



REGOLAMENTO NAZIONALE ADDESTRAMENTO CLASSICO

APPROVATO IL 03/02/2018

PREMESSA

La disciplina della Monta da Lavoro è stata creata con l'obiettivo di migliorare le tecniche equestri sviluppate in quei Paesi i cui cavalieri impiegano i cavalli in diversi aspetti.

La gara quindi offre un'occasione al raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale.

Questo regolamento è stato preparato sulla base del lavoro che è stato realizzato in tutti i Paesi in cui si pratica questa disciplina, sarà oggetto di ulteriori revisioni, con l'obiettivo di assicurare un sistema più equo attraverso l'introduzione di piccole modifiche a quei temi aperti al miglioramento.

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale, è stato redatto per regolare tutte le manifestazioni di Monta da Lavoro e può essere modificato solo dal Consiglio stesso.

1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Monta da Lavoro indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della FITETREC, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

1.2 L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

I soggetti tenuti agli obblighi e agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Addestramento Classico sono:

- il Cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Juniores l'Istruttore di riferimento o altro istruttore da lui delegato.

1.3 Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le intenzioni del presente Regolamento.

2. MANIFESTAZIONI

2.1 Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC-ANTE oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento.

2.2 La FITETREC-ANTE ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

2.3 Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione del Concorso di Addestramento Classico dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla FITETREC-ANTE od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 20 giorni prima della gara, per l'approvazione.

2.4 Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato FITETREC-ANTE, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato FITETREC od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale.

E' possibile integrare gare anche durante l'anno agonistico con preavviso di almeno 30 giorni prima dalla esecuzione dietro autorizzazione del dipartimento Nazionale.

2.5 All'inizio di ogni anno dovranno essere programmati i Campionati Regionali nel rispetto delle seguenti specialità:

1 – Addestramento Classico

2.6 Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC-ANTE o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla FITETREC-ANTE o dai suoi Organi Regionali. Il programma, una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della FITETREC centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare la o le categorie del Concorso con le relative riprese di addestramento;
- b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto della iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- Le Categorie con le relative riprese di addestramento.
- Gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione.

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

2.7 L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla FITETREC-ANTE Nazionale o al Comitato Regionale competente per territorio nella giornata successiva alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

3. NORME GENERALI

3.1 CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI ADDESTRAMENTO CLASSICO

3.1 Inizio e termine di un concorso

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha preso e annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

3.2 Lavoro di esercizio del cavallo

Da 36 ore prima dell'inizio di Prove di Trofei o Campionati, i cavalli dovranno essere montati solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara, pena l'eliminazione.

3.3 Scuderizzazione dei cavalli

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di svolgimento della manifestazione.

3.4 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A1
- 2) Cavalieri con Brevetto A2/A3

ed in base all'età:

- GIOVANISSIMI: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 10 anni fino al raggiungimento del 14° anno

- JUNIORES: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 15 anni fino al raggiungimento del 18° anno

- SENIORES: sono i Cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età.

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria.

E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato. La partecipazione a Categorie senza la qualifica di cavallo e/o Cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di 5 0 0 ,00 Euro; resta salva la facoltà di deferimento agli Organi Disciplinari in casi di particolare gravità o nei casi in cui si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

3.5 CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI

Sono qualificati "italiani" i soggetti iscritti ai Libri Genealogici tenuti dal MIPAAF (o Uffici che ne dovranno occupare il posto) ed ai cavalli nati ed allevati in Italia iscritti nei Libri Genealogici o Registri Anagrafici riconosciuti dal MIPAF e tenuti sotto l'egida dell'A.I.A.

L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la normativa per l'iscrizione o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alla normativa apposta emanata dalla FITETREC-ANTE e/o MIPAAF

Nei Concorsi di Addestramento Classico lo stesso cavallo, ad eccezione dei cavalli che partono nella categoria Open per i quali è possibile una sola partecipazione durante il concorso, può prendere parte nella stessa giornata di gara ad un massimo di 2 diverse categorie con cavalieri diversi. Ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie GIOVANISSIMI e AVVIAMENTO. Per queste ultime categorie lo stesso cavallo non potrà comunque partecipare al concorso complessivamente per più di 5 volte (alla stessa o ad altra categoria).

3.6 Età dei cavalli e cavalieri

L'età dei cavalli e dei cavalieri si intende computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo o cavaliere, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

3.7 ABILITAZIONI A MONTARE DEI CAVALIERI

E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato, pena la squalifica.

3.8 Patente A1

Abilita il cavaliere compiuti gli 10 anni, solamente nelle categorie AVVIAMENTO e con cavalli non debuttanti.

3.9 Patente A2/A3

Patente A2 abilità ad attività sportivo agonistica nelle:

- Categoria Debuttanti/Amatori purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria Open;
- Categoria Juniores se di età inferiore ai 18 anni
- Categoria Giovanissimi di età inferiore a 15 anni

Patente A3 abilità ad attività sportivo agonistica nelle:

- Categoria Debuttanti/Amatori/Juniores purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella Categoria Open;

3.10 Categorie

Le categorie previste sono le seguenti:

- AVVIAMENTO: solo ludico addestrativo, possono partecipare cavalieri di qualsiasi età ambosessi con patente A1. A tale categoria possono anche partecipare, per un solo anno sportivo, Cavalieri con patente A2/A3 che non abbiano negli anni precedenti mai partecipato a concorsi di Addestramento Classico
- CAVALLI DEBUTTANTI comprende cavalli dai tre ai cinque anni montati da cavalieri con patente A2/A3.
- AMATORI: possono partecipare cavalieri ambosessi con patente A2/A3, purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria OPEN. I binomi che nella classifica finale di Campionato Regionale si siano posizionati tra le prime tre posizioni, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Amatori solo per l'anno in corso e i due anni successivi, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria Open.
- Regola valida dal 2017
- OPEN: possono partecipare cavalieri ambosessi solo con patente A3 ed età minima di 15 anni.
- JUNIORES: possono partecipare cavalieri ambosessi con patente A2/A3 e con età compresa fra i 15/ 18 anni.
- GIOVANISSIMI possono partecipare solo cavalieri ambosessi con età 10/14 anni con patente A2.

3.11 Sotto Categorie

Nelle gare di valenza regionale, provinciale e sociale i Comitati Regionali e I Comitati organizzatori su autorizzazione dei Comitati Regionali, potranno organizzare gare con classifiche separate secondo le sole seguenti sotto categorie:

- La categoria AVVIAMENTO potrà prevedere una sotto categoria Juniores (fino a 18 anni di età) ed una Seniores (dai 19 in su);
- La Categoria GIOVANISSIMI potrà prevedere una sotto categoria ESORDIENTI (dagli 8 agli 11 anni di età) ed una Ragazzi (dai 12 ai 14 anni di età).

3.12 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

3.13 Categorie Avviamento e Giovanissimi

- Addestramento: riprese livello 1-2-3.

3-14 Categoria Cavalli Debuttanti

- Addestramento: Riprese livello 3-4-5-6

3.15 Categorie Juniores ed Amatori

- Addestramento: Riprese livello 6-7-8-9-10.

