



## **REGOLAMENTO NAZIONALE**

### **Monta da Lavoro**

### **Aggiornamento Gennaio 2019**

#### **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 del lavoro nei campi col bestiame.

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.

Uno dei punti di maggior importanza consiste nel fatto che tutte le prove delle categorie "open" devono essere eseguite con le redini tenute in una sola mano.

I concorrenti sono quindi liberi di usare una o l'altra mano per tenere le redini ma non potranno, sotto pena di eliminazione, usare l'altra mano durante la prova e saranno eliminati se la loro mano libera sfiora la redine davanti all'altra o se concorre ad ogni forma di assistenza. Ogni aggiustamento delle redini impiegando la mano libera deve essere un'azione momentanea.

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-ANTE 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 Monta da Lavoro 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 MdL, dovrà essere chiesta
- 2.4.** 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.
- 2.5.** 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-ANTE 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.
- 2.6.** All'inizio di ogni anno dovranno essere programmati i Campionati Regionali nel rispetto delle seguenti specialità:
- Addestramento
  - Attitudine
  - Gimkana
  - Sbrancamento
- Nell'organizzazione dei Campionati Regionali i Comitati Regionali possono chiedere deroga Al Dipartimento Nazionale di MDL all'attribuzione di un coefficiente pari a 1,5 per i punteggi ottenuti nella tappa Finale di Campionato Regionale da pubblicare sul sito Regionale prima dell'inizio del Campionato.**
- 2.7.** Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC 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-ANTE 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:
    - Il tipo di Concorso in programma e le prove di specialità previste
    - 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.
- 2.8.** 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 MDL**

I Concorsi di Monta da Lavoro si dividono nelle seguenti Classi:

- Concorsi Ridotti di Monta da Lavoro (CRML)
- Concorsi Completi di Monta da Lavoro (CCML)

CRML sono i Concorsi di un solo giorno o di due giorni nei quali non ci sono tutte le prove ma soltanto una qualsiasi combinazione di almeno due di esse.

La successione delle prove sarà: Prova di Addestramento, Prova di Attitudine, Gimkana, Sbrancamento.

La prova dello Sbrancamento può essere effettuata anche dopo la prova di Addestramento e Attitudine

Nel caso di Tappe di Campionati Italiani, o comunque gare Nazionali, sarebbe sempre opportuno prevedere lo Sbrancamento.

### **3.1.1 Concorsi Completi (CCML)**

Sono i Concorsi Completi nei quali si effettuano tutte le quattro prove, in due o più giornate, nella seguente successione delle prove:

- Addestramento
- Attitudine
- Gimkana
- Sbrancamento

Nei concorsi di valenza nazionale è obbligatoria l'ispezione dei cavalli prima della Prova di Addestramento per tutte le Categorie.

### **3.2. 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.

### **3.3. Lavoro di esercizio del cavallo**

Da 2 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.

### **3.4. Scuderizzazione dei cavalli**

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

### **3.5. Partecipazione gare**

Per la partecipazione a gare o Campionati Internazionali, si fa riferimento agli accordi vigenti tra le Nazioni partecipanti.

Alle gare CCML e CRML di valenza nazionale, regionale e provinciale non è obbligatorio partecipare a tutte le specialità, ognuna avrà una classifica, per le premiazioni si farà riferimento al programma del comitato organizzatore se premiare il completo o le singole specialità. Solo alle prove valide per il Campionato di Completo è obbligatoria la partecipazione a tutte le specialità. Lo sbrancamento è previsto sia per la classifica a squadre che individuale.

Gare C R M L di valenza Nazionale, Regionale, facenti parte di Campionati, dovranno essere programmate dai C.O. con combinazione minima di due specialità

Tutte le altre gare CCML e CRML non facenti parte di Campionati si potranno programmare anche con una singola specialità.

#### **3.5.1. 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 8 anni fino al 14° anno
- 
- **JUNIORES:** sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 15 anni fino al

raggiungimento del 18° anno. Per le gare internazionali svolte sotto l'egida della FITE, Federazione Internazionale di riferimento, nella categoria Juniores sono compresi anche i cavalieri di età compresa fra i 19 ed i 21 anni.

- 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 a Campionati Regionali e Nazionali senza la qualifica del cavallo e/o Cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di 300,00 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.

### 3.5.2. CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI

I cavalli vengono classificati in base all'età:

- Cavalli Debuttanti (da 3 ai 6 anni)
- Cavalli (da 7 anni in poi)

Tutti i cavalli devono essere iscritti ai ruoli Federali ( Pena Squalifica)

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.

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 apposita emanata dalla FITETREC e/o MIPAAF

Nei Concorsi CCML e CRML 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).

### 3.5.3. 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.

### 3.5.4. ABILITAZIONI A MONTARE DEI CAVALIERI

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

#### 3.5.4.1. Patente A1

Abilita il cavaliere compiuti i 8 anni, , solamente nelle categorie AVVIAMENTO e con cavalli non debuttanti. La categoria AVVIAMENTO si divide in Avviamento Juniores e Avviamento Senior. I cavalli che partono nella categoria Avviamento Junior e Senior possono indossare la martingala a forchetta solo se montato su filetto, vietato montarla su qualsiasi tipo di morso

#### 3.5.4.2. 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;

### 3.6. Categorie

Le categorie previste sono le seguenti:

- AVVIAMENTO: JUNIOR E SENIOR possono partecipare cavalieri di qualsiasi età ambosessi come art.3.5.4.1 patente  
 . 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 MDLT.
- CAVALLI DEBUTTANTI comprende cavalli dai tre Sei anni montati da cavalieri di qualsiasi età con patente A2/A3. I cavalli dai tre ai 6 anni, possono iscriversi obbligatoriamente solo nella categoria debuttanti
- 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 ITALIANO si siano posizionati tra le prime tre posizioni, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Amatori solo per l'anno in corso e L'anno successivo, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria Open. Regola valida dal 2018 compreso
- 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 cavalieri ambosessi con età 8/14 anni con patente A2.
- Tutti i cavalieri delle Cat. Giovanissimi, Juniores e Amatori Possono partecipare alle Categorie superiori. In questi casi però il binomio che ha partecipato alla Categoria superiore non può più iscriversi per l'anno in corso in altri Concorsi alla Categoria iniziale di appartenenza
- ( es. Cat. Giovanissimi può partecipare nella cat. Juniores,)
- ( es. Cat. Juniores può partecipare nella cat. Amatori e Open)
- ( es. Cat. Amatori può partecipare nella cat. OPEN)

**3.6.1. 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 ai 12 anni di età) ed una Ragazzi (dai 13 ai 14 anni di età) .
- La categoria Open potrà prevedere una sottocategoria "Open Due Mani" (Open/2 solo a livello Regionale) che seguirà tutte le regole tecniche della Categoria Open con la sola eccezione dell'obbligo di conduzione ad una mano. La partenza in questa sottocategoria non comporta il divieto per il binomio d'iscrizione nella categoria Amatori nei concorsi successivi.
- La categoria Amatori potrà prevedere una sottocategoria "Muli/bardotti montati" riservata a questo tipo di equidi.

### 3.6.2. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

Nella Open è vietato il cambio di mano. Quindi il cavaliere dovrà completare la prova con la medesima mano con cui comincia, pena la eliminazione. Tale regola è valida anche per la Categoria Juniores per le sole competizioni internazionali sotto l'egida della FITE. E' consentito l'utilizzo della seconda mano per aggiustare le redini, il movimento deve essere breve e sempre dietro la mano con la quale ha iniziato la prova, l'uso diverso comporta l'eliminazione. Nelle altre categorie si può effettuare il cambio di mano o guidare a due mani in tutte le specialità, e la non eliminazione in caso di mancato superamento di alcune difficoltà, ma una penalizzazione di 10 punti o secondi (dopo il 3° tentativo).

#### 3.6.2.1. Categorie Avviamento e Giovanissimi

- Addestramento: riprese livello 1-2-3-4-5
- Attitudine e Gimkana: 6/10 difficoltà escluso: slalom tra paletti paralleli; passi indietro a

slalom. Il percorso può essere eseguito anche al trotto.

- Sbrancamento sia individuale che a squadre

### 3.6.2.2. Categoria Cavalli Debuttanti

- Addestramento: Riprese livello 5-6-7-8-9-10
- Attitudine: 8/12 difficoltà, senza alcuna esclusione. Il percorso può essere eseguito anche al trotto.
- Sbrancamento: sia individuale che a squadre.
- Gimkana solo per C.G con 6/14 difficoltà.

### 3.6.2.3. Categorie Juniores ed Amatori

- Addestramento: Riprese livello 11-12-13-14-15-16-17
- Attitudine: 8/12 difficoltà, senza alcuna esclusione
- Gimkana: 6/12 difficoltà, senza slalom tra paletti paralleli, barili ad elle o a triangolo.
- Sbrancamento: sia individuale che a squadre.

### 3.6.2.4. Categoria Open

- Addestramento: Riprese dalla 18-19-20-21-22-23
- Attitudine: 10/15 difficoltà, senza alcuna esclusione
- Gimkana: 9/15 difficoltà,
- Sbrancamento: sia individuale che a squadre.

## 3.7. Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo può prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti, o tesserati alla Fitetrec-Ante (pena Squalifica dalla Competizione)

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 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-ANTE 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 **Avviamento 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 **Avviamento Juniores**, 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.

### 3.8. 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.

### 3.9. Tabella dei punti

**La classifica di completo sarà data dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove di specialità, come segue.**

Per le prove di Addestramento, Attitudine e Gimkana, nonché per il singolo Concorso di un Campionato composto da più Concorsi, il punteggio sarà attribuito come di seguito esposto:

- 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 alla partenza ad almeno una prova di specialità nel caso di concorsi CCML e CRML.

