

FEDERAZIONE ITALIANA TURISMO EQUESTRE E TREC - ANTE



Regolamento Nazionale TREC Giovanissimi
Versione **1 Gennaio 2019**



La disciplina

Lo scopo di questa disciplina è quello di avvicinare al mondo del Turismo Equestre i giovani appassionati ed amanti del cavallo, per poter vivere insieme emozioni ed esperienze ineguagliabili come quella del rapporto uomo e cavallo a contatto con la natura. Attraverso le conoscenze e le tecniche acquisite dai ragazzi durante queste esperienze, essi avranno la possibilità di essere sicuri ed autonomi nella gestione del cavallo .

L'aspetto agonistico non deve essere l'esasperata ricerca di un risultato sportivo, ma va pensato come uno stimolante confronto tra ragazzi che condividono la passione del cavallo nella natura.

Le manifestazioni sportive e/o ludico - addestrative consistono nello svolgimento di un percorso con varie prove attitudinali da superare nell'ordine e nel modo prestabilito. Le prove attitudinali simulano le situazioni che si presentano ai Cavalieri di T.E. nella natura.

La categoria Giovani Esploratori e una categoria solo ludico addestrativa non agonistica e da la possibilità di portare i bambini alla corda da parte degli istruttori, questa categoria che farà parte integrante in tutte le gare regionali e non Nazionali non avrà lo stesso criterio che si usa per le altre categorie e cioè tutti i partecipanti verranno premiati allo stesso modo senza distinzione di graduatoria.

Tutti i partecipanti (allievi e Tecnici) devono essere in regola con la patente e il brevetto FITETREC-ANTE per l'anno in corso.

Art. 1 Categorie

GIOVANI ESPLORATORI ~~dai 6 anni ai 9 anni~~ da 5 anni ai 7 anni compiuti
Patente A.

AVVIAMENTO ESPLORATORI ~~da 10 anni a 11~~ da 8 anni a 10 anni compiuti
Patente A1 .

AVVIAMENTO ESORDIENTI ~~dai 12 anni ai 13~~ da 11 anni a 13 anni compiuti
Patente A1.

ESORDIENTI ~~dai 12 anni ai 13~~ da 11 anni a 13 anni compiuti
Patente A2 .

Se l'esordiente compie i 14 anni prima dell'inizio del campionato regionale dovrà iniziare il campionato juniores con brevetto cavaliere/patente A1/A2, in caso contrario potrà terminare il campionato TREC giovanissimi.

Per semplicità verranno indicate, in seguito, le categorie con le seguenti abbreviazioni:

- Giovani Esploratori con **GE**
- Avviamento Esploratori con **AVV E**
- Avviamento Esordienti **AVV ES**
- Esordienti **ES**

**Passaggi di categoria.**

I passaggi di categoria avvengono **solo** al momento del passaggio di età.

Art. 2 Le Prove

- a) **Percorso di Orientamento e Regolarità (POR)** valutato in 135 punti
- b) **Prova di Padronanza delle Andature (PPA)** valutata in 30+30 punti solo per le Cat. Esploratori ed Esordienti
- c) **Percorso su Terreno Vario (PTV)** che comporta fino a un massimo di 12 difficoltà naturali o artificiali valutato al massimo 120 punti

Totale 315 punti massimi - solo per le categorie Esploratori e Esordienti

Art. 3 Svolgimento delle prove**Gare Regionali:**

Le gare Regionali o Nazionali di **TREC GIOVANISSIMI** Cat. **GIOVANI ESPLORATORI**, Cat. **AVVIAMENTO ESPLORATORI**, Cat. **AVVIAMENTO ESORDIENTI** e **ESORDIENTI** si svolgono in una giornata o in due a discrezione dell'organizzatore dell'evento.

Nelle gare regionali per la categoria **GIOVANI ESPLORATORI** sono previste la prova **Por** con cartine di **Google Earth** o disegnate dal tracciatore come una caccia al tesoro all'interno del Centro Ippico che ospita la gara, o in un'area circoscritta. I bambini devono essere in gruppi e accompagnati da un responsabile. La Prova di Terreno Vario (**PTV**) sarà semplificata e adattata alla loro età.

Nelle gare regionali o Nazionali per la categoria **AVVIAMENTO ESPLORATORI** sono previste la prova **POR** con cartine di **Google Earth** o disegnate dal tracciatore con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (**PPA**) e la Prova di Terreno Vario (**PTV**).

Nelle gare regionali o Nazionali per la categoria **AVVIAMENTO ESORDIENTI** sono previste la prova **Por** con cartine **1:5000** molto semplici senza **Azimut e coordinate** per il loro grado di esperienza e patente solo un percorso segnato con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (**PPA**) e la Prova di Terreno Vario (**PTV**).

Nelle gare regionali o Nazionali per la categoria **ESORDIENTI** sono previste la prova **Por** con cartine **1:5000** con la possibilità tracciare **Azimut e coordinate a discrezione del tracciatore** per il loro grado di esperienza e patente e un percorso da copiare in sala lettura carta con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (**PPA**) e la Prova di Terreno Vario (**PTV**).

Gare Nazionali:

Nelle gare Regionali, Nazionali e Internazionali i ragazzi di età compresa dai 11 ai 13 anni compiuti non potendo effettuare le prove a cavallo in campagna per la prova **POR**, vista la normativa vigente, dovranno eseguire un percorso di orientamento all'interno di un fondo privato e delimitato.