3.16 Categoria Open

- Addestramento: Riprese dalla 11-12-13-14

3.17 Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato. Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare.

Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Le iscrizioni devono pervenire via fax, posta o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box), non saranno accettate iscrizioni dopo il termine fissato. Con l'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa d'iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dall'effettiva partecipazione alla gara.

In caso di iscrizione a Campionati, Coppe e Trofei, le stesse dovranno pervenire entro i termini specificati dal Comitato Organizzatore e comunque non oltre i 3 giorni antecedenti la gara stessa.

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Una tale decisione è solo di competenza della FITETREC sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail, le iscrizioni e gli eventuali ritiri.

Le iscrizioni degli Juniores e dei Giovanissimi saranno ritenute valide solo se fatte dalla società Affiliata di appartenenza e inoltre è necessario specificare il nome del Tecnico accompagnatore. Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Juniores e Giovanissimi devono essere assistiti dal Tecnico accompagnatore responsabile dell'Associazione ovvero da un Tecnico da questi delegato. In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica". L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi (d'onore o denaro). Pagano comunque la tassa d'iscrizione e partono sempre dopo i cavalli iscritti alla gara.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro sette giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50 % delle quote d'iscrizione ed il 100 % di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

3.18 Tasse di iscrizione e scuderizzazione

Gli importi minimi delle tasse d'iscrizione e per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

E' facoltà dei Comitati Organizzatori di aumentare gli importi non superando il 25% di quanto stabilito dal Consiglio Federale.

Un cavallo o un Cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola, non solo con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione, ma, anche, con tutti quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il Cavaliere siano stati iscritti. Una lista dei soggetti non in regola con tali pagamenti sarà dalla FITETREC comunicata agli Organizzatori che dovranno renderla pubblica.

3.19 Tabella dei punti

La classifica sarà data dalla somma dei punti ottenuti nelle prove, come segue:

- Al 1° classificato sarà attribuito un punteggio pari al numero di partecipanti iscritti e partenti più due.
- Alle altre posizioni in classifica sarà attribuito un punteggio pari al numero di partecipanti iscritti e partenti più 1 meno il numero della posizione in classifica.
- A titolo di esempio con 10 partecipanti iscritti e partenti i punteggi attribuiti saranno i seguenti:

al 1° classificato punti $10+2 = 12$
al 2° classificato punti $10+1-2=9$
al 3° classificato punti $10+1-3=8$
al 4° classificato punti $10+1-4=7$
al 5° classificato punti $10+1-5=6$
al 6° classificato punti $10+1-6=5$
al 7° classificato punti $10+1-7=4$
al 8° classificato punti $10+1-8=3$
al 9° classificato punti $10+1-9=2$
al 10° classificato punti $10+1-10=1$

In caso di eliminazione, squalifica o ritiro il punteggio sarà pari a zero

Ai fini del presente articolo un cavaliere si intende "iscritto e partente" solo quando è in regola con l'iscrizione al Concorso, ha pagato la tassa di iscrizione, e si presenta in tenuta di gara.

3.20 Classifiche

La classifica della gara di Campionato Regionale è determinata dalla somma dei punti ottenuti nelle singole tappe. È primo colui che ha ottenuto il maggior numero di punti.

3.21 Eliminazione

In tutte le specialità e in tutte le categorie il Presidente di giuria può, a suo insindacabile, giudizio eliminare un cavaliere ed allontanarlo dalla singola prova di specialità quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;
- esercita il cavallo in campo gara chiuso;
- compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli, sia in campo prova che in gara;
- mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara;
- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto;
- ferisce o maltratta il cavallo in gara;
- il cavallo assume atteggiamenti di difesa pericolosi per l'incolumità del cavaliere;
- si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla competizione;
- entra in campo prima di essere chiamato
- l'uso della "serreta vaquera" sia ricoperta che non;
- l'uso del barbozzale con seghetta (tipo serreta) sia ricoperto che non;
- presenta bardature od abbigliamento non idoneo;
- quattro errori di percorso nelle riprese per tutte le categorie e 3 errori per cat. OPEN;
- caduta del cavaliere e/o cavallo solo quando c'è separazione tra cavallo e cavaliere;
- aiuti esterni di compiacenza solo se derivanti dal proprio istruttore e direttamente rilevati dai Giudici impegnati sul campo. In nessun altro caso potrà essere penalizzato il cavaliere;

- Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova.

3.22 Premiazioni

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto. Per essere considerati tali essi non devono costituire premi in denaro. Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un concorso che come premi complessivi del concorso stesso. La messa in palio di tali premi va resa nota prima dell'inizio della prima gara per quelli complessivi e prima dell'inizio di ogni categoria per gli altri.

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti stessi, previo assenso del Presidente di Giuria, d'intesa con la Giuria, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona. **I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara.**

3.23 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di cavalieri partenti viene stabilito di volta in volta dal regolamento del Campionato stesso. Negli altri concorsi una categoria non sarà ritenuta valida con un numero di partenti inferiori a tre. Le categorie con un numero insufficiente di iscritti potranno unificarsi secondo il programma del concorso, con classifica separata.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della prova. Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 10 verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

3.24 Prove soppresse

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria deciderà se sopprimere la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

Se una gara viene soppressa, i concorrenti devono esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione deve essere loro rimborsata.

In tale caso, i cavalieri possono partecipare ad altre categorie, sempre se siano qualificati per effettuare le medesime, oppure, con l'autorizzazione del Presidente di Giuria, effettuare fuori gara la gara soppressa.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi:

- a) gara non iniziata, con i Cavalieri o parte di essi già in loco: rimborso della quota iscrizione ed eventuale box,
- b) **disputata una sola manche delle due: rimborso della seconda manche.**

3.25 Ritiri

Il ritiro dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria.

In caso di mancata comunicazione del ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, dietro eventuale presentazione di certificato del Veterinario o del Medico), verrà applicata un'ammenda di € 200,00 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla FITETREC dal Presidente di Giuria. Il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina.

3.26 Possibilità di montare più di un cavallo

Un Cavaliere può montare più di un cavallo nelle tappe Regionali, un solo cavallo in una squadra e gli eventuali ulteriori cavalli come concorrente individuale.

In questo caso, deve montare per primo il cavallo che fa parte della squadra.

Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per le prove dovrà prevedere un tempo

non inferiore a 20 minuti fra un cavallo e l'altro. E' facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

L'ordine di partenza dei singoli componenti la squadra, nell'ambito di quello determinato per sorteggio, verrà stabilito dal capo della squadra stessa il quale è peraltro obbligato a far partire per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli.

3.27 Ordine di partenza

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio a cura della segreteria che verrà effettuato dopo la chiusura dell'iscrizione.

Per la prova di Addestramento Classico sarà previsto un orario di ingresso dei Concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da Organizzatori e Concorrenti, per il buon andamento della manifestazione.