Il punteggio della prova di sbrancamento sarà pari al 50% dei punti calcolati come sopra descritto, quindi a titolo di esempio con 10 partecipanti iscritti e partenti:

- al 1° classificato punti  $(10+2)/2 = 6$
- al 2° classificato punti  $(10+1-2)/2 = 4.5$
- al 3° classificato punti  $(10+1-3)/2 = 4$
- al 4° classificato punti  $(10+1-4)/2 = 3.5$
- al 5° classificato punti  $(10+1-5)/2 = 3$
- al 6° classificato punti  $(10+1-6)/2 = 2.5$
- al 7° classificato punti  $(10+1-7)/2 = 2$
- al 8° classificato punti  $(10+1-8)/2 = 1.5$
- al 9° classificato punti  $(10+1-9)/2 = 1$
- al 10° classificato punti  $(10+1-10)/2 = 0.5$

### 3.10. Classifiche

La classifica della gara di Completo è determinata dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove. È primo colui che ha ottenuto il maggior numero di punti. Saranno quindi stilate tre classifiche :

- a) una individuale di specialità,
- b) una individuale dei binomi iscritti al completo,
- c) una squadre (considerando i tre migliori risultati di ogni singolo componente)
- d) il punteggio sarà comunque sempre riferito al binomio.

In caso di parità tra due o più Concorrenti, la classifica è ottenuta considerando il miglior risultato della prova di attitudine, comprendente il giudizio e gli errori agli ostacoli, in caso di nuova parità il miglior punteggio della prova di G i m k a n a, in caso di ulteriore parità, il miglior punteggio nella Addestramento, successivamente il miglior tempo dello sbrancamento. Alla fine si procederà al sorteggio. La classifica di squadra è data dal maggior numero di punti conseguiti e si ricava sommando i punteggi finali ottenuti dai tre migliori concorrenti di ciascuna squadra.

### 3.11. Eliminazione

In tutte le specialità e in tutte le categorie il Presidente di giuria deve eliminare un cavaliere ed allontanarlo dalla singola prova di specialità quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti dei Giudici e 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 **dal regolamento sanitario Nazionale;**
- °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 con il percorso montato senza autorizzazione;
- nelle prove di Attitudine e Gimkana prova un ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara ovvero comunque attraversa un ostacolo in qualsiasi momento precedente all'inizio della prova;
- l'uso della frustino salvo che in campo prova
- l'uso di imboccature vietate
- l'uso della "serreta vaquera" sia ricoperta che non;
- l'uso del barbozzale con seghetta (tipo serreta) sia ricoperto che non;
- supera un ostacolo cronologicamente non previsto nella specifica gara (attitudine e gimkana);
- entra in un ostacolo in modo errato senza rettificare l'errore (tipo in un otto tra i bidoni, slalom ecc.) (attitudine e gimkana); per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 3 punti o 5 secondi
- attraversare un ostacolo, che non sia già stato superato, durante l'esecuzione della prova; per tutte le categorie Attitudine e Gimkana ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 3 punti o 5 secondi
- quattro errori di percorso nella ripresa di addestramento 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.
- L'eliminazione di un binomio da una delle prove della gara di completo non comporta l'eliminazione dalla classifica generale del completo.
- Sono cause di eliminazione il terzo rifiuto di una difficoltà nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto il binomio può proseguire solo dopo aver ricevuto il via



libera del Giudice

- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente, tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.
- Quanto previsto all'art. 11.1.11 per la prova di Addestramento.
- Quanto previsto all'art. 11.2.11 per la prova di Attitudine
- Quanto previsto all'art. 11.3.11 per la prova di Gimkana
- Ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

### 3.12. 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 .

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, salvo in casi particolari e dietro autorizzazione del Presidente di Giuria i premi potranno essere ritirati da un delegato del concorrente. I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara. A descrizione del C.O. le premiazioni potranno riguardare la sola classifica di completo ovvero anche tutte o alcune classifiche di specialità. In ogni caso vanno redatte e pubblicate anche le classifiche di specialità.

### 3.13. Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionali 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, si presenta alla visita veterinaria o entra in campo per l'effettuazione della prova. Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 5 verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

### 3.14. 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) La gara iniziata e terminata solo la prima prova: rimborso della sola quota di iscrizione,
- c) La gara iniziata e terminata almeno due delle prove indipendentemente dal tipo: nessun rimborso avverrà, sarà considerata valida sia nelle tappe di Campionato Regionale e Nazionali, verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi e dei titoli.

### 3.15. 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.

**3.16. Omissis****3.17. Omissis****3.18. Omissis****3.19. Omissis****3.20. Possibilità di montare più di un cavallo**

Un Cavaliere può montare 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.

**3.21. Ordine di partenza**

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

Per le prove di Addestramento e Attitudine può essere 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.

L'ordine di partenza dopo la prima prova avvera' secondo l'ordine inverso della classifica (esempio l'ultimo parte per primo) salvo indicazione diversa del Presidente di Giuria che comunicherà prima della prova successiva

**3.22. Cambi di monta**

Il cambio di monta è consentito soltanto tra cavalieri iscritti al concorso. L'eventuale cambio di monta è ammesso purché richiesto dagli interessati al Presidente di Giuria del concorso prima del sorteggio degli ordini di partenza.

**3.23. Sostituzioni**

L'iscrizione di un cavallo a un campionato 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.

**3.24. 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.

### **3.25. 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 vigenti.

### **3.26. 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.

### **3.27. Monta pericolosa**

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, 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.

### **3.28. 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

### **3.29. 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:

- dopo la ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, distanze, etc.,
- 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. In altri termini non è mai ammissibile un reclamo sul giudizio di un giudice nelle figure o nei voti di insieme delle prove di attitudine e di addestramento. Viceversa anche in tale prove potrà essere presentato reclamo se il Giudice non dovesse accorgersi di errori di ripresa, errori di grafico, caduta di oggetti, gravi irregolarità nella bardatura ecc. ecc.
- I reclami solo nel caso di eliminazione 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 squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

### **3.30. 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.

### **3.31. 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 è sottoposto 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.

### **3.32. 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.

### **3.33. 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 cm<sup>2</sup> su ciascun lato del sottosella
- 80 cm<sup>2</sup> sulla giacca da concorso, una sola volta, all'altezza del taschino
- 16 cm<sup>2</sup> sui due lati del colletto della camicia.

### 3.34. 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:

- A. avvertimento;
- B. pena pecuniaria (ammenda) da 100 Euro a 200 Euro;
- C. 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.

### 3.35. 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;
- Si presenta in campo gara con bardatura ed abbigliamento non idoneo al tipo di monta scelta come prevista dal presente regolamento, il pagamento dovrà avvenire prima della stesura della classifica, (mancato pagamento squalifica dalla prova eseguita, fino a quanto non verrà pagata l'ammenda non potrà partecipare ad altre manifestazioni riconosciute dalla Fitetrec-ante )
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- 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.

### 3.36. Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e

quindi da ogni ulteriore prova di specialità. 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 mancata iscrizione per l'anno in corso di un cavallo ai ruoli Federali
- La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'esercitazione eccessiva dei cavalli sui campi di gara e campi prova
- 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 ed Attitudine;
  - 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 cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi; solo per gare con valenza nazionale
- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, assistenza veterinaria e di mascalcia.
- un adeguato numero di inservienti agli ostacoli

##### 4.2. Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza sanitaria 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 degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso, che deve essere il Presidente di Giuria in collaborazione con il comitato organizzatore
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove d'Attitudine e Gimkana;
- d) verificare che le tabelle orarie di Addestramento e Attitudine siano congrue;
- e) suggerire eventuali modifiche suggerite da particolari condizioni (meteo o altre);
- f) verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- g) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- h) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- i) contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- j) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- k) assicurarsi della conferma da parte della segreteria di gara della regolarità delle iscrizioni nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;
- l) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, entro 3 giorni 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 di Monta da Lavoro.

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

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 e Attitudine, dovrà essere coadiuvato da un segretario che registri suoi 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.

Nelle prove di attitudine e Gimkana i Giudici dovranno distribuirsi nel campo nel modo più opportuno ,per garantire la piena osservazione della gara da diversi angoli di visuale

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 e di Attitudine assegna i punti e le eventuali penalizzazioni, nella Gimkana e nello Sbrancamento sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria segnerà 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 eliminato.

#### **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. Compito dei Cronometristi**

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi. Unitamente alla Giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile.

La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno di questi, ostacoli o vantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

### **5. TENUTA E BARDATURA**

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 Murgesse
- 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 Penra

#### **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.

**Le rosette in gomma sono (facoltative) se montate su filetto, vietato montarle su qualsiasi morso(pena eliminazione)**

### **5.1. 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.

### **5.2. 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 calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores e senior 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

### **5.3. 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

### **5.4. 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 bruite;
- 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 monti 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 cinghioi bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquero con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa sempreché lo sperone sia il classico alla vaquero.
- 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

## **5.5. Campesinos**

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
- 

## **5.6. 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

### **5.7. 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
- 

### **5.8. 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

### **5.9. Sanfratellana**

In corso di definizione

### **5.10. 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

### **5.11. Haflinger e**

### **5.12. 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

### **5.13. Inglese**

#### **Bardatura del Cavallo:**

- 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.
- Rosette in gomma (facoltative) solo se montate su filetto, è vietato montarle su qualsiasi morso

#### **Abbigliamento del Cavaliere:**

- pantaloni da equitazione di colore nero bianco o beige;
- cap, cilindro o bombetta, neri o blu scuro (solo per i minorenni è obbligatorio il cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con cravatta o plastron, colletto e polsini allacciati;
- giacca nera o blu scuro in inverno, gilet senza maniche nero o blu scuro in estate;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghette nere;
- L'uso degli speroni è facoltativo.