**Gare Internazionali:**

Le gare Internazionali di **TREC GIOVANISSIMI** si svolgono in due giorni. Alle gare Internazionali può partecipare solo la categoria Esordienti. Alle gare internazionali possono partecipare solo atleti della categoria che abbiano effettuato almeno due gare nazionali.

La Gara, la squadra, la classifica:

Nelle categorie **AVVIAMENTO ESPLORATORI**, **AVVIAMENTO ESORDIENTI** e **ESORDIENTI** ad ogni concorrente verrà consegnato un libretto di viaggio, nel quale verranno segnati tutti i risultati delle prove, durante la **POR** verranno segnati i vari controlli e i tempi di percorrenza. I concorrenti porteranno un numero di gara attribuito per sorteggio. Le gare degli **AVVIAMENTO ESPLORATORI** E **AVVIAMENTO ESORDIENTI** possono essere programmate a iscrizione individuale, con classifica individuale e a squadre, e/o a coppie, e/o a squadre di 3-4 concorrenti. Ciò significa che per la **POR** le squadre o coppie partono insieme con un unico libretto di viaggio ed il punteggio potrà essere lo stesso per tutti, mentre per prove successive, saranno individuali, per la categoria **ESORDIENTI** possono partire solo individualmente.

Se è prevista una classifica a squadre, in una gara a iscrizione individuale la giuria l'ordine di partenza delle squadre e ogni capo squadra decide l'ordine di partenza dei suoi cavalieri. I concorrenti individuali sono intercalati in modo tale che, per quanto possibile, non partano in sequenza due cavalieri della stessa squadra. L'ordine di partenza e gli orari delle tre prove saranno comunicati possibilmente la sera precedente l'inizio della gara.

Art. 4 Attribuzione del punteggio

Il metodo di attribuzione del punteggio applicato per ciascuna prova è precisato dai regolamenti specifici. Per la classifica a squadre si sommeranno i punti ottenuti dai tre migliori cavalieri di ciascuna squadra. Sono dichiarati vincitori il concorrente individuale e la squadra che hanno ottenuto il maggior numero di punti, sull'insieme delle tre prove.

In caso di parità del totale dei punti, sarà il punteggio della **POR + PTV** che permetterà di individuare il concorrente o la squadra vincente. In caso di ulteriore parità si valuterà il punteggio della **POR** in caso di ulteriore parità si valuterà il punteggio della **PTV** ed infine il punteggio della **PPA**.

Art. 5 Eliminazione dalla gara – Eliminazione dalla prova

L'abbandono volontario durante una prova comporta l'eliminazione dalla gara. Se un concorrente non può terminare la prova per altre ragioni, può partecipare al resto della gara ed essere classificato (questa clausola non è applicabile nel caso di eliminazione definitiva pronunciata dal veterinario ufficiale).

Viene eliminato dalla gara:

- il concorrente il cui cavallo sia fermato definitivamente dal veterinario

Viene eliminato dalla prova:

- il concorrente che viene aiutato nella ricerca dell'itinerario della **POR** da persone che non sono concorrenti in gara (sono permessi scambi di opinioni tra partecipanti alla **POR**).
- il concorrente che durante la **POR** utilizza telefono **cellulare e/o GPS**
- il concorrente **CATEGORIA ESORDIENTI** che riceve aiuti di compiacenza in qualsiasi delle tre prove



Art. 6 Sanzioni disciplinari

Per ogni gara verrà nominata una Giuria di Campo. La Giuria di Campo, composta da una terna di Giudici, potrà (anche individualmente) assegnare un cartellino giallo in caso di comportamenti maleducati e/o non sportivi da parte di un atleta o di una squadra. L'assegnazione del cartellino giallo equivale a 20 punti di penalità.

In caso di assegnazione individuale da parte di un Giudice, l'atleta o la squadra potranno richiedere in forma scritta la convalida del cartellino giallo da parte di tutta la terna di Giudici. I Giudici dovranno decidere all'unanimità e con voto palese sia nel caso di conferma, sia nel caso di cancellazione della sanzione.

I Giudici ausiliari della Giuria di Campo, preposti ai punti di controllo nella **POR**, nella **PPA** e nella **PTV**, una volta compilata la scheda a loro assegnata, terminata la prova dovranno consegnarla al Presidente della Giuria di Campo, astenendosi da qualsiasi altra attività di Giuria. Le riunioni, relative ad eventuali contestazioni, dovranno essere svolte esclusivamente alla sola presenza della terna dei Giudici di Campo.

Art. 7 Ricorsi - Reclami

Il ricorso, va inoltrato al Presidente di Giuria, e dovrà essere fatto in forma scritta e con contestuale versamento di € 50,00 che verranno restituiti solo nel caso in cui il ricorso venga accolto. L'organo giudicante dovrà apporre al margine del ricorso la sola clausola "accolto" o "non accolto", unitamente alla firma di tutti e tre i componenti della Giuria di Campo, con una breve motivazione della decisione. Ogni reclamo, o ricorso, dovrà essere, a pena della decadenza, inoltrato entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche, o dal verificarsi del fatto inopponibile.

Il reclamo, o ricorso, dovrà, pena la decadenza, essere consegnato esclusivamente al Presidente della Giuria, unitamente ad € 50,00, il quale dovrà apporre la propria firma per ricevuta sul ricorso stesso, indicando l'ora della ricezione.

Il reclamo dovrà essere fatto in forma scritta, ma privo di versamento, se si attiene esclusivamente a questioni tecniche: altezza o costruzione degli ostacoli, non corrispondenza tra tracciatura e realtà di terreno, non corrispondenza di distanze, ecc.