3.28 Cambi di monta

Il cambio di monta è autorizzato soltanto tra cavalieri iscritti al concorso. E' possibile effettuare un cambio di monta fino alla chiusura delle iscrizioni previa comunicazione alla segreteria di concorso: oltre tale termine l'accettazione della stessa va autorizzata dal Presidente di Giuria. Resta comunque responsabilità del concorrente la partecipazione alle categorie a cui è abilitato. Il cambio di monta non è consentito nelle prove di Campionato. In tale caso la prova sarà valida solo ai fini della categoria.

3.29 Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, **mantenendo il punteggio** anche dopo la scadenza del termine, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere che ha fatto la sostituzione. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato. **In ogni caso è ammessa una sola sostituzione nell'arco di un Campionato.**

3.30 Ispezione cavalli

Ha luogo prima della prova di addestramento ed è effettuata da una Commissione composta dai Membri della Giuria e dal Veterinario Ufficiale per i concorsi di valenza nazionale e dal Presidente di Giuria, eventualmente coadiuvato dal Veterinario di servizio, nei concorsi regionali, provinciali e sociali. I cavalli vanno presentati a mano con la testiera o anche, su specifica decisione del Presidente di Giuria, montati in assetto di gara. Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre, vietate tute e scarpe ginniche. Qualora non venisse rispettata tale prescrizione, sarà applicata un'ammenda di 50 Euro da versare prima della partenza (conseguenza del mancato pagamento sarà la squalifica).

La Commissione, ovvero il Presidente di Giuria ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara. In caso di parità di voti, il parere del Presidente di Giuria è determinante. Spetta al Presidente di Giuria dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità. Dovrà essere realizzata un' "area di attesa" il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione.

In tutti i Concorsi, è facoltà della Giuria sottoporre un cavallo, prima, durante e dopo ogni singola prova, a ispezione. Il Concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a dare al Concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

3.31 Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicinali proibite. Si considerano sostanze medicinali proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla FITE/FEI. È competenza della FITETREC individuare i Concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato FITETREC. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un

Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del Concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia ai REGOLAMENTI FEI/FITE ANTIDOPING.

Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigente.

3.32 Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La Giuria deve prendere un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

È specifico dovere della Giuria fermare un Concorrente in evidente difficoltà durante la manifestazione. Tale circostanza sarà sempre penalizzata con la eliminazione per tutte le categorie.

3.33 Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo comporta, a secondo della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudici, Veterinario di servizio.

3.34 Caduta

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra Cavallo e Cavaliere tale che esso tocchi il terreno o un ostacolo e sia obbligato a rimettersi in sella.

Si considera caduta del Cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno. Una caduta del cavallo o del cavaliere sarà sempre penalizzata con l'eliminazione per tutte le categorie.

3.35 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la FITETREC.

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria. I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 300 Euro.

Il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla FITETREC centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali nel caso in cui il reclamo venga respinto.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile.
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:
 - in relazione alla qualifica dei Cavalli e dei Concorrenti;
 - in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
 - in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica;
 - la facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai concorrenti partecipanti, per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'istruttore.

- dopo la pubblicazione delle classifiche, il voto di merito del giudice su una qualsiasi figura non è mai, in nessun caso e da nessuno modificabile. Quindi anche un eventuale errore di valutazione non è considerato un'irregolarità. In altri termini non è mai ammissibile un reclamo sul giudizio di un giudice nelle figure o nei voti di insieme delle prove di addestramento. Viceversa anche in tali prove potrà essere presentato reclamo se il Giudice non dovesse accorgersi di errori di ripresa, errori di grafico, gravi irregolarità nella bardatura ecc...
- I reclami nel caso potranno essere accompagnati anche da prove documentali video o fotografiche, qualora il reclamo contro un'eliminazione venga accolto il concorrente avrà diritto di chiedere la ripetizione della prova in cui è stato eliminato.
- Ai fini della suddetta, reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietato, pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

3.36 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi, il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria). Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

3.37 Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla FITETREC la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla FITETREC o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 300,00 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

3.38 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati. Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la FITETREC o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la FITETREC, o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

3.39 Sponsorizzazioni

Tutti i cavalieri non qualificati professionisti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purché tali contratti siano approvati dalla FITETREC

Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere l'autorizzazione della FITETREC

I cavalieri sponsorizzati, sempre approvati dalla FITETREC, possono portare il logo del loro sponsor sul sottosella del cavallo, sulle coperte da passeggio, sulle auto, sui van etc.

Per quanto riguarda le misure del logo, si fa riferimento a quanto stabilito dalla FITE/FEI all'art. 136 del Regolamento Generale, e precisamente:

- 200 cm² su ciascun lato del sottosella;
- 80 cm² sulla giacca da concorso, una sola volta, all'altezza del taschino;
- 16 cm² sui due lati del colletto della camicia.

3.40 Sanzioni

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Al Presidente di Giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da 100 Euro a 200 Euro;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria abbia applicato la sanzione di cui al punto 3 deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi. Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

3.41 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 100,00 Euro, ad un massimo di 200,00 Euro.

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- Il non presentarsi direttamente, e non salutare la Giuria appena entrato in campo;
- Il non portare in campo di prova ed in quello di gara, il numero di testiera del cavallo o il numero di pettorale ove sia previsto;
- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto;
- Il non presentarsi all'ispezione cavalli in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre.

In caso di recidività, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

3.42 Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e quindi da ogni ulteriore prova. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente FITETREC rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso,

- o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

4 DIRIGENTI E SERVIZI

4.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta di valenza nazionale è prevista la nomina:

a) da parte degli Organi Federali:

- di un Presidente di Giuria
- di una Giuria
- dei necessari Segretari di Giuria per le prove di Addestramento Classico;
- di un Responsabile della Segreteria;

b) da parte dei Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, comunicato al più presto alla Segreteria ed al Presidente di Giuria. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei Concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a Suo carico.

Tali nomine devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara. Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, assistenza veterinaria e di mascalcia.
- un adeguato numero di inservienti al campo gara

4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal uopo, i predetti Comitati, in caso di Concorsi di valenza nazionale, dovranno incaricare un Medico qualificato, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, ne darà notizia al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

Per tutti i concorsi di valenza nazionale, regionale o provinciale, con la sola esclusione dei concorsi sociali, i C.O. inoltre dovranno garantire la presenza di una o più ambulanze con barella, di cui almeno una provvista di personale autorizzato all'uso del defibrillatore cc. durante tutta la durata della manifestazione. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

4.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio continuativo di assistenza veterinaria per le gare di valenza nazionale e almeno a livello di reperibilità per le altre gare, per tutto il tempo in cui possono

essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario è nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria

4.4 Presidente di Giuria

All'atto dell'approvazione del programma, la FITETREC o il Comitato Regionale, a seconda di chi sia la competenza dell'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali.

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;
- b) verificare l'idoneità del campo, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza,
- c) verificare che le tabelle orarie dell'ordine di partenza siano congrue;
- d) suggerire eventuali modifiche suggerite da particolari condizioni (meteo o altre);
- e) verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- f) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- g) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- h) contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- l) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- m) assicurarsi della conferma da parte della segreteria di gara della regolarità delle iscrizioni dei nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;
- n) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla FITETREC, allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

4.5 Giudici

Tutti i Giudici devono essere scelti dagli elenchi FITETREC dei Giudici per i Concorsi Addestramento Classico.

