceu a partir de um curso promovido pela Confederação Brasileira de Hipismo-CBH. A Dra. Gabriele Walter foi a palestrante do evento. Ainda neste ano ocorreram as primeiras provas-treino, com a participação de competidores do Distrito Federal, Minas Gerais e São Paulo.

Julho de 2003 marcou a realização do 1º Campeonato Brasileiro na cidade paulista de Ibiúna. Participaram nove atletas dos três estados pioneiros na modalidade. Em agosto de 2003, Ibiúna sediou a 1ª Copa Sul-Americana, ainda apenas com atletas brasileiros. No mesmo ano, dois cavaleiros do País participaram pela primeira vez de uma competição paraolímpica internacional. Natalie Goutglass e Daniel Loeb representaram o Brasil no V Campeonato Mundial, em Moorseele, Bélgica. Em dezembro do mesmo ano, nos Jogos Parapanamericanos de Mar del Plata, Marcos Fernandes Alves, o Joca; e Sérgio Frões conquistaram, em suas respectivas categorias, duas medalhas de ouro, na Prova Individual

e no Estilo Livre com Música. Outro cavaleiro brasileiro também marcou presença na competição: Paulo Roberto Meneses que garantiu mais uma medalha de prata. Com estes resultados, o Brasil foi vice-campeão por equipe na modalidade. (CBH, acesso 2009).

Ainda no site da CBH encontramos que o hipismo paraolímpico pode ser praticado por pessoas com vários tipos de deficiência, pois desenvolve as habilidades físicas e a auto-estima de seus praticantes. Sendo que a modalidade praticada em nível paraolímpico é o Adestramento.

Existirão adaptações para a prática da modalidade para olímpica e elas são segundo a CBH (2009)

a pista deve oferecer níveis de segurança maiores do que as pistas convencionais, com a fixação de bandas laterais com altura de um metro; a areia da pista, ao contrário do adestramento convencional, é compactada para facilitar a locomoção do cavaleiro; as letras de posicionamento são maiores; há sinalização sonora quando se trata de atleta cego; e o local de competição precisa ter uma rampa de acesso para os cavaleiros montarem nos cavalos. (CBH, acesso 2009).

É importante ressaltar que o hipismo paraolímpico é praticado em cerca de 40 países. Homens e mulheres competem juntos nas mesmas provas, sem distinção.

A classificação de acordo com o nível de deficiência se dá em 5 sendo pois 1a, 1b, 2, 3 e 4. Os atletas com maior grau de comprometimento são classificados como 1a, e assim sucessivamente, em ordem crescente, até o grau 4. Para cada avaliação contrata-se fisioterapeutas e médicos treinados e certificados pelo IPEC.

1.3.39 VIVÊNCIA ou EQUITACÃO LÚDICA

“A equitação é recomendada a partir dos 6/7 anos, isso porque nessa idade as crianças já têm maturidade suficiente para seguir regras e trabalhar em grupos nas escolas de equitação.” (ESPORTE E TERAPIA, acesso 2009).

No entanto, encontramos crianças menores que amam cavalos e querem montar, mas que se cansam mais rápido e não podem compreender ainda regras, disciplina entre outras coisas exigidas pelo esporte, assim que por surgir essa demanda apareceu a equitação lúdica, feita sob orientação de um profissional sensível que intermedeie essa "brincadeira" com o cavalo.

Em vigência no site (ESPORTE E TERAPIA, acesso 2009) encontramos que a experiência vivida pela criança vai estimular a consciência corporal, lateralidade, noção de espaço/tempo, responsabilidade, afetividade, limites entre outras coisas, mas deve-se sempre atentar para o cavalo, que deverá ser curioso, dócil, paciente, gostar de gente, de carinhos, de fazer exterior, além de ter andamentos ritmados e suaves.

1.3.40 EQUOTERAPIA

A Equoterapia é um método terapêutico reconhecido pelo Conselho Federal de Medicina em que o cavalo é utilizado em uma abordagem interdisciplinar buscando equilíbrio biopsicossocial de pessoas portadoras de necessidades especiais e/ou com deficiências.
(ESPORTE E TERAPIA, acesso 2009)

Alguns estudos comprovaram que as informações dadas pelo cavalo proporcionam experiências sensório-motoras, proprioceptivas, vestibulares, respiratórias, cognitivas e afetivas que ajudam o praticante (quem pratica a equoterapia) na sua marcha, equilíbrio, força, coordenação, controle motor e postural, aumento da amplitude das articulações, aumento da auto-estima, do controle emocional, da afetividade, da consciência corporal, da concentração, memória, criatividade, etc.

Assim que para a equoterapia temos que ter um cavalo especial para poder passar essas informações, suas características deverão ser dócil, tolerante, bonito, com passo definido, ritmado, suave.