Sul reclamo risponde esclusivamente l'Ispettore, accettando o meno lo stesso con apposizione sul reclamo della sigla "accolto" o "non accolto". Nel caso di accettazione, verrà indicata la nuova formulazione o gli accorgimenti predisposti.

Il reclamo, a pena di improcedibilità, deve essere presentato in forma scritta e consegnato all'Ispettore:

- entro 1 ora dall'arrivo dell'ultimo concorrente della **POR** relativamente alla Categoria oggetto del reclamo
- 30 minuti prima della partenza del primo concorrente della **PTV** della Categoria oggetto del reclamo.

Se vi sono più reclami, a cura dell'Ispettore possono essere uniti per connessione di materia. Se il ricorso, o il reclamo, contiene frasi lesive e/o offensive per: Federazione, Tecnici, Operatori, Giuria, ecc., l'Organo che accetta il ricorso, o il reclamo, deve inoltrare lo stesso alla Procura Federale per conoscenza.



Art. 8 Controlli veterinari

In caso di POR a cavallo è previsto un solo controllo veterinario iniziale per l'ammissione alla gara. si valuterà l'andatura. Il controllo generale metabolico è lasciato alla discrezione del veterinario .

Per la PPA e PTV possono decidere l'ammissione alla gara del cavallo la giuria di campo formata dai tre giudici previo controllo zoppia ed unanimità di responso.

Art. 9 Tenuta dei cavalieri

Si esige una tenuta corretta, adatta al tipo di prove, per la monta inglese pantaloni da equitazione o jodhpurs, stivali o stivaletti con ghettoni, polo (no magliette a giro collo o prive di maniche), è ammessa la divisa del circolo di appartenenza; per la monta americana camicia a maniche lunghe, jeans, stivaletti.

Il copricapo rigido e la protezione al corpo per equitazione, corpetto rigido omologato CE livello 2 o superiori sono obbligatorie per tutte le fasi svolte a cavallo; non sono ammessi copricapi per ciclismo od arrampicata.

Art. 10 Bardatura dei cavalli ed attrezzatura

L'insieme delle prove deve essere effettuato con la stessa sella e la stessa imboccatura. La scelta dell'imboccatura è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti FITETREC-ANTE

Sono vietate le redini fisse e/o qualsiasi finimento che la Giuria ritenga costrittivo per il cavallo. La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui equipaggiamento sia insufficiente o inadatto.

A) PERCORSO DI ORIENTAMENTO E REGOLARITA` P . O . R .

Art. 11 Definizione

La prova di orientamento consiste nell'effettuare un percorso, su un itinerario dato preferibilmente all'interno di spazi controllati e recintati con una distanza che permetta di valutare le capacità di orientamento del ragazzo.

La lunghezza dell'itinerario può variare, rispetto alla categoria e all'esperienza del cavaliere.

- Cat. **AVVIAMENTO ESPLORATORI** massimo 3 km
- Cat. **AVVIAMENTO ESORDIENTI** massimo 3 km
- Cat. **ESORDIENTI** massimo 5 km

Nella prova di **POR** per le categorie **ESORDIENTI** è possibile far percorrere il percorso anche a cavallo qualora ci siano i requisiti di sicurezza (area recintata e priva di strade pubbliche comunali o provinciali)Qualsiasi tipo di



assistenza ai cavalieri, (Escluso per la categoria ludica **Giovani Esploratori**) tranne in caso di pericolo, è vietata e comporta l'eliminazione dalla prova.

L'itinerario deve prevedere delle difficoltà topografiche, creare problemi di orientamento e imporre scelte nell'utilizzo del terreno.

E' fatto obbligo al Comitato Organizzatore della gara affiggere la mappa della zona in cui si effettuerà la competizione

Art. 12 Velocità medie

Le velocità medie di spostamento vengono imposte. Il punteggio di ogni concorrente viene calcolato in funzione degli scarti tra il proprio tempo di percorso, calcolato in punti di controllo sconosciuti, e i tempi ideali calcolati in funzione delle velocità imposte e delle distanze da percorrere.

Art. 13 Velocità imposte

Le velocità imposte sono :

- Segnalate su un cartello all'inizio di ogni tratta,
- rese note a ogni tratta dal giudice all'inizio del tempo di sosta,
- costanti nella tratta considerata,
- scelte dall'ispettore e dal tracciatore tra 2 e 5 km/h (si eviterà di imporre la stessa velocità su due tratte successive), con facoltà del presidente di giuria e dell'ispettore di stabilire velocità inferiori in funzione di particolari condizioni climatiche e del terreno.

Art. 14 Itinerario

Al momento della partenza ad ogni concorrente verrà consegnata la mappa della zona con il percorso che il concorrente deve seguire. Alcune tratte si potranno percorrere con la bussola o su semplice indicazione delle coordinate di un punto di incontro che non sarà obbligatoriamente un punto di controllo.

Per gli **AVVIAMENTO ESPLORATORI** e gli **AVVIAMENTO ESORDIENTI** al momento della partenza ad ogni concorrente verrà consegnata la mappa della zona con il percorso che il concorrente deve seguire

Per gli **ESORDIENTI LETTURA CARTA** I concorrenti entrano in sala lettura carte ogni 5 minuti e avranno 10 minuti per la copiatura carta. Dal momento dell'entrata in sala lettura carte, tutti i contatti con l'esterno sono vietati. Il concorrente non può uscire dalla sala lettura carte prima del tempo indicato. La linea di partenza è nota ai concorrenti e coincide con l'uscita dal locale lettura carta; deve essere indicata da due bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. La velocità del primo tratto è indicata su un pannello nella sala lettura carta.