Nei Campionati e Trofei Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla FITETREC Nazionale.

La Giuria è composta da 1 a tre Membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali; la Giuria deve essere presente per tutta la durata della manifestazione.

Ciascun giudice, nelle prove di Addestramento Classico, dovrà essere coadiuvato da un segretario che registri i punteggi e commenti sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice unico. Nel caso di due giudici la loro posizione rispetto al rettangolo di gara deve essere un giudice in C ed uno indifferentemente in H, M, E o B.

La FITETREC si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

4.6 Compiti della Giuria

La Giuria nelle prove di Addestramento Classico assegna i punti e le eventuali penalità.

Il Presidente di Giuria segnalerà con la campana l'invito a presentarsi in campo. I concorrenti hanno tempo 45 secondi dopo il suono per iniziare la loro prova. Chi supera i 45 sec. o inizia la prova prima del suono della campana, sarà penalizzato con **la decurtazione di 5 punti sul primo movimento della ripresa.**

4.7 Compiti del Veterinario

Il Veterinario di gara offre la sua consulenza al Presidente di Giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al Presidente di Giuria che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare. Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline FITETREC, si rimanda al Regolamento Veterinario FITETREC in vigore al momento della manifestazione.

4.8 TENUTA E BARDATURA

Sono sempre vietate, sia in campo prova con il cavallo montato sia in gara, martingale, abbassatesta, redini di ritorno, redini elastiche o fisse o simili con la sola esclusione di elementi esplicitamente previsti nella bardatura. Per la verifica delle imboccature il Presidente di Giuria avrà sempre la facoltà di chiedere al Concorrente di togliere la testiera al proprio cavallo. Su richiesta del concorrente la verifica potrà essere eseguita dopo la conclusione della singola prova.

Ogni inosservanza a quanto sopra comporterà sempre l'eliminazione dalla prova e, nei casi di recidiva, la squalifica dal Concorso.

Per tutte le categorie è vietato l'uso del frustino e similari **in campo gara. Il frustino è ammesso in campo prova.**

Tipologia di monta:

- Il cavallo può essere guidato con una sola mano (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto, come previsto nei capitoli seguenti relativi alle bardature e abbigliamento del cavaliere. Un cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo.

Sono considerate Monte Tradizionali da Lavoro:

- 1 La monta Maremmana
- 2 La monta Western
- 3 La monta Camarguese (Delta)
- 4 La doma Vaquera
- 5 La monta Campesinos
- 6 La monta Bardigiana
- 7 La monta Tolfetana
- 8 La monta Murgese
- 9 La monta Sarda
- 10 La monta S.Fratellana
- 11 La monta Siciliana
- 12 La monta Haflinger
- 13 La monta Araba
- 14 La monta Inglese
- 15 La monta Napolitana
- 16 La monta Pentra
- 17 ALTRE

Per tutte le bardature previste sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle esplicitamente indicate nell'allegato 3. Sono sempre vietate, sia in campo prova con il cavallo montato sia in gara, martingale, abbassatesta, redini di ritorno, redini elastiche o fisse o simili con la sola esclusione di elementi esplicitamente previsti nella bardatura tradizionale adottata (per esempio Camarguese). In quest'ultimo caso comunque l'elemento dovrà avere solamente una funzione decorativa e quindi dovrà essere montato in modo

da non poter esercitare alcuna azione meccanica sul cavallo durante il lavoro. Per la verifica delle imboccature il Presidente di Giuria avrà sempre la facoltà di chiedere al Concorrente di togliere la testiera al proprio cavallo. Su richiesta del concorrente la verifica potrà essere eseguita dopo la conclusione della singola prova.

- Ogni inosservanza a quanto sopra comporterà sempre l'eliminazione dalla prova e, nei casi di recidiva, la squalifica dal Concorso. Per tutte le categorie e tutte le prove **in gara è vietato l'uso del frustino e similari mentre è ammesso limitatamente al lavoro in campo prova. sono consentite in tutte le bardature tutte le imboccature eccetto quelle elencate nell'allegato 2**

Bardatura del Cavallo all'inglese

- sella inglese o dressage nera o marrone scuro;
- sottosella bianco;
- sono consentite imboccature Filetto, (morso filetto)
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina con o senza chiudi-bocca;
- facoltativo pettorale.

Abbigliamento del Cavaliere all'inglese:

- pantaloni da equitazione di colore **bianco o beige**
- Cap, cilindro o bombetta (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap e tartaruga o paraschiena);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni (**ove non presente la giacca**);
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;
- Giacca da concorso o frac;
- vietato l'uso del frustino o similari;
- sono facoltativi gli speroni.

Maremmana:

Bardatura del cavallo:

- le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale:
 - a) scafarda tradizionale
 - b) scafarda con cuscini ridotti
 - c) sella con il pallino
 - d) bardella
 - e) sella a quartieri lunghi con copertina maremmana
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- I finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio. La testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana.

Abbigliamento del Cavaliere:

- Pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.
- Stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali. Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del
- piede. E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.
- Camicia bianca, a maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al penultimo bottone al collo, preferibilmente senza colletto.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie.

Western

Bardatura del Cavallo

- sella tipicamente Americana;
- non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (capezzini in cuoio sottile o materiale simile);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere neppure il romling.

Abbigliamento del Cavaliere:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi. Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Camarguese (Delta)

Bardatura del Cavallo:

- sella tipica, martingala, filetto e sottocoda.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato A

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni Camargue;
- camicia tipica con tutti i bottoni allacciati;
- cravattino in cordura o cuoio;
- cappello camarguese;
- gilet;
- stivali e tipica giacca di velluto camarguese (da utilizzare a seconda della stagione). Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Vaquera

Bardatura del Cavallo:

- sella tradizionale vaquera liscia o lavorata in cuoio o seta, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull'arcione lunga fino al ponte delle staffe, quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta "Zahones" e stivali. Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella, pertanto è vietato l'uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali. E' tassativamente proibito l'uso di selle miste. Le amazzone useranno la sella vaquera da amazzone;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- la testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola, avrà il "Mosquero" di cuoio, corda o seta, le fibbie bruniti;
- nelle gare per cavalli debuttanti si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del
- cannone del morso. Nelle gare di categoria Open le quattro redini saranno impugnate dalla mano sinistra,
- Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e
- la terza al sottopancia, passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l'uso di altri pettorali;
- è vietato l'uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera;
- è vietato qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste,

Abbigliamento del Cavaliere:

L'impossibilità di stabilire canoni fissi in questo campo, dà facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni situazione che si presentasse) l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario per l'esecuzione delle gare.

Il partecipante si preoccuperà di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, rifuggendo i colori e le forme stridenti, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma.

L'abbigliamento si

adatterà alle condizioni climatiche del momento della gara.

