



REGOLAMENTO NAZIONALE SPORT ATTACCHI

Regolamento 2020



INDICE

PREAMBOLO

1 ORGANIZZAZIONE

- 1.1 Terreno e materiali
- 1.2 Comunicazioni/ Autorizzazioni

2 GARE

- 2.1 Nomenclatura delle gare
- 2.2 Categorie
- 2.3 Categoria unica

3 DIRIGENTI DELLA GARA: Giuria, Organizzazione e loro composizione

- 3.1 Gare Regionali – Interregionali
- 3.2 Gare Nazionali
- 3.3 Gare Trofeo delle Regioni
- 3.4 Qualifiche minime dei componenti della giuria e dell'organizzazione
Ruolo del Presidente di Giuria
- 3.5 Ruolo dell'Ispettore/Tracciatore di percorso
- 3.6 Ruoli dei Giudici
- 3.7 Ruolo delle Segreteria
- 3.8 Ruolo del rappresentante dei concorrenti

4 CONCORRENTI

- 4.1 Diritto di partecipazione dei concorrenti
- 4.2 Caratteristiche dei tiri ed equipaggio
- 4.3 Tenuta
- 4 bis Gare riservate ai pony

5 EQUIDI

- 5.1 Diritti di partecipazione degli equidi
- 5.2 Finimenti e materiali
- 5.3 Ferrature
- 5.4 Controllo veterinario iniziale

6 NORME TECNICHE

- 6.1 Prova di regolarità
- 6.2 Punti di penalità nella gara di regolarità
- 6.3 Prova di velocità
- 6.4 Punti di penalità nella gara di velocità

7 ELIMINAZIONE

8 CLASSIFICA

- 8.1 Gara di velocità
- 8.2 Gara di regolarità
- 8.3 Classifica generale
- 8.4 Punteggio valido per ogni prova/categoria

9 PERCORSO

- 9.1 Numero di difficoltà
- 9.2 Scelta delle difficoltà
 - 9.2.1 Particolarità
- 9.3 Svolgimento
- 9.4 Ricognizione del percorso
- 9.5 Partenza e arrivo
- 9.6 Tracciato
- 9.7 Errore di percorso

10 INTERROGAZIONI TECNICHE E RICORSI

- 10.1 Ricorsi
- 10.2 Rapporti



Preambolo

Le prove di SPORT ATTACCHI sono aperte a tutti gli equidi, hanno come scopo di valutare uno o più equidi, il conduttore e l'equipaggio nelle diverse applicazioni delle tecniche di attacco in campagna, nelle migliori condizioni di sicurezza e di piacere.

Lo SPORT ATTACCHI sviluppa la capacità dell'equipaggio di orientarsi sul territorio in piena autonomia e superare le difficoltà naturali che si incontrano durante un viaggio ricostruite in un percorso agonistico all'interno di un rettangolo o comunque di un'area circoscritta all'interno di un centro ippico o di una zona allo scopo attrezzata.

La gara di SPORT ATTACCHI è costituita da due prove:

- prova del Percorso di Regolarità;
- prova del Percorso di Velocità.

1. ORGANIZZAZIONE

Art 1.1. Terreno e materiali

L'organizzatore deve disporre:

- di un'area riservata al servizio veterinario;
- di un'area di presentazione e controllo dell'equipaggio;
- di una sala/bacchetta presa visione percorso, ordine partenza e classifiche;
- di un circuito sicuro che non presenta pericoli apparenti;
- di un'area di riscaldamento;
- di un percorso di terreno vario allestito ed adeguato alle esigenze tecniche,
- della presenza di una ambulanza attrezzata con defibrillatore e con personale di servizio abilitato all'uso;
- di un veterinario ufficiale, nominato dal comitato organizzatore.
- di una segreteria ufficiale, nominata dal comitato organizzatore.

Nelle prove di Campionato Italiano è obbligatorio il supporto di cronometristi; nelle altre gare provvede il giudice di campo

In tutte le prove gli ostacoli avranno una numerazione progressiva composta da numeri e lettere posti sul lato destro dell'ostacolo



1.2 Comunicazioni/Autorizzazioni

- Richiesta al CR competente per le gare Regionali/Interregionali
- Richiesta al Responsabile Nazionale/Segreteria Nazionale per le gare Nazionali e Special Event
- Per tutte le manifestazioni vi è obbligo di comunicazione al Responsabile Nazionale oppure alla Commissione Nazionale Attacchi
- Tutte le comunicazioni devono essere inoltrate e pubblicate sui siti Regionali o Nazionali almeno 20 giorni prima dell'evento.
- Utilizzo della modulistica Federale
- Eventuali richieste o deroghe al regolamento dovranno essere richieste e approvate dalla Commissione Attacchi oppure dal Referente Nazionale.