Art. 15 Controlli



Il numero e l'ubicazione dei punti di controllo saranno tenuti segreti ai concorrenti. I tempi di percorso di ogni tratta si conteranno dal superamento della linea di partenza e di arrivo. Le linee di partenza e di arrivo di ogni controllo saranno segnalate da bandierine rosse e bianche. Alla vista di un punto di controllo i concorrenti devono obbligatoriamente raggiungere il punto di controllo stesso nel rispetto dell'itinerario, proseguendo dritti e senza fermarsi. Nessuno potrà dare ai concorrenti alcuna informazione. Possono essere previsti controlli di passaggio e cioè senza il rilievo del tempo; in questo caso il concorrente porterà la prova di essere passato al controllo sul suo foglio di viaggio a mezzo di firma del giudice o timbro o punzonatura.

Art. 16 Soste

Una sosta di 5 minuti è prevista e fissata dall'organizzazione a ogni punto di controllo per registrare gli orari di arrivo e partenza nel libretto di viaggio. I controllori debbono modificare la durata della fermata facendo ripartire i cavalieri a 5 minuti di intervallo uno dall'altro per evitare che essi proseguano insieme.

I tempi di queste soste verranno neutralizzati e non compariranno nel calcolo del punteggio finale.

Art. 17 Penalità

Il punteggio di questa prova viene calcolato detraendo i punti di penalità da un totale ottimale di 135 punti, attribuito alla partenza a ogni concorrente.

Ad ogni controllo la tabella delle penalità è la seguente :

- 1 punto ogni minuto completo di ritardo o di anticipo rispetto al tempo ideale. Se sul foglio di viaggio e sul foglio del proprio controllo non si riportano i secondi, il Segretario della gara dovrà tenere presente che la classifica va compilata secondo la seguente tabella:
 - arrivo nel tempo esatto: penalità 0
 - arrivo con un minuto di anticipo: penalità 1
 - arrivo con un minuto ritardo: penalità 1

Es. : tempo ideale 60' - tempo impiegato 59'59" tempo riportato sul foglio 59' penalità 1

- tempo impiegato 60'59" tempo riportato sul foglio 60' penalità 0

- ~~30~~ **15** punti ad ogni concorrente che, in vista di un controllo, non prosegua dritto e in avanti lungo il percorso verso la linea di cronometraggio.
- ~~30~~ **15** punti per arrivo a un controllo da una parte diversa da quella prevista.
- ~~50~~ **25** punti per ogni controllo mancato. Le due tratte successive da un punto di controllo all'altro verranno giudicate come tratta unica da percorrere alla velocità determinata per la prima tratta.

Per ogni tratta, il punteggio viene calcolato indipendentemente dalle altre tratte. Di conseguenza le penalità vengono acquisite definitivamente e non possono essere recuperate sulle altre tratte.

Ogni cavaliere che non lasci il punto di controllo (compreso quello alla partenza) all'ora esatta che gli è stata fissata, viene penalizzato di un punto per minuto completo di ritardo (per esempio, se un cavaliere lascia il punto di controllo con 4'59" di ritardo avrà 4 punti di penalità).

La nuova ora di partenza e le penalità verranno indicate sul foglio di viaggio.



Art. 18 Eliminazione dalla POR

Viene eliminato dalla POR:

- il concorrente il cui libretto di viaggio risulti perso o illeggibile
- il concorrente che risulti assistito durante il percorso e/o utilizzi apparecchi non consentiti; è consentito invece uno scambio di opinioni ed informazioni tra concorrenti.



B) PROVA DI PADRONANZA DELLE ANDATURE P.P.A.

Art. 19 Definizione

La prova delle andature serve a dimostrare le capacità acquisite dal ragazzo nel condurre il proprio cavallo lungo un corridoio definito e delimitato.

AVVIAMENTO ESPLORATORI Andata: >>Trotto - Ritorno >>Passo

AVVIAMENTO ESORDIENTI Andata: >> Trotto - Ritorno >>Passo

ESORDIENTI Andata: >> Galoppo - Ritorno >>Passo

In tutte le prove e in tutte le categorie, il galoppo o il trotto devono essere percorsi il più lentamente possibile, mentre il passo più velocemente possibile senza rompere l'andatura. Si aggiudica la prova chi avrà percorso il corridoio con il tempo maggiore (trotto o galoppo) Si aggiudica la prova chi avrà percorso il corridoio con il tempo minore (passo). Il corridoio della Prova **PPA** può essere allestito all'interno del percorso **PTV** come ingresso ed uscita dal percorso.

Il corridoio caratteristiche

Il corridoio deve avere un lunghezza massima di 50 metri (galoppo) e 25 metri per il passo e il trotto larghezza di 2,5 metri.

› Nelle gare nazionali il rilievo cronometrico deve essere effettuato possibilmente con fotocellule,

Art. 20 Prova cronometrata

Il cavallo deve superare la linea di partenza e quella di arrivo all'andatura richiesta L'attribuzione del punteggio verrà fatta ponendo, per l'andatura al passo, **30 con 15** punti al binomio più veloce, via via scalando, **29 14** al secondo, **28 13** al terzo etc. Dal **31esimo 16esimo** il punteggio sarà 0. Per l'andatura al Trotto/Galoppo si attribuiranno **30 15** punti al binomio più lento, via via scalando, **29 14** al secondo, **28 13** al terzo etc.. Dal **31esimo 16esimo** il punteggio sarà 0.