#### **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

### **5.14. 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

#### **5.15. 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

#### **6. OMISSIS**

#### **7. OMISSIS**

#### **8. OMISSIS**

#### **9. OMISSIS**

#### **10.OMISSIS**

### **11.CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE**

#### **PECULIARITA' DEL CAVALLO DA MONTA DA LAVORO.**

##### **Le prove a giudizio.**

L'atteggiamento del cavallo da MdL 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 Monta da Lavoro, 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. Nella prova di attitudine, cioè il superamento delle difficoltà poste in campo, dovrà avvenire con la massima serenità, senza indugio, ed in modo particolare mantenendo lo stesso ritmo per tutto il tracciato.

### **11.1. Prova di Addestramento**

Lo scopo della Prova di Addestramento nel Concorso di Monta da Lavoro consiste nel mettere in evidenza e premiare le qualità di un cavallo che, attraverso un razionale addestramento, risponde serenamente agli aiuti del Cavaliere. 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.

Il giudizio insito e richiesto in questa prova non deve comunque compromettere ed essere in contrasto con quanto previsto dagli articoli 11.2 (Prova Attitudine) e 11.3 (Gimkana) e in particolare lo spirito di collaborazione che è prerogativa essenziale di un buon cavallo da Lavoro.

#### **11.1.1. Riprese**

Le riprese previste per le prove di addestramento sono quelle ufficiali in vigore approvate dal Consiglio Federale. Tutte le riprese vanno eseguite a memoria. Solo nelle categorie Avviamento e Giovanissimi, previo autorizzazione del Presidente di Giuria, l'Istruttore potrà leggere dai bordi del campo la ripresa. 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 centrale.

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 stesa categoria.

Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 30/ 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, pena l'eliminazione, 45 secondi dal suono della campana per entrare in rettangolo. **Un Concorrente che entra in rettangolo prima del suono della campana è penalizzato con una penalità di 10 punti negativi.**

#### **11.1.2. 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.

### **11.1.3. 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.

### **11.1.4. Classifica**

Al termine della prova di addestramento 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. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

### **11.1.5. 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.

### **11.1.6. 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.

### **11.1.7. 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 indossa il copricapo è 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. Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

#### 11.1.8. 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. **In campo prova è ammesso l'uso del frustino.**

#### 11.1.9. 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.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

**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 sia in campo prova che in campo gara**

**Pena eliminazione.**

#### 11.1.10. Permessi e divieti nei campi prova

**E' consentito:**

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomeri, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.
- L'uso del frustino
- **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 dall'inizio della prova
- 

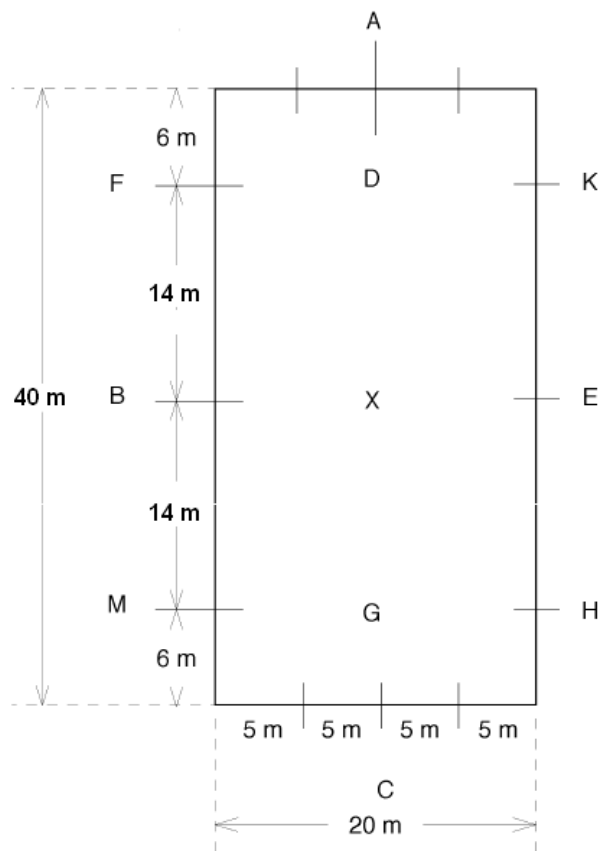
#### 11.1.11. Eliminazione

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;
- l'ingresso nel rettangolo dopo 45 secondi dal suono della campana;
- 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
- **non indossare il copricapo rigido per i Senior sia in campo prova che in campo gara**
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;

- ingresso con il frustino salvo che in campo prova;
  - 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).
- Le rosette in gomma sono (facoltative) se montate su filetto, è vietato montarle su qualsiasi tipo morso(pena eliminazione)**



### 11.1.12.CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO

#### Le figure principali in una prova di lavoro in piano.

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 appiombamento 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 circoli d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o circoli 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 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.

### 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 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.

### 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 tutta via 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 circoli a mano destra di diametro e cadenza decrescente, rispettivamente di diametro 20-15-10 metri.

Durante i circoli 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 circolo. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

#### Figura 10

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

Durante i circoli 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 circolo. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

#### Figura 11

Descrivere a galoppo due circoli di uguale diametro con cambio di piede al volo all'intersezione tra di essi. Questa figura è formata da due volte o circoli d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o circoli sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere dritto 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 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 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 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 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 tutta via 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 penalizzata.

### 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.

Il voto sarà negativo 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.

### 11.2. Prova di Attitudine

L'obiettivo di questa prova è di evidenziare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di tranquillità, precisione, stile e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Deve mettere in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste. Quindi cadenze eccessive, difese, partenze repentine o soste troppo lunghe che interrompono la regolarità e fluidità della prova saranno fortemente penalizzate. I binomi che chiamati per tre volte non si presentano saranno eliminati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabiliti la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora iniziato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà da affrontare successivamente, oppure durante l'esecuzione una difficoltà si rompa per un'azione impropria del binomio, in modo da non poter essere più affrontata, è prevista l'eliminazione.

In tutti i casi in cui sia previsto lo spostamento o il sollevamento di un oggetto, salvo diversa specifica indicazione, si adotteranno le seguenti regole. Qualora prima della presa dell'oggetto per azione del binomio un qualsiasi elemento della difficoltà cada in modo da non poter completare l'azione di presa o riposizionamento, verrà applicata una penalità di 10 punti e il voto sulla figura sarà 0.. Qualora la caduta avvenga dopo la presa dell'oggetto verranno applicati 3 punti di penalità per ogni elemento caduto ( per il mancato riposizionamento) , e il cavaliere dovrà completare la difficoltà simulando il movimento. In questo caso il giudice esprimerà il voto valutando normalmente tutta l'esecuzione della difficoltà. I grafici del percorso con le necessarie indicazioni sul senso di percorrenza sono di competenza esclusiva del Presidente di Giuria, potranno essere esposti entro due ore dall'inizio della prova; si potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, omettere la fase di ricognizione del percorso insieme al Giudice, in assenza del grafico saranno dati 15 minuti di campo aperto.

.salvo dove diversamente specificato al capitolo, "lista degli ostacoli" Se si abbatte una difficoltà già superata il binomio sarà penalizzato con 3 punti di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con 3+3+3 = 9 punti considerando due pilieri e la corda come tre elementi). Di regola (ad esclusione delle categorie Giovanissimi, Avviamento e cavalli Debuttanti), sarà premiata l'esecuzione di tutta la ripresa alle andature di passo e galoppo. L'andatura del trotto sarà ammessa solo dove giustificata



dal grafico del percorso, in difetto il voto sulle andature dovrà essere sempre penalizzato.

Di regola tutte le difficoltà dovranno essere eseguite con transizioni galoppo-passo/passo-galoppo (ad esclusione delle categorie Giovanissimi, Avviamento e cavalli Debuttanti), altrimenti il voto sarà sempre penalizzato. Tutti i cambi di galoppo semplici, pena la riduzione del voto, dovranno essere eseguiti con transizioni galoppo-passo-galoppo.

### 11.2.1. Campo di gara

Il campo di gara per la prova di attitudine consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 20 X 40 m. Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti e perciò pregiudicare la loro valutazione da parte della Giuria.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

### 11.2.2. Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

### 11.2.3. Ostacolo

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Attitudine e di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, sarà descritto nell'apposito capitolo.

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Il numero ed il tipo di ostacoli consentiti nelle singole categorie sono riportati nell'art. 3.6.2.1. Tutti gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

**Girare intorno all'ostacolo prima di affrontarlo e non seguire la traiettoria come da grafico è fortemente penalizzante.**

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, è consigliabile che la ripetizione sia eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

La pubblicazione del grafico del percorso, completo delle necessarie indicazioni sul senso di percorrenza, entro due ore dall'inizio della prova, potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, permettere di omettere la fase di ricognizione del percorso che potrà essere effettuata in assenza di esso.

### 11.2.4. 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 di Juniores e Giovanissimi e Senior che indossino il cap è 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**. Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

### 11.2.5. Errore di percorso

L'errore di percorso è quando il cavaliere non esegue gli ostacoli nella sequenza stabilita dal grafico.

E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione per tutte le categorie, ad eccezione dell'Avviamento, quando un concorrente inizia l'ostacolo successivo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo precedente;

### **11.2.6. Punteggio**

Il Giudice, coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere in apposite schede, dovrà esprimere una valutazione. 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 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 difficoltà numerata della prova di attitudine, così come anche i punti attribuiti alle note d'insieme, e vengono sottratte le eventuali penalità

Il risultato è il punteggio della prova di attitudine.