Tanto il cavaliere come l'amazzone (quest'ultima in minor grado) utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio,

marrone, bianco o écru ecc. con tessuti in tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc. Il partecipante, quando monta alla "Jineta", utilizzerà obbligatoriamente:

- cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone;
- giacca corta o Guayabera con panciotto o gilet ed un fazzoletto o fascia nera a mo' di cintura.
- pantaloni con i risvolti bianchi usando stivali oppure calzoni con "Caireles" quando si
- calzino stivaletti con "polainas" (ghette);
- se la donna monta all'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Porterà il frustino nella mano destra rivolto verso il suolo. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il "Catite".
- speroni classici vaquero bruniti, con cinghioli bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquere con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa sempreché lo sperone sia il classico alla vaquera.
- Gli "Zahones" sono facoltativi, la giuria terrà in conto se usati, per la maggior difficoltà nell'applicare la correzione agli aiuti;
- il "Marsigliese" o il giaccone sono capi per ripararsi e si potranno indossare quando il clima lo richieda.

Tipologia di monta:

Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).

Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Campeinos

In corso di definizione

Bardigiana

Bardatura del Cavallo:

- Bardella tradizionale Bardigiana o sella da lavoro a quartieri lunghi, in cuoio colore marrone, preferibilmente con rilievi imbottiti a disegno e decoro tradizionale a margherita.
- Facoltativi sottocoda e pettorale.
- Sottosella colore verde muschio.
- Testiera in cuoio marrone o anche di foggia artigianale in cuoio grezzo, capezzina con o senza chiudi-bocca, preferibilmente con decoro tradizionale in cuoio a fiore.
- Redini in cuoio marroni preferibilmente lunghe da lavoro (spezzate) ovvero doppie solo con briglia intera con morso e filetto.
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3

Abbigliamento del Cavaliere:

- Pantalone da equitazione colore verde muschio o marrone scuro.
- Scarponcino in cuoio con ghetta o stivale da campagna in cuoio marrone, preferibilmente con decoro a margherita.
- Camicia bianca a maniche lunghe abbottonata fino al penultimo bottone eventualmente con il logo dell'Associazione di Razza.
- Gilet in tinta con il pantalone.
- Giacca da campagna in pied de poule o tinta unita intonata con il pantalone.
- Cappello a falde strette in tinta unita o tartan. Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN.
- Non si prescrivono impugnature particolari
- L'uso degli speroni è facoltativo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Tolfetana

Bardatura del Cavallo:

- sella maremmana "bardella" completa di pettorale e sottocoda. Poiché la sella maremmana in genere non prevede l'uso del sottosella, il cavaliere ne potrà usufruire solo a salvaguardia della salute del cavallo, esso dovrà essere in feltro e non visibile a cavallo bardato.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- briglia classica maremmana in cuoio dello stesso colore della sella. Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni da equitazione con sbuffo, di fustagno o velluto sia liscio che a coste; di colore nero, verde, scuro o marrone
- camicia bianca con maniche lunghe abbottonate;
- gilet o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni;
- stivali in cuoio lisci o allacciati lateralmente con laccioli in cuoio o scarponi con gambali muniti di laccioli in cuoio, vietati stivali di tipo inglese e stivaletti di ogni genere;
- speroni tipici maremmani con rotelle o senza;
- cappello tipico da buttero di colore nero, marrone o verde scuro fermato con un lacciolo sotto il mento del cavaliere.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Murgese

Essendo la tradizione murgese radicata in origini antiche l'abbigliamento e la bardatura possono essere identificati in:

Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese a quartieri lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;

- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda. Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni da equitazione di colore nero o scuro in cotone o fustagno;
- copricapo tipico di colore nero (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- cravattino in stoffa;
- gilet di colore e dello stesso materiale dei pantaloni;
- stivali di colore marrone o scuri risalenti alla tradizione delle Murge.;
- speroni facoltativi (non lesivi);

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Sarda

Bardatura del Cavallo:

- sella sarda con o senza imbottiture, con quartieri dritti se del tipo (mezza reale) tutte con gli appoggi anteriori e posteriori esterni;
- briglia con testiera e redini in cuoio di fattura artigianale.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- sottocoda, pettorale, sotto sella di foggia sarda.
- non è ammessa nessun tipo di martingala. Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni di foggia sarda obbligatoriamente scuri (neri, verdi o marrone) con tasche orizzontali;
- camicia bianca con maniche lunghe, preferibilmente senza colletto;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- giacca con martingala cucita di foggia sarda abbinata ai pantaloni e al Gilet;
- cappello (bonetto) sardo;
- scarponcini di cuoio grezzo di stile sardo, gambali morbidi di cuoio o rigidi lucidi, in alternativa stivali di cuoio grasso di fattura artigianale con chiusure laterali con lacci;
- speroni facoltativi;

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Sanfratellana

In corso di definizione

Siciliana

Bardatura del Cavallo:

- Le selle dovranno avere pettorale e sottocoda.
- sella antica siciliana in cuoio con appoggi sui quartieri con prominenza sull'arcione chiamato "pupa";
- sella di artiglieria simile alla scafarda;
- bardella "varduni";
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- testiera in cuoio con frontalino, sottogola, nasiera montati tradizionalmente.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni cavallerizza in velluto semi-sbuffo di colore beige, marrone o nero;
- giacca velluto riga 8 Duca di Modrone marrone o nera;

- copricapo in velluto a righe “coppola tipica siciliana” di colore marrone o nero;
- cravatta tinta unica da abbinare al colore del vestito;
- camicia bianca;
- stivali classici da equitazione nero o marrone testa di moro;
- speroni cromati e cinturino in cuoio del colore degli stivali

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Haflinger e

Araba

Bardatura del Cavallo all'americana:

- sella tipicamente Americana;
- non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western

Abbigliamento del Cavaliere all'americana:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi; Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.

Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese nera o marrone scuro sottosella bianco;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere all'inglese:

- pantaloni da equitazione di colore nero o scuro;
- Cap, cilindro o bombetta (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova
- L'uso degli speroni è facoltativo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Napolitana

Bardatura del cavallo

- Testiera di modello spagnolo con Maschero in cuoio.
- Sella Spagnola mod. Jerez (o Potrera)
- Pettorale e sottocoda
- Sottosella di tipo inglese
- Criniera intrecciata e ciuffo raccolto
- Coda con nervo intrecciato (x F.e C.nodo di lavoro)
- Sella moderna con coprisella o zalea in agnello – Modello usato alla “Real Escuela di Jerez”
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell’allegato 3.

Abbigliamento del Cavaliere

- Pantaloni da Equitazione blu - nero – verde scuro – marrone
- Stivali classici
- Giacca e gilet
- Camicia bianca
- Copricapo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

Pentra (molisana)

Bardatura del Cavallo:

- sella pentra o molisana completa di sottopancia, pettorale e sottocoda tutto in cuoio di colore nero o marrone;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell’allegato 3
- finimenti dello stesso colore della sella;
- la testiera dovrà prevedere il sovra capo, il sotto gola, il frontalino e chiudi bocca.

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione neri o marroni;
- cappello di tipo Borsalino in feltro;
- camicia di colore bianco a maniche lunghe, allacciata al collo fino al penultimo bottone e polsini allacciati;
- giacca in inverno, gilet senza maniche in estate sempre intonati;
- stivaletto corto con gambali pentri (rigorosamente in cuoio con cerniera posteriore e bottoncini laterali);
- L’uso degli speroni è facoltativo.
- Vietato l’uso del frustino o similari.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all’interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l’esecuzione della prova
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

4.9 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE

5 PECULIARITA' DEL CAVALLO DA MONTA DA LAVORO.

Le prove a giudizio.