Art. 21 Cause di eliminazione (punteggio 0)

L'eliminazione avviene (punteggio 0) se:

- il cavallo non mantiene l'andatura richiesta
- il cavallo si ferma o indietreggia sul percorso
- il cavallo pesta la riga delimitante, anche con un solo piede, o esce dal corridoio durante la prova



C) PERCORSO SU TERRENO VARIO P.T.V.

Art. 22 Definizione

Questa prova consiste nel valorizzare la qualità di addestramento dei cavalli utilizzati in campagna (coraggio, maneggevolezza, equilibrio, sicurezza), la correttezza delle azioni del cavaliere e la sua abilità nel terreno vario. E' quindi il binomio cavallo-cavaliere che viene messo alla prova.

Art. 23 Il percorso

Le prove si svolgono su terreno vario, recintato o delimitato con un numero di difficoltà in base al livello tracciato. Le difficoltà devono essere costruite con materiale idoneo alla sicurezza del binomio Il numero massimo delle prove da inserire nel percorso sono:

- › **GIOVANI ESPLORATORI:** 8 difficoltà
- › **AVVIAMENTO ESPLORATORI:** 10 difficoltà
- › **AVVIAMENTO ESORDIENTI:** 12 difficoltà
- › **ESORDIENTI:** 12 difficoltà

Art. 24 Andature in gara

L'andatura è intesa come la massima permessa.

- › **GIOVANI ESPLORATORI :** trotto
- › **AVVIAMENTO ESPLORATORI :** galoppo
- › **AVVIAMENTO ESORDIENTI:** galoppo
- › **ESORDIENTI:** galoppo

Il tempo è di regolarità.

Nelle prove di categoria superiore tra una difficoltà e l'altra l'andatura è libera. Su alcune prove l'andatura è imposta (alcune difficoltà impongono il passo, come passerella o labirinto, mentre altre premiano le andature superiori, es slalom o corridoio). In queste categorie l'istruttore il QT abilitato o il DTN può rimanere in campo, ma non per interventi attivi, può aiutare solo verbalmente l'atleta (Escluso per la categoria ludica Giovani Esploratori)

Art. 25 Requisiti:

Le prove sono aperte a tutti i cavalli e ponies di ogni razza e provenienza. Come da regolamento FITETREC-ANTE è obbligatorio il copricapo rigido omologato e il corpetto integrale omologato .Per la presentazione è gradita l'uniforme sociale del club ippico di appartenenza.

Un cavallo può eseguire più percorsi di PPA E PTV con atleti diversi, Per l'eventuale percorso di POR il cavallo potrà eseguire solo un percorso di gara.

L' Atleta non può cambiare cavallo tra una prova e l'altra es: PPA con un cavallo e PTV con un altro.



Eccezionalmente si può far cambiare cavallo all'atleta che lo richiedesse al presidente di giuria solo per il seguente motivo: il Cavallo non presenti le condizioni fisiche idonee per affrontare l'altra prova con il parere di un Veterinario

Art. 26 Squadre:

Le squadre sono costituite al massimo da 4 binomi. ~~I binomi della stessa squadra possono essere iscritte nella stessa categoria o in categorie diverse.~~ La partecipazione al campionato può essere anche di più squadre per circolo, provincia o regione.

Art. 27 Punteggio e classifica individuale e a squadre

Per ogni difficoltà viene attribuito un punteggio da 0 a 10. Il non superamento di un ostacolo comporta l'attribuzione di 0 punti su quell'ostacolo. La classifica individuale è data dalla somma dei punti acquisiti nel superamento di tutte le difficoltà. Per la classifica a squadre si sommano i punti ottenuti dai tre migliori cavalieri di ciascuna squadra.

Art. 28 Cause di eliminazione dalla prova

Errore di percorso non rettificato, superamento dell'ostacolo al contrario, superamento del doppio del tempo massimo, seconda caduta.

Art. 29 Bardatura:

sono ammessi tutti i tipi di monta. La scelta della bardatura è libera tra quelle consentite dalle regole FITETREC-ANTE. Sono vietate le martingale fisse, gli abbassatesta di ogni tipo, i sistemi di guida Bosal. Le redini devono essere collegate direttamente all'imboccatura. La giuria si riserva il diritto di non far partire i concorrenti con bardature inadatte o pericolose.

Art. 30 Tempo ideale e tempo massimo:

I percorsi sono di regolarità. Il tempo ideale della prova verrà esposto sul grafico del percorso. Il tempo massimo si calcola 1,5 volte il tempo ideale.

Art. 31 Assistenza medica:

Durante lo svolgimento di PPA e PTV dovrà essere presente una autoambulanza con personale di servizio.

Art. 32 Punteggi:

Il punteggio sull'ostacolo viene determinato da tre giudizi. Sempre dall'efficacia, dallo stile o dall'andatura o dal tempo a seconda del tipo di ostacolo e dalle eventuali penalità.

Si sottraggono 3 punti per ogni errore commesso nella colonna efficacia, si attribuiscono da - 2 a + 3 sulla



colonna stile - oppure - si attribuisce -2 , 0, +3 sulla colonna andatura – oppure - si attribuisce il punteggio determinato dal tempo sulla colonna tempo, quindi si attribuiscono eventuali penalità sulla colonna penalità. La somma di TRE giudizi determina il punteggio sull'ostacolo.

Art. 33 Bandierature:

La bandierina rossa deve essere sempre superata rimanendo alla destra del binomio e la bianca a sinistra.