### **11.2.7. Classifica**

Al termine della prova di attitudine 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. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Le schede di valutazione compilate dai Giudici potranno essere consegnate ai concorrenti dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica di ogni singola specialità firmata dal Presidente di Giuria, eventuali chiarimenti sui giudizi espressi dal giudice potranno essere chiesti a fine manifestazione a premiazione avvenuta.

### **11.2.8. Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere**

Nelle gare di Campionato un Commissario 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 attitudine, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche

. In campo prova è ammesso l'uso del frustino

### **11.2.9. 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.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

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

#### **11.2.10. Permessi e divieti nei campi prova**

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe;
- l'uso del frustino.

**È proibito** pena eliminazione:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse;
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionato;

#### **11.2.11. Eliminazione**

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11;
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari;
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso in campo gara con il frustino;
- aiuti di compiacenza come da art. 3.11;
- errore di percorso;
- per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 3 punti o 5 secondi terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà e salvo quanto previsto al punto 11.2.12;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa;
- non indossare la tartaruga o il paraschiena (per i cavalieri minorenni);
- Non indossare il Cap cavalieri Senior sia in campo prova che in campo gara.
- Non indossare il Cap e tartaruga cavalieri Juniores sia in campo prova che in campo gara
- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.

#### **11.2.12. Penalità**

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato con le penalità indicate nella Lista degli Ostacoli in calce al presente regolamento. In tutte le categorie, ad eccezione della Open, alcune difficoltà, previo espressa indicazione del Presidente di Giuria in fase di ispezione di percorso, possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito in punti di penalità. In linea generale per ogni singolo oggetto o elemento caduto si conteggeranno 3 punti di penalità, **per il mancato completamento di una difficoltà, dopo aver compiuto obbligatoriamente tre tentativi ed aver ricevuto il via libera dal Presidente di Giuria, saranno conteggiati 10 punti di penalità.**

#### **11.3. Gimkana (o prova di velocità)**

L'obiettivo di questa prova è di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di

velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora iniziato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà da affrontare successivamente, oppure durante l'esecuzione una difficoltà si rompa per un'azione impropria del binomio, in modo da non poter essere più affrontata, è prevista l'eliminazione. Se si abbatte una difficoltà già superata il binomio non verrà eliminato ma sarà penalizzato con 5 secondi di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con  $5+5+5=15$  punti considerando due pilieri e la corda come tre elementi) I binomi che chiamati per tre volte non si presentano saranno eliminati.

In tutti i casi in cui sia previsto lo spostamento o il sollevamento di un oggetto, salvo diversa specifica indicazione, si adotteranno le seguenti regole. Qualora prima della presa dell'oggetto per azione del binomio un qualsiasi elemento della difficoltà cada in modo da non poter iniziare l'azione di presa o riposizionamento, verrà applicata una penalità di 20 secondi. Qualora la caduta avvenga dopo la presa dell'oggetto verranno applicati 5 secondi di penalità ( per il mancato riposizionamento) per ogni elemento caduto, e il cavaliere dovrà completare la difficoltà simulando il movimento

I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati.

E' obbligatorio indossare il copricapo rigido con mentoniera allacciata, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca. 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, per tutti i cavalieri senior è obbligatorio indossare il cap.

### 11.3.1. Campo di gara

Il campo di gara per la prova di velocità consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 20 X 40 m e massime di 60x80. Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

### 11.3.2. Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

### 11.3.3. Ostacoli

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Attitudine e di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, è descritto in seguito.

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Il numero ed il tipo di ostacoli consentiti nelle singole categorie sono riportati nell'art.3.6.2.1

Tutti gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione dovrebbe essere eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

I grafici del percorso con le necessarie indicazioni sul senso di percorrenza sono di competenza esclusiva del Presidente di Giuria, potranno essere esposti entro due ore dall'inizio della prova; si potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, omettere la fase di ricognizione del percorso insieme al Giudice e in assenza del grafico saranno dati 15 minuti di campo aperto.

#### 11.3.4. Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato con 5 secondi di penalità in gimkana. In tutte le categorie, ad eccezione della Open, alcune difficoltà, **previo espressa indicazione del Presidente di Giuria**, possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, per il mancato completamento di una difficoltà, dopo aver compiuto obbligatoriamente tre tentativi ed aver ricevuto il via libera dal Presidente di Giuria,

#### 11.3.5. Saluto

Le amazzone 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 di Juniores che indossino il cap è ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzone. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara comporta 5 secondi di penalità. Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

#### 11.3.6. Errore di percorso

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza.

E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione in tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento, quando un concorrente inizia l'ostacolo successivo senza:

- aver corretto il modo di eseguire all'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

#### 11.3.7. Classifica

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo e delle penalità conseguite da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei tempi e delle penalità assegnati al binomio.

Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

#### 11.3.8. Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato un Commissario 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 velocità, in questo caso, se qualche cosa

risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati i frustini e gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche. In campo prova è ammesso l'uso del frustino.

### **11.3.9. 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.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e il paraschiena anche in campo prova.

### **11.3.10. Permessi e divieti nei campi prova**

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe;
- L'uso del frustino in campo prova.

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse;
- far montare il cavallo da altri;
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato;
- non indossare il Cap i cavalieri Senior

-

### **11.3.11. Eliminazione**

Ogni resistenza da parte del cavallo che ne impedisca il controllo per più di 5 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino salvo che in campo prova;
- aiuti di compiacenza; vedi art.3.11
- errore di percorso non corretto; per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 5 secondi
- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà salvo quanto previsto al punto 11.4.4;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa;
- non indossare il copricapo rigido;
- non indossare Cap e tartaruga o il paraschiena (per i cavalieri minorenni).

- non indossare il Cap i cavalieri Senior
- abbattimento delle fotocellule;
- E' causa di eliminazione il terzo rifiuto nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto si potrà' proseguire ma solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice
- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.

#### **11.4. Sbrancamento**

La prova consiste in un compito che deve essere eseguito individualmente o "a squadre" da uno/quattro cavalieri per sbrancare uno/quattro vitelli, assegnati tramite estrazione a sorte, da un branco che si trova in una area specifica, uno alla volta secondo l'ordine prestabilito dalla Giuria (uno per cavaliere in caso di squadra) e per condurli in una area demarcata che è separata dal resto del branco (zona di raccolta). Il saluto al giudice all'ingresso del campo è facoltativo.

Un cavaliere che si comporti in modo tale da mettere in pericolo la sicurezza del proprio cavallo o del bestiame sarà eliminato per maltrattamento. E' vietato toccare i vitelli.

Ogni segno di ferita del cavallo o tracce di sangue causate dal cavaliere ne comporteranno la squalifica. La mandria dovrà essere stata preventivamente preparata da cavalieri esperti, a cura del Comitato Organizzatore, almeno 30 minuti prima dell'inizio della prova.

Il sorteggio relativo all'ordine di partenza e l'abbinamento degli animali da sbrancare sarà eseguito dopo che tutti gli animali siano stati riuniti in branco all'interno del recinto, alla presenza del rappresentante dei Cavalieri, se nominato, al quale comunque non saranno comunicati gli abbinamenti.

In tutte le gare, individuali o a squadre, il numero del vitello abbinato al cavaliere sarà comunicato solo quando il binomio sia entrato in campo appena prima del suono della campanella di inizio prova.

##### **11.4.1. Campo di gara**

Il campo di gara per la prova di sbrancamento dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare concorrenti o vitelli e appositamente recintato per contenere la mandria. È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

##### **11.4.2. Gara individuale:**

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20 X 40 metri.

Il campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale in due zone (zona di raccolta e zona della mandria) con una striscia bianca ben visibile che sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto:

- a) Nella metà opposta al cancello d'ingresso (zona della mandria) saranno posti almeno dieci vitelli contrassegnati in modo ben visibile.
- b) Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45 secondi per iniziare la prova superando la linea bianca che lo introduce nella metà campo (zona della mandria) dove sono posti i vitelli.
- c) Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il cronometro che misura il tempo occorrente per selezionare e sbrancare il vitello che gli era stato preventivamente assegnato (tramite sorteggio) e portarlo dalla parte opposta, cioè al di qua della linea bianca (zona di raccolta).
- d) Il cavaliere potrà muoversi in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento.
- e) Il vitello dovrà rimanere da solo (cioè senza altri vitelli) al di qua della linea, nella zona di raccolta, per 15 secondi affinché si possa considerare conclusa la prova. Nel frattempo, cioè durante il conteggio dei 15 secondi, tutto il resto della mandria dovrà rimanere nel suo settore (zona della mandria).
- f) Il tempo massimo concesso alla fase c) è di 90 secondi, dopodiché si riterrà conclusa la prova con un "no time".
- g) Durante la prova l'attraversamento della linea bianca di uno o più vitelli della mandria, diversi da

quello assegnato, non comporterà alcuna penalizzazione, ma la presenza nella zona di raccolta di uno o più vitelli estranei non permetterà l'inizio del conteggio dei 15 secondi. Ugualmente se durante tale conteggio anche solo un vitello estraneo dovesse attraversare la linea bianca spostandosi nella zona di raccolta, il conteggio stesso sarà annullato ed il binomio dovrà ripulire la zona di raccolta fino ad avere nella stessa solo il vitello assegnato. A questo punto il conteggio dei 15 secondi potrà ripartire da zero.

h) I cavalieri sono classificati in base al tempo impiegato per terminare la prova.