L'atteggiamento del cavallo deve essere equilibrato, sereno, cadenzato, elemento fondamentale che condiziona tutta la prova dello stesso. Quindi soggetti che avanzano chiusi, ma senza impegno della schiena, conseguentemente non in grado di evidenziare la morbidezza della schiena, elemento fondamentale che

consente la possibilità di variare le andature da riunita, medio ed allungata, saranno penalizzati nella totalità della prova.

Il cavallo che esegue perfettamente l'esercizio, ma non si dimostra sereno, armonico nell'esecuzione, avanzando nella mano senza indugio non potrà comunque essere considerato al top della preparazione.

Nella prova di Addestramento Classico, riferendosi alle antiche origini del cavallo utilizzato proprio per questi fini, si dovrà sempre e comunque premiare il cavallo che si dimostra non timoroso, sincero e fiducioso del proprio cavaliere, il cavallo contratto dovrà essere penalizzato, proprio perché non dimostra la sua disponibilità al lavoro.

Nella prova di addestramento dovrà dimostrare fin dall'alt, cioè alla sua presentazione al Giudice, la massima attenzione e fiducia del cavaliere, e mantenere la medesima serenità per tutto il percorso. Tutto questo dovrà influire in modo determinante nel punteggio d'insieme.

5.1 Prova di Addestramento

Lo scopo della Prova di Addestramento Classico consiste nel mettere in evidenza e premiare le qualità di un cavallo che, attraverso un razionale addestramento, risponde serenamente agli aiuti del Cavaliere. Le indicazioni tecniche di questa prova sono descritte nel linee guida per la prova di addestramento allegata al presente, di cui si fa riferimento per tutto quanto non specificamente previsto in questo Regolamento.

Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

5.2 Riprese

Le riprese previste per le prove di Addestramento Classico sono quelle ufficiali in vigore approvate dal Consiglio Federale. Tutte le riprese vanno eseguite a memoria. L'esecuzione delle riprese ha un limite di tempo massimo di 8 minuti, il tempo va considerato a partire dal momento in cui il cavaliere saluta la giuria. Allo scadere degli 8 minuti il binomio potrà completare il suo percorso ma tutte le figure eseguite dopo tale limite avranno comunque punteggio pari a 0.

Per i Concorsi o Campionati Nazionali la scelta delle riprese sarà pianificata dalla FITETREC Nazionale.

Per i Concorsi o Campionati Regionali la scelta delle riprese è a discrezione dei Comitati Regionali, per i Concorsi Provinciali, la scelta è dei Comitati Organizzatori.

Le dimensioni del rettangolo sono di m. 40 x 20.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere separata dal pubblico di almeno 5 metri. La recinzione sarà alta 30 cm circa.

La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 2 metri circa.

Di norma deve essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza dell'ingresso in A durante la prova di ogni concorrente. In alternativa lo stesso potrà essere lasciato aperto in A, purché questo avvenga per tutti i binomi di una stessa categoria.

Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all'altezza della relativa lettera, che ne permetta l'identificazione.

Le lettere sono posizionate come da disegno in appendice.

È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 10 concorrenti per il ripristino delle condizioni migliori del terreno.

Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo devono essere poste possibilmente ad una distanza minima di 2 m. dalla parete.

Il Concorrente ha a disposizione, 45 secondi dal suono della campana per entrare in rettangolo. Un Concorrente che entra in rettangolo prima o dopo il suono della campana è con 5 punti sulla prima figura.

5.3 Disposizione delle giurie

Nel caso di Giuria composta da tre Giudici, essi possono essere così dislocati: H-C-M, H-C-B, E-C-M, posti all'esterno del lato corto, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere. Il Presidente (C) è dislocato nel prolungamento della linea mediana; gli altri due a 2,50 m. all'interno della linea del prolungamento dei lati lunghi.

Se composta da 4 o 5 Giudici, i due aggiunti devono essere posti sui due lati lunghi all'altezza delle lettere E, B, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere.

Possibilmente una cabina separata deve essere a disposizione di ciascun Giudice, rialzata di 0,50 m. rispetto al terreno, per permettere ai Giudici di avere una buona visione del rettangolo.

5.4 Punteggio

Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito

Per "non eseguito", si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

Sono ammessi i mezzi punti per punteggi valutati fra i due valori interi (0.5, 1.5, 2.5, eccetera).

L'eccessivo uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, isolati o ripetuti, sono errori gravi che fanno abbassare almeno di due punti il voto del movimento durante il quale si verificano.

Vengono sommati i punti da 0 a 10 attribuiti da ciascun Giudice al Concorrente per ogni movimento numerato della ripresa di addestramento, così come anche i punti attribuiti alle note d'insieme, e vengono sottratte le eventuali penalità per "errore di grafico" e/o "errore di ripresa" (2 punti il primo errore, 4 il secondo, 8 il terzo poi eliminazione, nella categoria Open 4 punti (primo errore) 8 punti (2errore) 3 errore comporta l'eliminazione).

Il risultato è il punteggio della prova di addestramento.

5.5 Classifica

Al termine della prova di Addestramento Classico dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto dei punti conseguiti da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

5.6 Errori di grafico

In tutte le categorie, quando un concorrente commette un "errore di grafico" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.) il Presidente di Giuria l'avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare.

5.7 Errori di ripresa

In tutte le categorie, quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di grafico", ma non verrà segnalato da alcun suono della campana.

5.8 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso il cavaliere indossi il cap é ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni. Il mancato saluto al Presidente di Giuria all'inizio e alla fine della gara comporta 5 punti di penalità

5.9 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato Nazionale il Presidente di Giuria, o un Giudice, sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca. Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di addestramento, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato.

Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo. Può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche in tinta con la tenuta.

6 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

I cavalieri minorenni in tutte le prove, pena l'eliminazione, dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga o paraschiena protettiva, anche in campo prova.

I cavalieri senior in tutte le prove dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido

Pena eliminazione.

6.1 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.

È proibito, pena eliminazione dalla prova:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati, **da 2 ore prima dell'inizio della prova**
- qualsiasi tipo di abbastesta sia alla corda che montato.

6.2 Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio è punita con l'eliminazione.