COSTRUZIONE DELLE DIFFICOLTA' E ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

Gli ostacoli del percorso sono ispirati a situazioni che si potrebbero presentare durante un percorso di campagna. Nella tabella seguente sono elencate tutte le difficoltà che si possono utilizzare per costruire il percorso con specificata in quale categoria sono ammesse.

Difficoltà	GE	AVV. ESPLORATORI	AVV.ESORDIENTI / ESORDIENTI
ALT SALUTO	X	X	X
INDIETREGGIARE		X	X
LABIRINTO	X	X	X
PASSAGGIO LAVORI IN CORSO		X	X
SLALOM	X	X	X
SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO	X	X	X
OTTO FRA DUE BARILI	X	X	X
360 ° DENTRO AL FIORE	X	X	X
CORRIDOIO	X	X	X
PASSAGGIO 3 BARRIERE A TERRA	X	X	X
IMBUTO	X	X	X
RAMI BASSI			X
IMMOBILITA'	X	X	X
PASSERELLA		X	X
OSTACOLO VERTICALE		X	X
SIEPE			X
TRONCO			X
GUADO O LAGHETTO			X
PIANO ASCENDENTE A CAVALLO		X	X
FOSSO			X
TALUS			X

Gli ostacoli vanno bandierati e numerati. Ogni ostacolo è valutato da 0 a 10punti (mai punteggio negativo). Nel caso di non superamento dell'ostacolo verrà attribuito il punteggio 0 sull'ostacolo. Se un cavaliere non vuole affrontare un ostacolo lo comunica al giudice alzando la mano davanti all'ostacolo e gli verrà attribuito 0 su quell'ostacolo.

I criteri di giudizio si basano sulla valutazione dell'efficacia (cioè se viene superato senza errori o meno la difficoltà), sulla valutazione dello stile, o andatura o tempo in riferimento al tipo di ostacolo, ed eventuali penalità come cadute o brutalità. La somma di questi tre giudizi determineranno il punteggio finale sull'ostacolo.

Nelle prove si valutano:

- **Precisione:** alt salute, immobilità, labirinto, slalom, indietreggiare, corridoio, imbuto, passaggio lavori in corso, 360° dentro al fiore;
- **Fiducia** e sicurezza: guado o laghetto, passerella;
- **Abilità** e franchezza: spostamento dell'oggetto, passaggio 3 barriere a terra, rami bassi, piano ascendente a cavallo, talus, tronco, siepe, ostacolo verticale, otto tra barili.

DESCRIZIONE DIFFICOLTÀ:

N° 1 - ALT SALUTO	
	Descrizione Il binomio dovrà entrare al centro di due barriere a terra alla distanza di cm 80 fare un alt con il cavallo piazzato e quindi presentarsi alla Giuria (nome, cognome e circolo di appartenenza) ripartirà al via del Giudice il quale farà partire il tempo.
	Categorie valida per tutte le categorie
	Andatura Passo
Errori e punteggi La valutazione è data dallo stile di presentazione e dal piazzamento del cavallo. Punteggio massimo 10 punti	

N° 2 - INDIETREGGIARE	
	Descrizione Il binomio dovrà entrare al passo tra le barriere , deve superare con gli anteriori la linea segnata e indietreggiare sino a superare sempre con gli anteriori la linea posteriore. Le barriere saranno 2 ,di diametro 12-15 cm, lunghe 8metri saranno poste a 80 cm di distanza l'una dall'altra e 2 linee segnate a gesso a distanza fra loro di 4 metri
	Categorie valida per AVV E - AVV ES - ES
	Andatura Passo
Efficacia stile e penalità Saranno penalizzati (E)i rifiuti , le volte e durante l'azione di arretramento le toccate del cavallo alle barriere a terra e cambi di andatura .(S).sarà valutato lo stile del binomio (P) . eventuali penalità	

N° 3 – MANEGGEVOLEZZA /LABIRINTO	
	Descrizione Il binomio dovrà entrare al passo all'interno della difficoltà senza far cadere le asticelle mantenendo costante l'andatura. La difficoltà è costruita con listelli (profilo dei listelli: 5x5 cm) appoggiati a picchetti alti da 20 a 30 cm che disegnano due U compenetranti. Larghezza dell'ingresso e uscita 90 cm, le volte da 180 cm (2 barriere da 4mt due da 2,20 mt e due da 1,80 mt. appoggiate come in figura)
	Categorie valida per tutte le categorie
	Andatura Passo
Efficacia stile e penalità (E) .Rifiuti, scarti, volte ,rottura di progressione , asticelle cadute terra .(S). stile del binomio .(P). caduta ,brutalità	

N° 4 – PASSAGGIO LAVORI IN CORSO	
	Descrizione Il binomio dovrà entrare al passo all'interno di un passaggio dentro ad un corridoio di 100 cm costruito con conetti colorati, fettucce o cancelletti bianco e rosso, con due cambi di direzione. Disegno a zig-zag tipo Z. Lunghezza totale del corridoio 5-8 mt.
	Categorie valida per tutte le categorie
	Andatura al trotto (3punti) al passo (0 punti)
Efficacia Andatura penalità (E)rifiuto , scarto volta , cambio di andatura, arresto . .) (A) trotto , passo (P) caduta o brutalità	


N° 5 – SLALOM	
	Descrizione Il binomio dovrà superare in slalom le bandierine all'andatura scelta non dovrà toccare i paletti e non dovrà uscire dal corridoio delimitato (2+2 mt) , la distanza tra i paletti è di 6 mt
	Categorie GE, AVV ES, AVV E, E
	Andatura GE Al trotto 3 punti ,al passo 0 AVV ES, AVV E Al galoppo 3 punti al trotto 0 punti al passo -2 punti E al galoppo 3 punti , al trotto 0 punti
Efficacia Andatura penalità (E) rifiuto, scarto ,volta,cambio di andatura, toccata dei paletti.(A) passo trotto galoppo (P),caduta , brutalità	