### 11.4.3. Gara a squadre

La prova consiste in un compito che deve essere eseguito da quattro cavalieri della stessa squadra che lavorano insieme per sbrancare quattro vitelli. I membri della squadra eseguiranno i loro compiti individualmente e ciascun cavaliere sbrancherà un vitello secondo l'ordine prestabilito dal sorteggio per condurlo in una zona separata dal resto del branco.

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 30 X 60 metri.

Il rettangolo sarà diviso in tre settori equivalenti da due linee: la linea A e la linea B.

- SETTORE 1 è il primo terzo di campo che va dal cancello d'ingresso alla linea A
- SETTORE 2 la parte centrale di campo delimitata dalla linea A alla linea B
- SETTORE 3 è l'ultima parte del campo che va dalla linea B alla fine del campo. La prova si svolgerà come di seguito esposto:
  - a) La mandria, di almeno dieci vitelli contrassegnati in modo ben visibile, sosterrà nel Settore 3.
  - b) I cavalieri entreranno portandosi nella parte centrale del campo (Settore 2) attraversando il Settore 1.
  - c) Da questo momento i cavalieri dispongono di 45 secondi per iniziare la prova, che avrà inizio quando supererà la linea B per entrare nel Settore 3 dove sosta la mandria.
  - d) Lo speaker indicherà quale vitello gli è stato assegnato.
  - e) Il Cavaliere dovrà selezionare il vitello e sbrancharlo portandolo al di qua della linea B che lo immette nel Settore 2, dove gli altri 3 membri della squadra potranno intervenire per aiutarlo a mantenere il branco all'interno del Settore 3 ed a spingere il vitello sopra la linea A (Settore 1) ma non possono oltrepassare la linea B che segna il Settore 3, pena l'eliminazione se anche un solo piede dei loro cavalli oltrepassa la linea.
  - f) Il cronometro sarà fatto partire quando il cavaliere che deve eseguire l'esercizio di sbrancamento entra nell'area del branco oltrepassando la linea B e finisce appena il vitello attraversa la linea A ed è condotto, da solo, nel Settore 1.
  - g) Il tempo limite per sbrancare il vitello è di 60 secondi, passato questo tempo, il concorrente sarà eliminato e nessun punto sarà assegnato.
  - h) Una volta introdotto il capo di bestiame selezionato nel Settore 1 dovrà rimanerci per 15 secondi da solo (cioè senza altri vitelli) affinché la prova si possa ritenere conclusa.
  - i) Ogni vitello che non sia quello da sbrancare che supererà la linea A comporterà una penalità di 10 secondi, inoltre la presenza nel Settore 1 di uno o più vitelli estranei non permetterà l'inizio del conteggio dei 15 secondi. Ugualmente se durante tale conteggio anche solo un vitello estraneo dovesse spostarsi nel Settore 1, il conteggio stesso sarà annullato e la squadra dovrà ripulire la zona di raccolta fino ad avere nella stessa solo il vitello assegnato. A questo punto il conteggio dei 15 secondi potrà ripartire da zero.

Un numero maggiore di tre vitelli estranei che oltrepassino la linea A spostandosi nel Settore 1 comporta il "no time".

I cavalieri sono classificati in base al tempo impiegato per terminare la prova più le penalità per gli errori commessi.

La classifica della prova a squadre è in base ai punti totali attribuiti ai membri della squadra prendendo i migliori tre risultati.

### 11.4.4. Raccomandazioni e precisazioni per l'esecuzione della prova di sbrancamento.

La prova di sbrancamento può essere condotta, secondo regolamento, come prova individuale o come prova a squadre. Ogni altra forma di gara, come per esempio le prove individuali eseguite con aiuti forniti dall'organizzazione o sorteggiati fra i cavalieri, non è prevista da regolamento e pertanto non potrà essere programmata nei concorsi nazionali. La prova individuale costituirà punteggio per la classifica di completo del concorso di Monta da Lavoro.

Il cavaliere entrerà nel campo di gara su invito del Presidente di Giuria (tramite il suono della campanella), solo quando la mandria si troverà in condizioni idonee allo svolgimento della prova. I



45 secondi a disposizione del cavaliere per iniziare la prova partono dal suono della campanella da parte del Presidente di Giuria. Il Comitato Organizzatore deve mettere a disposizione uno o più binomi esperti adibiti al preventivo lavoro e compattamento della mandria. L'intervento degli aiutanti sarà diretto solamente dal Presidente di Giuria e sarà finalizzato al compattamento della mandria prima dell'ingresso del cavaliere nel campo di gara. La mandria sarà considerata idonea allo svolgimento della prova solo quando si troverà in condizioni di relativa quiete, con il bestiame raggruppato nel settore del campo ad esso destinato. La valutazione dell'idoneità della posizione della mandria, la direzione del personale di aiuto ed il suono della campanella che invita il cavaliere all'ingresso in campo, sono competenze esclusive del Presidente di Giuria.

Il sorteggio relativo all'ordine di partenza e l'abbinamento degli animali da sbrancare sarà eseguito dopo che tutti gli animali siano stati riuniti in branco all'interno del recinto, alla presenza del rappresentante dei Cavalieri se nominato.

I vitelli dovranno essere individuati con dei numeri disegnati sulla groppa con idonei pastelli a cera, sono da evitare targhe o cartoncini applicati a colla.

Si raccomanda fortemente che il Comitato Organizzatore provveda a fornire mandrie già abituate al lavoro di sbrancamento a cavallo, ovvero che le stesse siano preventivamente lavorate da personale esperto a cavallo.

Il cronometro che segna il tempo della prova partirà dal momento del superamento da parte del binomio, anche con un solo arto, della linea di demarcazione del settore destinato alla mandria e sarà interrotto solo al termine della prova, ovvero dopo che siano passati i 15 secondi di regolamento nei quali il capo assegnato viene mantenuto da solo nell'area di raccolta assegnata. Il conteggio dei 15 secondi suddetti dovrà pertanto essere eseguito con un secondo cronometro dal Presidente di Giuria.

Il conteggio dei 15 secondi parte al momento in cui il vitello assegnato oltrepassa con tutti e quattro gli arti la linea di demarcazione della zona di raccolta e nella stessa non sia presente nessun vitello estraneo. Qualora, oltre al vitello assegnato, nella zona di raccolta siano presenti altri vitelli, il cavaliere dovrà ripulire l'area di raccolta dai vitelli estranei ed il conteggio dei 15 secondi non potrà partire sino a che sia rimasto nell'area di raccolta il solo il vitello assegnato.

Qualsiasi vitello, sia quello assegnato sia gli estranei, si considererà nella zona di raccolta solamente quando avrà attraversato la linea di demarcazione con tutti i quattro arti.

Il tempo limite (90 secondi per la prova individuale e 60 secondi per quella a squadre) si intende cronometrato sino all'eventuale inizio del conteggio dei 15 secondi di trattenuta. Quindi, per esempio, se un binomio conduce il capo assegnato nell'area di raccolta all'89esimo secondo e li lo trattiene per i 15 secondi regolamentari, la sua prova sarà considerata valida ed il suo tempo di gara sarà 104 secondi.

Se durante il conteggio dei 15 secondi il vitello assegnato esce dall'area di raccolta con tutti e quattro gli arti, il conteggio dei 15 secondi viene annullato. La prova prosegue ed il conteggio dei 15 secondi di trattenuta ricomincia da zero quando il vitello assegnato attraversa nuovamente la linea di demarcazione dell'area di raccolta e vi si trova da solo.

Il Presidente di Giuria, sentito il veterinario di gara, valuterà lo stato di affaticamento della mandria comandando eventualmente pause di riposo durante la gara. Ugualmente il Presidente di Giuria interverrà allontanando dal campo di gara eventuali vitelli sovraffaticati. Ai cavalieri che avevano assegnati tali vitelli saranno riassegnati altri capi con sorteggio.

La salute dei vitelli sarà valutata prioritaria al pari di quella dei cavalli.

L'uso di mazzarella, garrocha o simili è ammesso solo con funzione simulativa, rimane pertanto vietato, pena l'eliminazione, toccare i vitelli anche con questi strumenti.

## **LISTA DEGLI STACOLI**

I percorsi delle specialità di Attitudine e di Gimkana hanno un numero totale di ostacoli da 6 a 15, a secondo della categoria, scelti dal Disegnatore del percorso tra i seguenti:

N.B. Per tutte le Categorie, ad eccezione della Open, i cambi di galoppo per tutte le difficoltà potranno essere eseguiti al volo o semplici, a discrezione del cavaliere senza trarne nessun beneficio. Per la categoria Open i cambi di galoppo si intendono sempre a volo.

Nel caso in cui una difficoltà, cada PRIMA dell'inizio dell'azione di spostamento verranno comminati 10 punti di penalità per la prova di Attitudine (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita), e 20 secondi di penalità per la prova di Gimkana. Tale regola ha validità generale e, se non diversamente specificato, si applica a tutte le difficoltà dove la caduta di un qualsiasi elemento durante la prova impedisce la corretta esecuzione della prova stessa.

1. **Boa**: la boa consiste in un barile, un cono o altro oggetto simile da aggirare disposto in campo per indicare un percorso obbligato. L'aggiramento della boa non è considerata difficoltà nella prova di Attitudine dove l'esecuzione sarà considerata solo nei punti di insieme. Sia per le prove di Attitudine che di Gimkana l'abbattimento della boa produrrà sempre penalità (3 punti in Attitudine o 5 secondi in Gimkana). Il mancato rispetto della boa nella direzione e verso previsti dal grafico di percorso, è sempre considerato errore di percorso.