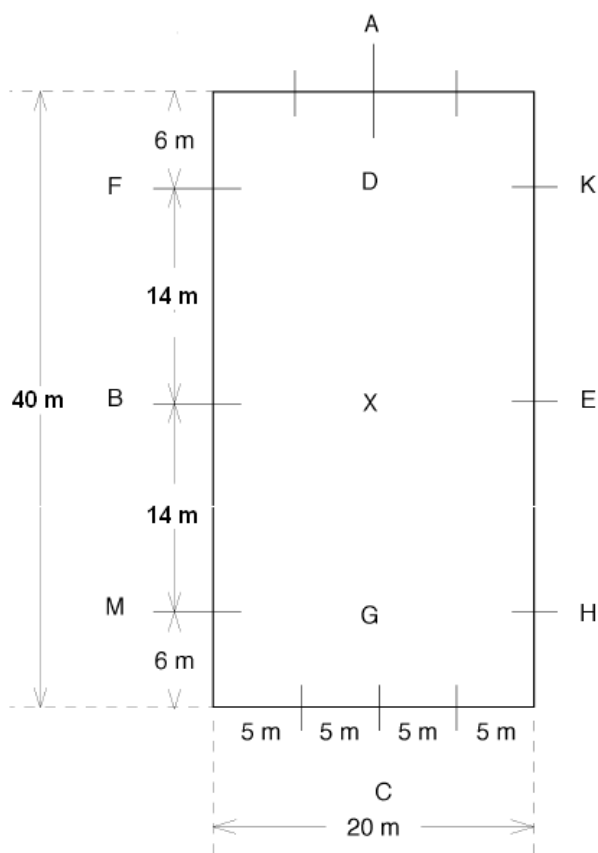
Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- difesa prolungata del cavallo;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- uscita dal rettangolo con i quattro arti durante la ripresa;

- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari

entrare con la frusta in rettangolo comporta 20 punti di penalizzazione

- uso di stinchiere, fasce, etc.;
- uso di cuffie o simili salvo espressa autorizzazione del Presidente di Giuria
- aiuti di compiacenza come da art 3.11;
- superamento del numero massimo di 3 errori consentiti di grafico e/o di ripresa per tutte le categorie;
- per la categoria Open superamento del numero massimo di 2 errori di grafico di percorso e/o di ripresa.
- non indossare la tartaruga o il paraschiena o il copricapo rigido (per i cavalieri minorenni).



6.3 CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO

Le figure principali in una prova di Addestramento Classico.

Le seguenti indicazioni sono specifiche per la categoria Open, ma sono per estrapolazione generalmente valide per tutte le categorie previste dal presente regolamento.

Figura 1

Entrata a galoppo, alt, immobilità e saluto

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombato sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco, l'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale, restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

Figura 2

Passi in linea retta, almeno 5 Passo riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta risolutamente in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, mostrando chiaramente di sostenersi in equilibrio da solo.

La posizione della testa si avvicina alla verticale, il contatto con la bocca rimane morbido. Gli arti posteriori si impegnano con un buon movimento dei garretti. L'andatura del cavallo rimane "camminata" ed energica, con una regolare successione della posata degli arti.

È più corto ed attivo del passo medio, ma non deve diventare precipitato o irregolare. In generale in tutte le figure al passo sarà fortemente penalizzato l'ambio e comunque la tendenza del cavallo a cadere nell'ambio.

Figura 3

Descrivere un otto formando 2 cerchi di uguale diametro.

Questa figura è formata da due volte o cerchi d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura. Il cavallo si flette intorno alla gamba interna. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette od è contro la mano.

Figura 4

Piroetta al passo verso destra

La piroetta è un circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

Il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

Durante tutto il movimento della piroetta, il cavallo deve conservare la sua attività, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Figura 5

Piroetta al passo verso sinistra

La piroetta è un circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

Il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

Durante tutto il movimento della piroetta, il cavallo deve conservare la sua attività non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Figura 6

Arretrare in linea retta fuori dalla pista.

È un movimento all'indietro, simmetrico nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, in due tempi senza tempo di sospensione. I piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea con gli anteriori. Durante tutto il movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tuttavia il desiderio di portarsi in avanti. Se il cavallo è negli aiuti si abbasserà leggermente sulle anche, cosicché il posteriore apparirà arrotondato.

Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori sono errori gravi.

Figura 7

Appoggiata verso destra

Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore.

Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.

Figura 8

Appoggiata verso sinistra

Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore.

Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.

Figura 9

Descrivere tre cerchi a mano destra di diametro e cadenza decrescente, rispettivamente di diametro 20-15-10 metri.

Durante i cerchi il cavallo deve essere leggermente flesso intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti posteriori seguono le impronte lasciate dagli arti anteriori.

Deve evidenziare la riduzione di cadenza unitamente alla riduzione del diametro del cerchio. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

Figura 10

Descrivere tre cerchi a mano sinistra di diametro e cadenza decrescente, rispettivamente di diametro 20-15-10 metri.

Durante i cerchi il cavallo deve essere leggermente flesso intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti posteriori seguono le impronte lasciate dagli arti anteriori.

Deve evidenziare la riduzione di cadenza unitamente alla riduzione del diametro del cerchio. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

Figura 11

Descrivere a galoppo due cerchi di uguale diametro con cambio di piede al volo all'intersezione tra di essi.

Questa figura è formata da due volte o cerchi d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura, dove esegue il cambio di galoppo in aria. Il cavallo si flette intorno alla gamba interna. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette od è contro la mano. Voto insufficiente se non effettua il cambio di galoppo.

Figura 12

Mezza piroetta classica sul posteriore verso destra.

La mezza-piroetta al galoppo è un mezzo cerchio su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella mezza-piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

La mezza-piroetta viene eseguita, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti.

Durante tutto il movimento della mezza- piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Nell'esecuzione della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche il tutto conservando una perfetta leggerezza con anche ben ingaggiate ed abbassate ed evidenziando una buona flessione delle articolazioni.

La qualità della mezza-piroetta si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle mezze-piroette al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate.

Figura 13

Mezza piroetta classica sul posteriore verso sinistra.

La mezza-piroetta al galoppo è un mezzo circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella mezza-piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

La mezza-piroetta viene eseguita, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti.

Durante tutto il movimento della mezza-piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietro e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Nell'esecuzione della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche il tutto conservando una perfetta leggerezza con anche ben ingaggiate ed abbassate ed evidenziando una buona flessione delle articolazioni.

La qualità della mezza-piroetta si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle mezze-piroette al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate.

Figura 14

Galoppo allungato su due lati lunghi e riunito sul lato corto.

Il cavallo, rimanendo nella mano deve allungare le falcate, (non affrettare il movimento) aumentando l'ampiezza del movimento.

Figura 15

Alt sui posteriori e ripartire al galoppo

Alt in linea con i posteriori sotto la massa

L'alt deve essere la fermata da un galoppo sostenuto e non la fermata repentina di un semplice galoppo allungato. In quest'esercizio si comprende se il cavallo non è sottomesso; verrà valutato positivamente l'impulso e la forza con cui il cavallo riparte in avanti.

Generalmente un cavallo che si ferma prontamente scivola con i posteriori e poi si piazza correttamente in appiombo, l'importante è che ciò avvenga senza che ci sia arretramento dei posteriori.

Figura 16

Arretrare e ripartire al galoppo senza perdita d'impulso.

È un movimento all'indietro, simmetrico nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, in due tempi senza tempo di sospensione. I piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea con gli anteriori. Durante tutto il movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tuttavia il desiderio di portarsi in avanti. Se il cavallo è negli aiuti, si abbasserà leggermente sulle anche, cosicché il posteriore apparirà arrotondato.

Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori sono errori gravi. Se il cavallo prima di ripartire al galoppo esegue tempi di trotto, la figura è insufficiente.