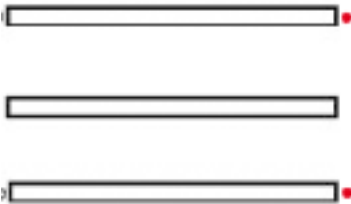
N° 6 – IMMOBILITA'	
	Descrizione Il binomio dovrà entrare all'interno di un cerchio di diametro 2,5 mt e rimanervi all'interno per 10 secondi , le redini vanno lasciate libere sull'incollatura ,entro 10 secondi da quando si entra nel cerchio le mani ben staccate dalle redini appoggiate sui fianchi il tempo conteggiato inizia quando si lasciano le redini e si arresta per l'uscita dal cerchio o per intervento del cavaliere sulle redini
	Categorie Valida per tutte le categorie
	TEMPO Tempo di sosta all'interno del cerchio
(Efficacia ,Tempo, penalità Stile, secondi rimasti all'interno movimento degli arti del cavallo. (T) tempo (P) brutalità o caduta	

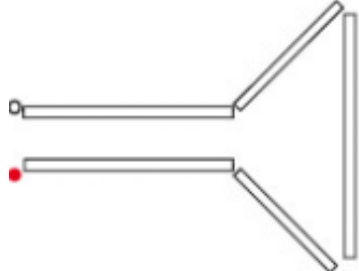
N° 7 – SPOSTAMENTO DELL’OGGETTO	
	<p>Descrizione Il cavaliere dovrà spostare l'oggetto da una postazione (tavolo, barile, piliere ecc.) di h 140 cm ad altra postazione a distanza di min 6 max 8 mt. L'oggetto può essere un capello, un vaso di plastica, una bottiglia di plastica, un pupazzo ecc. (purchè comodo da afferrare e che non rappresenti un pericolo)</p>
	<p>Categorie Valida per tutte le categorie</p>
	<p>Andatura categoria GE al passo categorie AVV ES, AVV E al trotto (3 punti), al passo (0 punti) categorie E al galoppo (3 punti), al trotto (0 punti)</p>
<p>Efficacia Andatura Penalità (E) rifiuto scarto volta ,oggetto che cade prima di essere riposto. (A) I cambi di andatura durante lo svolgimento della difficoltà non verranno considerati errori di efficacia ma si considererà l'andatura inferiore (P) brutalità caduta</p>	

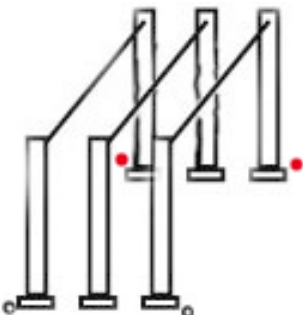
N° 8 – OTTO TRA DUE BARILI	
	<p>Descrizione Il binomio dovrà percorrere il classico giro a "8" tra due barili distanti massimo 12 metri minimo 8</p>
	<p>Categorie Valida per tutte le categorie</p>
	<p>Andatura Cat. GE al trotto (3 punti) ,passo (0punti) Cat. AVV ES, AVV E al galoppo (3 punti), al trotto (0 punti) al passo (-2 punti) Cat. E al galoppo (3punti), al trotto (0 punti)</p>
<p>Efficacia Andatura penalità (E) rifiuti,scarti,volte, cambiamento di andatura, toccata del barile, A(trotto galoppo</p>	

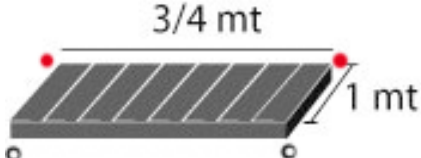
N° 9 – FIORE	
	<p>Descrizione Il binomio dovrà girare a 360° dentro al fiore, all'interno di un cerchio di diametro 3 mt costituito da 8 coni di gomma colorati a piacere, con al centro un cilindro di plastica o un vaso con piante h max 100 cm, larghezza ingresso 130cm . La direzione di rotazione è libera</p>
	<p>Categorie Valida per tutte le categorie</p>
	<p>Andatura Trotto 3 punti Passo 0 punti</p>
<p>Efficacia Andatura Penalita (E)rifiuti ,scarti ,volte, toccate, cambi di adatura . (A) trotto ,passo (P) Caduta , brutalità</p>	

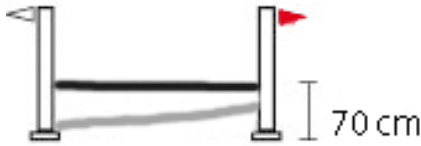
N° 10 – CORRIDOIO	
	Descrizione Il binomio dovrà passare all'andatura prescelta all'interno di due barriere a terra diametro 10/15 cm lunghezza 4 mt poste a una distanza di 60 cm
	Categorie Tutte
	Andatura Cat.GE al Trotto cat. AVV ES, AVV E al galoppo (3 punti) al trotto (0 punti), al passo (-2punti) cate. E al galoppo (3 punti), al trotto (0 punti)
Efficacia Andatura ,Penalità (E) scarti, rifiuti, volte, toccate, cambi di andatura (A) Galoppo Trotto, Passo. (P) caduta brutalità	