2. **PERCORSO OBBLIGATO**: la difficoltà consiste in un corridoio dritto o con una spezzata di angolo

maggiore di 90° o con sviluppo ad S o ad L o a Z costruito con due barriere poste su due supporti aventi altezza massima di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20/1.50 metri l'uno dall'altro in modo che formino un percorso obbligato. La difficoltà in Attitudine dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio con una transizione al passo, procederà in avanti senza indugi con cadenza regolare fino all'uscita e si allontanerà con una transizione dal passo al galoppo. E' ammessa facoltativamente l'esecuzione al galoppo riunito solo nella Categoria Open. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi, Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione della transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto. Penalità: l'abbattimento di ciascuna barriera laterale comporta 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità. L'uscita non rettificata dal corridoio prima della fine è considerata come difficoltà non eseguita.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la regolarità, fluidità, continuità e perfezione dell'esecuzione, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere, la qualità della transizione.

3. **RONDO'**: Si tratta di un percorso obbligato come al punto precedente ma costituito da un barile centrale ed un corridoio circolare creato con coni disposti lungo una circonferenza e spazati fra loro per massimo 50 cm. La larghezza del corridoio circolare sarà pari a 1.20/1.50 metri. L'ingresso e l'uscita avverranno dalla stessa porta dopo aver percorso l'intera circonferenza. L'abbattimento del barile centrale e di ciascun cono comporta 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità. Il senso di percorrenza può essere libero od obbligato, a discrezione del disegnatore di percorso. Il resto come al punto precedente.

4. **Passi laterali su barriera**: la difficoltà è costituita da una barriera (del diametro di non più di 10 cm) di 3o 4 metri, posta tra i 5 e 10 cm dal livello del suolo, appoggiata su due alloggiamenti al terreno, che deve essere superata da un'estremità all'altra con i passi laterali, avvicinandosi perpendicolarmente o da destra o da sinistra, come indicato dal grafico, ponendo gli zoccoli anteriori del cavallo davanti ed posteriori dietro alla barriera senza mai toccarla.

Penalità: l'abbattimento comporta 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, ma non è penalità lo spostamento senza caduta.

Se il cavallo passa con entrambi (con solo uno è viceversa ammesso) gli zoccoli dei posteriori davanti o degli anteriori dietro la barriera, la difficoltà dovrà essere ripetuta dall'inizio per un massimo di tre volte, dopodiché il cavaliere sarà eliminato nelle categorie "open" mentre potrà proseguire con 10 punti o secondi di penalità in tutte le altre.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la capacità del cavallo ad eseguire l'ostacolo, la fluidità e continuità dell'azione e la sua serenità. Un alto voto sarà attribuito per l'esecuzione dell'ostacolo al galoppo anziché al passo

5. **Passi laterali su barriere ad elle o doppia elle**: come la precedente ma le barriere formano una "elle" o una "doppia elle". A discrezione del Disegnatore del percorso possono essere eseguiti con testa o groppa all'interno.

Penalità, eliminazione, giudizio: come punto precedente

6. **Passi laterali con spostamento di un oggetto**: come ai punti precedenti, con la sola differenza che all'estremità delle barriere a terra sono posti due pilieri altezza 150-200 cm. Si dovrà entrare tra la barriera ed il piliere prendere un oggetto posto su quest'ultimo e riporlo sul piliere all'estremità opposta eseguendo i passi laterali. Penalità: caduta dell'oggetto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, abbattimento del piliere 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità,

**Passi laterali con spostamento di un oggetto bis**: Idem come al punto precedente con la sola differenza che la barriera a terra è di cm. 150.

7. **Slalom tra paletti su linea dritta a 6.0 m**: consiste nel superamento di una serie di paletti a

slalom posti a 6,0 metri l'uno dall'altro in linea max 6/7 paletti, in andata. L'altezza di ogni paletto è prevista in m 2,0 retto da un piedistallo che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente. La direzione del percorso è indicata dai segnali di percorso. La difficoltà per la prova di attitudine deve essere eseguita entrando al galoppo. Ad ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo, in aria per gli Open, semplice per tutte le altre categorie, oppure in aria senza nessun vantaggio. Il galoppo dovrebbe essere sempre conforme alla girata eseguita dal cavaliere. I cambi di galoppo dovrebbero sempre essere eseguiti a metà tra i paletti.

Non è ammesso ripetere due volte la difficoltà senza interposizione di un altro ostacolo, né prevedere la difficoltà con l'andata ed il ritorno a slalom fra i paletti.

Penalità: per ogni paletto abbattuto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i paletti, la forma e la simmetria dei cerchi, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione nel voto. La giuria penalizzerà il voto nel caso in cui il cambio non coincida col punto mediano fra i paletti, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, potrà applicare una penalizzazione minima del voto. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

**8. Slalom tra paletti su linea diritta a 3,00 m:** SOLO PER LA GIMKANA come al punto 7 con la differenza che i paletti saranno posti a m. 3,00.

Penalità giudizio e materiali come nel punto 7.

**9. Slalom tra paletti paralleli:** la difficoltà prevede 2 file parallele di paletti, poste a tre o 6 metri di distanza tra la file (6 metri nella prova di attitudine) e 6 metri sulla fila. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Definito anche slalom a cucire in quanto si esegue affrontando il 1° paletto della fila da quattro, successivamente il primo paletto della fila da 3 a mano contraria e così proseguendo fino al settimo. L'ingresso può essere fatto sia a destra che a sinistra del primo paletto, i cambi dovranno essere effettuati in mezzo alle due file dei paletti

Penalità: per ogni paletto abbattuto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i paletti, la forma e la simmetria dei cerchi, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.

La giuria penalizzerà il voto nel caso in cui il cambio non coincida col punto mediano fra i paletti, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, potrà applicare una penalizzazione minima del voto. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

**10. Ostacolo:** L'ostacolo potrà consistere una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. L'altezza prevista è di min. cm. 50 max 70 per le tutte le categorie tranne che per le categorie Giovanissimi e Avviamento per le quali potrà essere una crocetta, una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. con altezza massima 50 cm. al centro. Il fronte non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo in maniera naturale e con sicurezza.

Penalità: l'abbattimento dell'ostacolo prevede 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, dopo il terzo rifiuto l'eliminazione per la categoria Open mentre per le altre dopo il terzo tentativo può proseguire con 10 punti o secondi di penalità.

Giudizio: la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento parabola e ricezione, l'equilibrio del cavaliere e il suo uso degli aiuti nell'eseguire l'ostacolo. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto

**11. Otto tra i barili:** L'ostacolo consiste in 2 barili collocati ad una distanza da tre a sei metri l'uno

dall'altro (con la distanza misurata dal centro dei barili). Il cavallo si avvicinerà al galoppo tra i barili e compirà un circolo intorno al barile sulla destra. Quando sta per completare il circolo e passa in mezzo ai barili cambierà di galoppo in aria e inizierà il circolo a mano sinistra intorno al barile di sinistra. Quando sta per completare il circolo a mano sinistra, dovrà passare in mezzo ai barili, e uscirà. L'ostacolo può essere eseguito al contrario a discrezione del Disegnatore del percorso.

Penalità per abbattimento bidone 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Non chiudere l'otto comporta la eliminazione.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i barili, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere. La giuria penalizzerà il cambio di galoppo nel caso in cui esso non coincida col punto mediano fra i barili, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, applicherà una penalizzazione minima. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione del voto.

**12.Barili a triangolo:** La difficoltà consiste in 3 barili collocati ai tre angoli di un triangolo equilatero i cui lati misurano da 3 a 6 metri misurati al centro dei barili. La difficoltà va essere eseguita come segue: il cavallo entra al galoppo in mezzo ai barili sul lato indicato dal grafico del percorso, aggirerà il barile che si trova a destra (o sinistra a seconda del grafico) e proseguirà quindi al barile di sinistra (o destra), eseguendo un cambio di galoppo in aria sulla linea immaginaria tra i due barili e aggirerà il secondo barile, quindi eseguirà un nuovo cambio di galoppo in aria lungo la linea immaginaria tra il secondo e terzo barile ed eseguirà un giro a destra (sinistra) intorno all'ultimo barile uscendo dallo stesso punto in cui l'esercizio è iniziato. Tutti i giri dovrebbero essere completati a destra o sinistra d'accordo con quanto indicato nel grafico del percorso e con la spiegazione data durante la ricognizione del percorso. L'obiettivo di questa difficoltà è di evidenziare la maneggevolezza e la capacità di esecuzione in un'area precisa mentre sono mantenuti l'impulso e il ritmo del galoppo.

Penalità per abbattimento 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Giudizio: la Giuria deve basare i propri voti sul ritmo, continuità d'azione, fluidità nell'esecuzione, precisione dei cambi di galoppo, atteggiamento del cavallo, uso degli aiuti del cavaliere. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione del voto..

**13.Campana alla fine di un corridoio:** la difficoltà consiste in due barriere di lunghezza di circa 3/4 metri poste su due supporti aventi altezza massima di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20 metri l'uno dall'altro in modo che formino un corridoio, una campana o un oggetto da buttare a terra è posta alla fine del corridoio ad un'altezza di circa 2/2.30 metri. La difficoltà in attitudine dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio con una transizione al passo, entrerà e procederà in avanti verso la fine. Il cavaliere suonerà quindi la campana con la mano e farà quindi indietreggiare il cavallo lungo il corridoio fino a che i suoi anteriori non siano usciti dal corridoio. Penalità: l'abbattimento delle barriere laterali comporta 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità ciascuna, ma non è penalità lo spostamento senza caduta. La caduta della campana o oggetto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità. La caduta della palina 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la velocità, fluidità, continuità e perfezione dell'esecuzione, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.