Figura 17

Serpentina di 4 boucles, con tre cambi di galoppo sull'intersezione della longitudinale A-C.

Durante le serpentine il cavallo deve sempre toccare la pista sui lati lunghi del rettangolo, dopo ogni semi cerchio rimettersi perpendicolare al lato lungo opposto, eseguire il cambio di galoppo in aria perfettamente sulla linea mediana (A-C.)

Vanno penalizzati i cambi di galoppo in ritardo.

Esercizio non sufficiente se il cavallo rimane disunito anche una sola volta. Se esegue il trotto gravemente negativo.

Figura 18

Groppa in dentro o “travers”, Groppa in fuori” o “renvers”.

Il cavallo ha una flessione dalla nuca alla coda e gli arti esterni, alla flessione, scavalcano gli arti interni. Questi esercizi si differenziano solo per la posizione in cui sono eseguiti relativa al maneggio: nella groppa in dentro il cavallo marcia lungo la pista, formando un angolo con la parete di circa 30°; nella groppa in fuori è la groppa ad essere verso il muro e forma lo stesso angolo con la parete.

Figura 19

La spalla in dentro.

Il cavallo muove nella direzione laterale e in avanti con una flessione costante dalla nuca alla coda, l'arto anteriore interno scavalca l'anteriore esterno.

Nel portarsi in avanti, la pista è suddivisa in tre linee disegnate: dall'anteriore interno, dal bipede diagonale esterno, dal posteriore esterno.

Figura 20

Alt immobilità e saluto

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombato sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco, l'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale, restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

Figura 21

Le transizioni

Queste dovranno essere morbide, non brusche, senza accenno ad andatura non prevista. Il cavallo sereno, il cavaliere che interviene con aiuti impercettibili, nella più completa morbidezza del movimento. Nessun accenno allo stop è consentito.

Figura 22

Riunito, medio ed allungato

Indipendentemente a quale andatura venga richiesto, il cavallo deve assumere l'atteggiamento previsto nell'equitazione classica per il movimento richiesto. Il non rispetto di tale atteggiamento comporterà senza dubbio una votazione insufficiente.

Figura 23

Andatura, franchezza e regolarità

Il cavallo deve procedere deciso, senza incertezze, in modo da mantenere la stessa cadenza senza variarla per tutta la prova se non esplicitamente richiesto in figure prestabilite. Si dovrà penalizzare quel cavallo che avanza incerto, che esegue figure non regolari e tende a variare spesso il ritmo di lavoro.

Figura 24

Impulso e sottomissione

Il cavallo deve procedere in modo da dimostrare la sua volontà di portarsi in avanti, evidenziando armonia, elasticità e morbidezza dei suoi movimenti.

Deve essere evidente l'impegno del posteriore. Si dovrà penalizzare il cavallo che trascina il treno posteriore, che ambia, e non mette in luce un buon impegno dei garretti, tanto che le sue falcate si dimostreranno pesanti, rigide e poco elastiche.

Figura 25

Assetto e corretto uso degli aiuti da parte del cavaliere

Dovrà essere evidente la facilità di eseguire le figure richieste, l'attenzione del cavallo nel procedere senza che il cavaliere debba intervenire vistosamente.

Si dovrà penalizzare un atteggiamento contro la mano, un appoggio eccessivo sull'imboccatura ed un cavallo chiaramente sulle spalle.

Figura 26

Note artistiche (nel caso di prove a sequenza libera) Si deve valutare la parte artistica.

Durante l'esecuzione delle figure si dovrà premiare il cavallo che esegue lavorando su tutto il campo Si dovrà premiare il cavallo che esegue figure miste tra galoppo/ passo / galoppo con un grado di difficoltà superiore. Senza intervenire vistosamente.

Si dovrà penalizzare un atteggiamento contro la mano, un appoggio eccessivo sull'imboccatura ed un cavallo chiaramente sulle spalle.

INDICE

PREMESSA

1. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME	pag. 1
2. MANIFESTAZIONI	2
3. NORME GENERALI	3
3.1 CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI ADDESTRAMENTO CLASSICO	3
3.1 Inizio e termine di un concorso	3
3.2 Lavoro di esercizio del cavallo	3
3.3 Scuderizzazione dei cavalli	3
3.4 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI	3
3.5 CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI	
3.6 Età dei cavalli e cavalieri	4
3.7 ABILITAZIONE A MONTARE DEI CAVALIERI	4
3.8 Patente A1	4
3.9 Patente A2/A3	4
3.10 Categorie	
3.11 Sotto Categoria	
3.12 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE	5
3.13 Categorie Avviamento e Giovanissimi	
3.14 Categoria Cavalli Debuttanti	
3.15 Categorie Juniores ed Amatori	
3.16 Categoria Open	
3.17 Iscrizioni	
3.18 Tasse di iscrizione e scuderizzazione	
3.19 Tabella dei punti	6
3.20 Classifiche	
3.21 Eliminazione	
3.22 Premiazioni	7
3.23 Numero minimo di partenti	
3.24 Prove soppresse	
3.25 Ritiri	
3.26 Possibilità di montare più di un cavallo	8
3.27 Ordine di partenza	
3.28 Cambi di monta	

3.29	Sostituzioni	
3.30	Ispezione cavalli	
3.31	Controllo antidoping	
3.32	Crudeltà	9
3.33	Monta pericolosa	
3.34	Caduta	
3.35	Reclami	
3.36	Decisioni in prima istanza	10
3.37	Appello	
3.38	Restituzione depositi e premi	
3.39	Sponsorizzazioni	
3.40	Sanzioni	
3.41	Ammenda	11
3.42	Squalifica	
4.	DIRIGENTI E SERVIZI	pag. 12
4.1	Nomine	
4.2	Assistenza sanitaria	
4.3	Assistenza veterinaria	
4.4	Presidente di Giuria	13
4.5	Giudici	
4.6	Compiti della Giuria	
4.7	Compiti del Veterinario	
4.8	TENUTA E BARDATURA	14
4.9	CARATTERISTICHE TECNICI DELLE PROVE	
5.	PECULIARITA' DEL CAVALLO DA MONTA DA LAVORO	14
5.1	La prova di addestramento	15
5.2	Riprese	
5.3	Disposizione delle giurie	
5.4	Punteggio	16
5.5	Classifica	
5.6	Errori di grafico	
5.7	Errori di ripresa	
5.8	Saluto	
5.9	Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere	17
6.	Campo di prova o riscaldamento	
6.1	Permessi e divieti nei campi prova	
6.2	Eliminazione	
6.3	CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO	
	18	
	Le figure principali in prova di addestramento classico	
	Figura 1	18
	Figura 2	
	Figura 3	
	Figura 4	19
	Figura 5	
	Figura 6	
	Figura 7	
	Figura 8	
	Figura 9	20
	Figura 10	

Figura 11	
Figura 12	
Figura 13	
Figura 14	21
Figura 15	
Figura 16	
Figura 17	
Figura 18	
Figura 19	
Figura 20	22
Figura 21	
Figura 22	
Figura 23	
Figura 24	
Figura 25	
Figura 26	