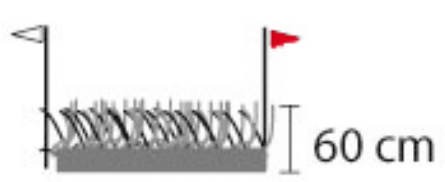
N° 11 – PASSAGGIO 3 BARRIERE A TERRA	
	Descrizione Il binomio dovrà passare tre barriere colorate di lunghezza 3-4 mt poste a distanza di 110/120 cm trotto, .
	Categorie tutte
	Andatura categoria GE al trotto o passo categorie AVV ES al trotto o passo categorie AVV E, E al trotto

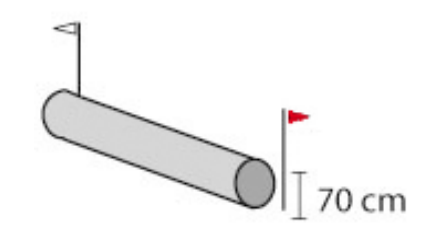
N° 12 – IMBUTO	
	Descrizione 5 barriere di lunghezza 3-4 mt poste a forma di imbuto all'interno del quale bisogna entrare compiere una mezza volta e uscire dalla stessa parte. – larghezza ingresso 60 cm
	Categorie tutte
	Andatura passo
Efficacia Stile Penalità E) rifiuti scarti volte ,toccate arresti ,cambiamento di andatura . (S) corretto assetto del binomio .(P) caduta brutalità	

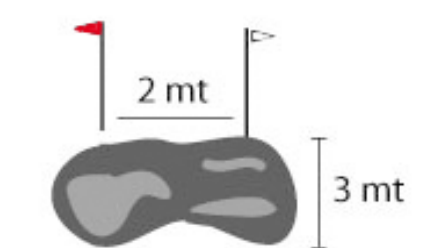
N° 13 – RAMI BASSI	
	<p>Descrizione 3 aste distanti tra loro 100cm lunghezza 200 cm poste su pilieri 25 cm più alte del garrese del cavallo che sta svolgendo la prova, costituite da aste di plastica o legno molto leggere, sostenute su supporti graduati di 5 cm in 5 cm,. Le aste rappresentanti i rami devono essere in plastica (es. tubi elettrici diametro max 2 cm) o legno (con diametro max non superiore a 1,5 cm)</p>
	<p>Categorie AVV E, E</p>
	<p>Andatura categorie AVV E, E al galoppo (3punti), al trotto (0punti) al passo (-2 punti).</p>
<p>Efficacia Andatura Penalità (E) rifiuti scarti volte asticelle abbattute (A) galoppo trotto passo (P) caduta brutalità</p>	

N° 14 – PASSARELLA	
	<p>Descrizione costituita con tavole di legno larga 1 mt, lunga 3-4 mt. H max 15 cm Se utilizzata su di un passaggio sospeso dovrà essere munita di corrimano da entrambi i lati.</p>
	<p>Categorie AVV ES AVV E, E</p>
	<p>Andatura per tutte le categorie passo</p>
<p>Efficacia Stile Penalità (E) rifiuti ,scarti ,volte ,cambiamento di andatura (S) corretto assetto del binomio. (P) caduta brutalità</p>	

N° 15 – OSTACOLO VERTICALE	
	<p>Descrizione Due pilieri, due barriere una bandierina rossa ed una bianca Esploratori barriere dritte H max 50 cm Esordienti barriere dritte H max 70 cm</p>
	<p>Categorie AVV ES AVV E, E</p>
	<p>Andatura libera</p>
<p>Efficacia Stile Penalità (E) rifiuti, scarti, volte, (S) corretto assetto del binomio . (P) caduta brutalità</p>	

N° 16 – SIEPE	
	Descrizione Fronde di alberi inseriti in un contenitore, altezza massima 60 cm.
	Categorie E
	Andatura Libera
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuto scarto, volta .(S) corretto assetto del binomio (P) caduta brutalità	

N° 17 – TRONCO	
	Descrizione Tronco di albero, altezza massima 70 cm
	Categorie E
	Andatura Libera
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuti scarti, volte (S) corretto assetto del binomio (P) caduta brutalità	

N° 18 – GUADO O LAGHETTO	
	Descrizione Passaggio in acqua larghezza massima 2 mt , lunghezza massima 3 mt - profondità massima consentita massimo 40 cm
	Categorie E
	Andatura Per tutte le categorie: Passo
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuto scarto , volta cambiamento di andatura , (S) calma e corretto assetto del binomio. (P) caduta , brutalità	

N° 19 – FOSSO	
	Descrizione Passaggio di un fosso larghezza massima 80 cm profondità 60cm .
	Categorie E
	Andatura Il passaggio può avvenire o con salto o semplicemente entrando e uscendo al passo . Andatura libera
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuto scarto volta (S) corretto assetto del binomio (P) caduta brutalità considerati errori..	

N° 20 – PIANO ASCENDENTE O DISCENDENTE A CAVALLO	
	Descrizione dislivello di massimo 15 metri con percentuali di inclinazione massima del 20°, lineare e libero da ostacoli delimitato da linee nel terreno di larghezza mt 2,5
	AVV ES AVV E, E
	Andatura Per tutte le categorie: Passo
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuti scarti volte , cambiamenti di andatura. (S) corretto assetto del binomio(P) caduta brutalità	

N° 21 – TALUS A SALIRE O A SCENDERE	
	Descrizione Altezza massima 70 cm
	Categorie E
	Andatura Andatura libera
Efficacia Stile Penalità (E) rifiuto scarto volta (S) corretto assetto del binomio (P) caduta brutalità	