**14.Campana alla fine di un corridoio ad elle:** la difficoltà è come la precedente solo che il corridoio, largo cm 150, è costituito da barriere disposte a forma di elle. Penalità e giudizio come sopra.

**15.Trasferimento di un oggetto:** la difficoltà consiste in un passaggio obbligato ove spostare un oggetto (giacca, cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro. Il cavaliere dovrà sempre entrare ed uscire nella difficoltà nel senso indicato dal grafico del percorso, **il non attraversare la**

**difficoltà comporta l'eliminazione**

La distanza tra i due pilieri è di cm.120.

Penalità: caduta dell'oggetto per qualsiasi motivo dipendente dal cavaliere, 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, o del piliere 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità,.

**Nel caso in cui la palina ovvero l'oggetto, cada PRIMA dell'inizio dell'azione di spostamento verranno comminati 10 punti di penalità per la prova di Attitudine (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita), e 20 secondi di penalità per la prova di Gimkana**. Tale regola ha validità generale e, se non diversamente specificato, si applica a tutte le difficoltà dove la caduta di un qualsiasi elemento durante la prova impedisce la corretta conclusione della prova stessa.

**Caduta della palina dove dovrà essere riposizionato l'oggetto in attitudine 3 punti più 3 del bicchiere non avendo più la possibilità di completare la difficoltà, in Gimkana 5 più 5secondi**

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'avvicinamento, l'alt e immobilità, la partenza al galoppo, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.

**16.Spostamento di uncino o mazzarella da un barile all'altro** Esecuzione come al punto 15 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di un uncino o di una mazzarella come indicato dal Giudice. Penalità e giudizio come il punto precedente.

**17.Passi indietro a slalom tra i paletti:** la difficoltà è costituita da n° 3 paletti posti in linea a tre metri.

All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore paletto posto a 170 cm dal primo della fila. Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto della fila dove è posto un cono (restando con il cavallo sul lato di arrivo), trasportarlo sul paletto iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom. L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti anteriori. Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra che per quelli che usano la sinistra. **Nel caso in cui la palina ovvero l'oggetto, cada prima dell'inizio dell'azione di spostamento verranno comminati 10 punti di penalità per la prova di Attitudine (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita), e 20 secondi di penalità per la prova di Gimkana**

Penalità: abbattimento paletto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, caduta oggetto 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la fluidità dei movimenti del cavallo nell'indietreggiare, la sua reazione all'impiego degli aiuti. Toccare i paletti in attitudine sarà penalizzante.

**18.Cancello:** può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure: larghezza minima cm. 150 massima 200 cm altezza da 150 a 180 cm e chiuso con un anello di ferro. Si possono prevedere ai lati n°2 staccionate fisse di 200 cm ciascuna. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso. Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe per aprire il cancello comporta la eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo galoppando in avvicinamento al cancello, esegue l'avvicinamento finale con la transizione al passo e avvicinandosi con un movimento laterale( cessione, passo laterale, appoggiata) per tutte le categorie. L'avvicinamento del cavallo dovrà evidenziare un alto livello di fiducia e sicurezza. Il cavallo si posiziona al lato del cancello. Usando la sua mano, il cavaliere alzerà l'anello di ferro e aprirà il cancello. Passerà al passo attraverso di esso. Una volta che il cavallo è interamente uscito dall'altra parte del cancello, il cavaliere può indietreggiare uno o due passi per richiudere il cancello. Riporrà quindi l'anello e completerà la difficoltà. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente. Qualora, una volta chiuso il cancello, nella partenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente. Qualora il cavallo, una volta superato l'ostacolo abbatta l'ostacolo stesso verranno applicati 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità per ogni elemento abbattuto (nel caso del cancello completo 9 punti o 15 secondi per due pilieri e per il cancello) **Tale regola ha validità generale e, salvo esplicita diversa previsione, si applica a tutti gli ostacoli che, una volta correttamente superati, possono essere abbattuti da successivi movimenti del cavallo.** Per tutte le categorie tranne la Open dopo avere tentato per tre volte di aprire il cancello (mettendo la mano sul cancello), **previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria,** il cavaliere

potrà proseguire la prova incorrendo in 20 punti/secondi di penalità (10 nel caso che non venga fatta solo la chiusura).

**Giudizio:** la Giuria deve giudicare l'azione del cavallo che deve essere fluida e senza alcuna esitazione. Il cavallo dovrebbe essere consapevole e partecipare ai movimenti di apertura e chiusura senza mostrare alcun segno di insicurezza o disobbedienza. L'azione del cavaliere deve essere agevole, precisa e scevra da esitazioni. Il cavaliere dovrebbe far buon uso delle gambe per spingere il cavallo in avanti ogni qualvolta sia necessario. Il cavaliere non dovrebbe mai rilasciare il cancello quando esegue gli esercizi di apertura e chiusura del cancello. La Giuria dovrebbe penalizzare questo errore nel voto. La Giuria penalizzerà anche ogni segno di insicurezza evidenziata dal cavallo o dal cavaliere e la mancanza di continuità dell'azione con un giudizio negativo nella prova di attitudine.

Eventuali rotture, derivanti dall'azione impropria del binomio, che ne impediscano l'apertura e la chiusura comporterà l'eliminazione in tutte le categorie.

**19. Scalarola:** Questa difficoltà si trova più comunemente nelle prove di Velocità piuttosto che di Attitudine. Il modo di esecuzione è identico a quello del cancello. Composto da due pilieri e da un canapo di 200 cm fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello, così come le penalità ed il giudizio. E' vietato far passare il canapo sopra la testa del cavallo e/o del cavaliere a pena di eliminazione in ogni categoria. La caduta della corda in se stessa non comporta penalità purché il cavaliere la rialzi e provveda a concludere la difficoltà.

Giudizio e penalità come quelle del cancello.

**20. Ponte di legno** è costruito tipicamente come un ponte di campagna, ha una larghezza minima di 80 cm, una lunghezza minima di metri 3 ed un'altezza da terra di circa 10-20cm. Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento. Nella prova di attitudine l'esecuzione deve prevedere l'avvicinamento al galoppo, la transizione galoppo-passo, il passaggio al passo, la transizione passo-galoppo. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'avvicinamento al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto. Nella prova di velocità la difficoltà può essere sostituita da un tappeto (plastica o simili) di medesime dimensioni.

Penalità: l'abbattimento degli oggetti delimitanti, 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità.

La non esecuzione, dopo il terzo rifiuto, comporta l'eliminazione per la categoria Open, le altre categorie, **previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria**, possono proseguire dopo il terzo rifiuto con 10 punti/secondi di penalità.

**Giudizio:** la Giuria deve giudicare l'avvicinamento sereno, l'attraversamento al passo senza tensioni, la partenza al galoppo, l'atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego degli aiuti del cavaliere.

**21. Qvile:** Consiste in un recinto, provvisto d'ingresso, che contiene un ulteriore recinto che ospiterà animali quali galline, oche, papere, maialini, etc. Misure recinto piccolo diametro min. 150 max 300 cm, misura della larghezza del corridoio minimo 150 cm massimo 200 cm. La difficoltà va eseguita entrando in una direzione e compiendo un giro completo, di norma va eseguita al galoppo. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

Penalità: Abbattimento di parte dell'ostacolo verticali e orizzontali: 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità. Uscire da uno qualunque dei lati dell'ostacolo: obbligo di riaffrontare l'ostacolo dall'inizio. Mancata esecuzione dell'ostacolo dopo tre tentativi come al punto precedenti.

**Giudizio:** la giuria deve giudicare la serenità e la fiducia del cavallo, l'uso degli aiuti del cavaliere.

**22. Brocca di terracotta:** consiste in un tavolo alto circa 1 metro, con un piano quadrato, o rotondo

di larghezza massima circa 125 cm, sul quale è posta una brocca o bottiglia piena di liquido (acqua). La difficoltà è eseguita come segue: il cavallo deve avvicinarsi al tavolo, il cavaliere afferrare e poi bere dalla brocca oppure alzarla e riposizionarla sul tavolo. La brocca, quando posta sul tavolo, deve rimanere in piedi. Il binomio sarà penalizzato se il cavallo fa cadere il tavolo.

Penalità: caduta della brocca 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, ribaltamento del tavolo 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, non esecuzione: eliminazione. (come al punto 17)

**Nel caso in cui il tavolo cada prima dell'inizio dell'azione, verranno comminati 10 punti di penalità per la prova di Attitudine (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita), e 20 secondi di penalità per la prova di Gimkana.**

Giudizio: la Giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina e rimane sull'alt accanto al tavolo, senza evidenziare alcun segno di paura e mostrandosi sottomesso all'impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

**23. Recuperare una lancia da un barile:** Il cavallo deve avvicinarsi al barile (o contenitore) contenente la lancia, effettuare una transizione al passo ed alt, il cavaliere deve estrarre la lancia e poi imbracciarla senza che il cavallo reagisca in alcun modo. Ogni rallentamento o cambio di movimento del cavallo sarà penalizzato nel voto. **La caduta della lancia prima del suo riposizionamento comporta l'eliminazione. L'abbattimento del barile (o del contenitore) dopo la presa della lancia sarà penalizzato con 3 punti in att. 5 secondi in Gimkana**

Penalità: caduta del barile e della lancia prima della presa eliminazione caduta lancia eliminazione abbattimento barile: 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

**24. Usare una lancia per togliere una palla da una base a varie altezze o infilzare un anello:** Il concorrente al galoppo dovrà colpire una o più palle (o infilzare un anello di 10 cm di diametro) posta su basi a varie altezze con la punta della lancia. Un binomio che urta con la lancia la base o altra parte dell'ostacolo, anche se fa cadere la palla (o l'anello) deve ottenere un giudizio più basso rispetto al semplice urto della palla non con la punta (o non infilzare l'anello). Ci possono essere fino a tre basi di varie forme. **L'esecuzione del movimento con 1 o più tempi di passo o trotto sarà penalizzato nel voto e non darà nessun diritto al bonus** Colpire la palla con la punta (o infilzare un anello) da un bonus di 5 punti/secondi, spostare la palla toccando qualsiasi parte dell'ostacolo (ma non la palla) non da alcun bonus ma nemmeno penalità, l'abbattimento dell'ostacolo 3 punti (attitudine) o 5 secondi (gimkana) di penalità, la caduta della lancia **eliminazione. La perdita dell'anello non dà diritto a nessun bonus.**

Giudizio: la Giuria deve tenere conto se il binomio rallenta nonché il suo atteggiamento rilassato nel colpire le palle o nell'infilzare l'anello con la punta della lancia.