2. GARE

2.1 Nomenclature delle gare

AVVIAMENTO	NO PRO	OPEN
PATENTE A1	PATENTE A2AT	PATENTE A3AT

- **Junior** : Età : da 8 a 18 anni (fino al 31 dicembre del 18° anno),
- Junior di età inferiore ai 14 anni potranno gareggiare solo con Istruttore Attacchi a bordo con attacco singolo e pariglia.
- Junior di età inferiore ai 14 anni non possono condurre in nessun caso il tiro a quattro.
- Junior di età superiore ai 14 anni (31 dicembre del 14° anno) potranno gareggiare purchè un membro dell'equipaggio sia maggiorenne ma con obbligo di Istruttore Attacchi in campo.

- **Senior** - Età dai 19 anni (dal 01 gennaio del 19 anno)

Patenti FISE: - tesserati Fise in possesso di Brevetto Attacchi o superiore , potranno partecipare solamente alla tappa di giornata limitatamente alla categoria No Pro
- tesserati Fise in possesso di patente A1 Attacchi potranno partecipare solamente alla tappa di giornata limitatamente alla categoria Avviamento

2.2 Abbinamento Categorie

- Singolo (Avviamento , No Pro e Open)
- Pariglia (Avviamento , No Pro e Open)
- Tandem (solo Open)
- Tiro a quattro (solo Open)



2.3 Categoria Unica

- Nel caso non siano iscritti in gara almeno 3 equipaggi di ogni categoria tra No Pro e Open Senior la Giuria ha la facoltà di svolgere la gara in categoria unica. La categoria Avviamento Senior non può essere unificata alle altre.

- Nel caso non siano iscritti in gara almeno 3 equipaggi nelle categorie Juniores, la Giuria ha la facoltà di svolgere la gara in categoria unica

3. Dirigenti della gara

Giuria, organizzazione e loro composizione

3.1. Gare Regionali-Interregionali

Giuria:

- Presidente di giuria: Giudice Nazionale o Regionale: il quale provvederà a disegnare e realizzare il percorso

Organizzazione:

- Segreteria ufficiale
- Cronometristi: il rilevamento dei tempi può essere rilevata tramite cronometro manuale
- Ambulanza con defibrillatore
- Veterinario reperibile

3.2 Gare Nazionali

Giuria:

- Presidente di giuria: Giudice Nazionale: il quale provvederà a disegnare e realizzare il percorso
- 1 Giudice Nazionale o Regionale

Organizzazione:

- Segreteria Ufficiale
- Cronometristi: il rilevamento dei tempi con centralina polaris o apparecchiatura simile con display e fotocellule
- Ambulanza con defibrillatore
- Medico di servizio
- Veterinario
- Maniscalco reperibile



3.3 Gare Trofeo delle Regioni

- Presidente di giuria: Giudice Nazionale il quale provvederà a disegnare e realizzare il percorso
- 1 Giudice Nazionale o Regionale

Organizzazione:

- Segreteria ufficiale
- Cronometristi, il rilevamento dei tempi con centralina polaris o apparecchiatura simile con display e fotocellule
- uno Chef d'equipe per ogni Regione iscritta.
- Ambulanza con defibrillatore
- Medico di servizio
- Veterinario
- Maniscalco reperibile

3.4 Qualifiche minime dei componenti della giuria e dell'organizzazione. Ruolo del Presidente di giuria

GARA	PRESIDENTE DI GIURIA	GIUDICI	SEGRETERIA
Regionale	Nazionale /Regionale	Regionale	Regionale
Interregionale	Nazionale /Regionale	Regionale	Regionale
Nazionale	Nazionale	Naz / Reg	Nazionale
Trofeo Regioni	Nazionale	Naz / Reg	Nazionale

Ogni variazione deve essere autorizzata dal Referente Nazionale oppure dalla Commissione Attacchi Il Presidente di Giuria /Giudice unico, rappresenta la Fitetrec Ante .

Il Presidente di Giuria, ha il compito di ordinare e controllare i singoli Giudici nell'espletamento delle loro funzioni; in questo caso, tutte le decisioni della Giuria, dovranno essere sempre assunte a maggioranza dei suoi componenti. In caso di parità sarà determinante il voto espresso dal Presidente di Giuria.

In presenza di Giurie composta da più di un Giudice, il Presidente di Giuria assegna i Giudici alle varie mansioni, cura personalmente i rapporti con Presidente o il Responsabile del Comitato Organizzatore, per il rispetto delle norme regolamentari, riguardanti la sicurezza e le formule di gara previste dal programma della manifestazione, avendo cura di non apportare alcuna modifica alla programmazione, salvo autorizzazione scritta da parte di chi ha approvato il programma o per cause di forza maggiore. A manifestazione ultimata, il Presidente di Giuria/Giudice unico ha l'obbligo di relazionare al Referente Nazionale Giudici di disciplina e al Referente Nazionale e Regionale di Disciplina , in merito all'organizzazione, alle eventuali infrazioni regolamentari, mediante la redazione di un verbale completo delle notazioni sul concorso, da inoltrarsi entro 3 gg dalla conclusione della gara unitamente alle classifiche ed all'ordine di partenza. Il Presidente di Giuria, entro 15 gg. invierà solo al Referente Nazionale Giudici di Disciplina/Responsabile Nazionale di disciplina, il modulo contenente i giudizi sui componenti la Giuria.