**25 Infilare una lancia in un barile: questa difficoltà sarà giudicata come nel numero 23, con la sola differenza che la lancia deve essere inserita nel contenitore. L'esercizio non sarà considerato completato con successo se la lancia tocca il fondo del contenitore e ne esce. 10 punti di penalità in attitudine e 20 in Gimkana Caduta della lancia prima del suo riposizionamenti (eliminazione) L'abbattimento del barile e della lancia dopo il suo riposizionamento 3+3 in attitudine e 5+5 in Gimkana. Penalità: abbattimento del barile prima del posizionamento della lancia: 10 punti (attitudine) o 20 secondi (gimkana) di penalità, la lancia va riposizionata sempre con la punta verso l'alto, riposizionarla in maniera contraria eliminazione.**

Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi e Avviamento l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

**26 Passare in mezzo ad un fosso o riviera :** La buona esecuzione di questo esercizio è

fondamentale per ogni cavallo che lavori nei campi. Il cavallo dovrebbe passare attraverso il fosso in modo naturale senza dar segno di notarlo e dimostrare la propria familiarità con il muoversi nell'acqua. Il fondo dovrà essere in terra, o tappeto blu verde o marrone, **con o senza acqua dentro**. Larghezza min.80 max 120 cm lunghezza min.250 max 400 cm. Mancare di passare il fosso, eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat. Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi alla difficoltà senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere. Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento, Penalità :ogni barriera abbattuta 3 punti in attitudine e 5 secondi in gimkana.

**27 Talus:** questo è lo stesso ostacolo impiegato nella prova di Cross: inizia con una rampa che porta ad una piattaforma di circa 150/ 200 cm posta a circa 60/80 cm. dal livello del terreno e termina con un drop perpendicolare. L'obiettivo è quello di osservare come l'animale si avvicina all'ostacolo e la maniera in cui direttamente salta giù sul terreno da un'altezza di circa 60/80 cm dimostrando fiducia nelle indicazioni del cavaliere.

Penalità: mancare di eseguire il talus dopo tre tentativi, eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat. Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice. Saltare giù dai lati del talus, obbligo di riaffrontare la difficoltà dall'inizio.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi alla difficoltà senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

## INDICE REGOLAMENTO

Premessa

1. Campo di applicabilità delle norme
2. Manifestazioni
3. Norme Generali
  - 3.1 Classificazione Concorsi MDL
    - 3.1.1 Concorsi Ridotti (CRML)
    - 3.1.2 Concorsi Completi (CCML)
    - 3.1.3 Concorsi semplici di gimkana (CSG)
  - 3.2 Inizio e termine di un concorso
  - 3.3 Lavoro di esercizio di un cavallo
  - 3.4 Scuderizzazione dei cavalli
  - 3.5 Partecipazione a gare
    - 3.5.1 Qualificazione dei cavalieri
    - 3.5.2 Classificazione dei Cavalli
    - 3.5.3 Età dei Cavalli e dei Cavalieri
    - 3.5.4 Abilitazioni a Montare
      - 3.5.4.1 Patente A1
      - 3.5.4.2 Patenti A2/A
  - 3.6 Categorie
    - 3.6.1 Sotto Categorie
    - 3.6.2 Caratteristiche tecniche delle categorie
      - 3.6.2.1 Categorie Avviamento e Giovanissimi
      - 3.6.2.2 Categoria cavalli Debuttanti
      - 3.6.2.3 Categorie Juniores e Amatori
      - 3.6.2.4 Categoria Open
  - 3.7 Iscrizioni
  - 3.8 Tasse di iscrizione e scuderizzazione
  - 3.9 Tabella dei punti
  - 3.10 Classifiche
  - 3.11 Eliminazione
  - 3.12 Premiazioni
  - 3.13 Numero minimo di partenti
  - 3.14 Prove soppresse



- 3.15 Ritiri
- 3.16 omissis
- 3.17 omissis
- 3.18 omissis
- 3.19 Possibilità di montare più di un cavallo
- 3.20 Ordine di partenza
- 3.21 Cambi di monta
- 3.22 Sostituzioni
- 3.23 Ispezione cavalli
- 3.24 Controllo antidoping
- 3.25 Crudeltà
- 3.26 Monta pericolosa
- 3.27 Caduta
- 3.28 Reclami
- 3.29 Decisioni in prima istanza
- 3.30 Appello
- 3.31 Restituzione depositi e premi
- 3.32 Sponsorizzazioni
- 3.33 Sanzioni
- 3.34 Ammenda
- 3.35 Squalifica
- 4. DIRIGENTI E SERVIZI
- 4.1 Nomine
- 4.2 Assistenza sanitaria
- 4.3 Assistenza veterinaria
- 4.4 Presidente di Giuria
- 4.5 Giuria
- 4.6 Compiti della Giuria
- 4.7 Compiti del veterinario
- 4.8 Compito dei cronometristi
- 5. TENUTA E BARDATURA
- 5.1 Maremmana
- 5.2 Western
- 5.3 Camarguese (Delta)
- 5.4 Vaquera
- 5.5 Campesinos
- 5.6 Bardigiana
- 5.7 Tolfetana
- 5.8 Murgese
- 5.9 Sarda
- 5.10 Sanfratellana
- 5.11 Siciliana
- 5.12 Haflinger
- 5.13 Araba
- 5.14 Inglese
- 5.15 Napolitana
- 5.16 Pentra
- 6. omissis
- 7. omissis
- 8. omissis
- 9. omissis
- 10. omissis
- 11. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE
- 11.1 Prova di Addestramento
- 11.1.1 Riprese
- 11.1.2 Disposizione della Giuria

- 11.1.3 Punteggio
- 11.1.4 Classifica
- 11.1.5 Errori di grafico
- 11.1.6 Errori di ripresa
- 11.1.7 Saluto
- 11.1.8 Bardatura e Tenuta
- 11.1.9 Campo di prova
- 11.1.10 Permessi e divieti in campo prova
- 11.1.11 Eliminazione
- 11.1.12 CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO
- 11.2 Prova di attitudine
  - 11.2.1 Campo di gara
  - 11.2.2 Massima durata della prova
  - 11.2.3 Ostacoli
  - 11.2.4 Saluto
  - 11.2.5 Errore di percorso
  - 11.2.6 Punteggio
  - 11.2.7 Classifica
  - 11.2.8 Bardatura e Tenuta
  - 11.2.9 Campo di prova o riscaldamento
  - 11.2.10 Permessi e divieti in campi prova
  - 11.2.11 Eliminazione
  - 11.2.12 Penalità
- 11.3 Gimkana (o prova di velocità)
  - 11.3.1 Campo di gara
  - 11.3.2 Massima durata della prova
  - 11.3.3 Ostacoli
  - 11.3.4 Penalità
  - 11.3.5 Saluto
  - 11.3.6 Errore di percorso
  - 11.3.7 Classifica
  - 11.3.8 Bardatura e Tenuta
  - 11.3.9 Campo di prova o riscaldamento
  - 11.3.10 Permessi e divieti in campi prova
  - 11.3.11 Eliminazione
- 11.4 Sbrancamento
  - 11.4.1 Campo di gara
  - 11.4.2 Gara individuale
  - 11.4.3 Gara a squadre
  - 11.4.4 Raccomandazioni e precisazioni per l'esecuzione della prova di sbrancamento

#### LISTA DEGLI OSTACOLI

- 1 Boa
- 2 Percorso obbligato
- 3 Rondò
- 4 Passi laterali su barriere
- 5 Passi laterali su barriere ad elle o doppia elle
- 6 Passi laterali con spostamento di oggetto
- 7 Passi laterali con spostamento di oggetto bis
- 8 Slalom tra paletti su linea diritta a 6 metri
- 9 Slalom tra paletti su linea diritta a 6 metri
- 10 Slalom tra paletti paralleli
- 11 12Ostacolo
- 12 13Otto fra i barili
- 13 Barili a triangolo o a elle
- 14 Campana alla fine di un corridoio
- 15 Campana alla fine di un corridoio a elle

- 16 Trasferimento di un oggetto
- 17 Spostamento di uncino o mozzarella
- 18 Passi indietro a slalom tra i paletti
- 19 Cannello
- 20 Scalarola
- 21 Ponte di legno
- 22 Ovale
- 23 Brocca di terracotta
- 24 Recuperare una lancia da un barile
- 25 Usare una lancia (palla o anello)
- 26 Infilare una lancia in un barile
- 27 Passare in mezzo ad un fosso pieno d'acqua
- 28 Talus