3.5 Tracciatore di percorso

E' il Presidente di giuria oppure un Tecnico Attacchi di 1° Livello per le gare Regionali e 2° Livello per le gare Nazionali. Qualora il percorso venga disegnato dal Tecnico lo stesso dovrà essere presente in campo gara.

Saranno responsabili delle caratteristiche dei vari percorsi.

Tracciano il percorso di velocità e regolarità. Ne definiscono partenza, arrivo, tracciato, punti di controllo, velocità ecc. Ne accertano l'idoneità tecnica, la non pericolosità del tracciato, la congruenza delle dimensioni e misure delle varie difficoltà in relazione alla categoria. ecc...

Ogni variazione deve essere autorizzata dal Referente Nazionale oppure dalla Commissione Attacchi

3.6 Ruoli dei Giudici

- la presentazione e controllo dell'equipaggio,
- la prova del Percorso di Regolarità;
- la prova del Percorso di Velocità

3.7 Ruolo della Segreteria

- Si fa riferimento al Regolamento Nazionale Segreterie di Gara

3.8 Ruolo del rappresentante dei concorrenti

Il rappresentante dei concorrenti o chef d'equipe nel caso di gara a squadre (Trofeo delle Regioni):

- ha mandato di rappresentare tutti gli equipaggi durante le riunioni della giuria,
- esprime e motiva, in maniera anonima, le interrogazioni tecniche riscontrate durante le fasi dai partecipanti. Queste interrogazioni devono essere poste, per ogni fase, entro 30 minuti dall'arrivo dell'ultimo concorrente,
- informa i concorrenti delle decisioni prese dalla giuria,
- gli chef d'equipe partecipano ai briefing.
-

4. Concorrenti

4.1 Diritto di partecipazione dei concorrenti:

- Le iscrizioni dovranno pervenire entro la data indicata dal Comitato organizzatore tramite modulistica Federale, previa penale indicata dallo stesso.

-Il Concorrente Junior e Senior può partecipare con la stessa tipologia di attacco ad un solo ingresso.

-Il Concorrente Junior e Senior cambiando tipologia di attacco può partecipare ad un massimo di due ingressi per categoria.

-Il Concorrente Junior e Senior può partecipare ad un massimo di quattro ingressi cambiando tipologia di attacco e categoria.



CATEGORIE PER FASCE DI ETA'

CATEGORIA	ETA'
JUNIOR	Da 8 a 18 anni
SENIOR	oltre 18 anni

I minorenni possono partecipare ad una gara unicamente se iscritti da un istruttore.

L'istruttore è responsabile della partecipazione e del comportamento dei propri allievi.

AVVIAMENTO	NO PRO	OPEN
A1AT	A2AT	A3AT

- I Groom per tutte le categorie devono essere in possesso di patente A1AT o superiore con età non inferiore ai 12 anni.

- Almeno 1 membro dell'equipaggio deve essere maggiorenne.

- Gli Juniores, fino al compimento del 14° anno di età, possono gareggiare come Driver solo se accompagnati da un Istruttore Federale Attacchi presente nell'equipaggio.

- I Driver Junior dopo il 14° anno di età potranno gareggiare solo con istruttore in campo.

- I Driver Junior di età compresa tra gli 8 anni ed i 14 anni con patente A1AT potranno partecipare solamente in categoria singoli.

- I Driver Junior dopo il 14° anno di età con patente A1AT potranno partecipare in categoria singoli e pariglie.

- I Driver Junior dopo il 12° anno di età con patente A2AT potranno partecipare solamente in categoria singoli e pariglie.

- I Driver Junior dopo il 14° anno di età con patente A3AT potranno partecipare in categoria singoli, pariglie e tiro a quattro..

- I Driver Junior e Senior in possesso di patente A1AT o A2AT che hanno vinto il campionato Regionale o Nazionale devono effettuare il passaggio alla patente superiore.

4.2 Caratteristiche dei tiri ed equipaggio

Caratteristiche dei tiri e degli equipaggi, valide con qualsiasi equide.

- L'equipaggio del Singolo e della Pariglia è composto da un minimo di un Driver e da un Groom.
- L'equipaggio del Tandem e del Tiro a Quattro è composto da un minimo di un Driver e da due Groom.
- In tutte le prove il conducente deve gareggiare con gli stessi membri dell'equipaggio, stessi equidi e stessa tipologia vettura.
- Il conducente ed il compagno o compagni di squadra non possono scambiare la loro funzione.
- L'equipaggio non può allontanarsi più di 10 m. dalla vettura.
- È ammesso il blocco ralla per le vetture a quattro ruote.



4.3 Tenuta

In tutte le prove, è obbligatorio portare copricapo rigido da equitazione con sottogola, cap o casco omologato. Tutti i membri dell'equipaggio devono indossare un corpetto rigido omologato.

Il copricapo può essere munito di copri casco con i colori sociali della scuderia di appartenenza. Sull'abbigliamento del cavaliere è consentito apporre il nome del centro di appartenenza senza ordine di grandezza.

Il numero di partenza deve essere visibile e posizionato sulla vettura oppure indossato dal Driver.

Abbigliamento: pantalone lungo blu, grigio o marrone; camicia o polo manica lunga (in inverno) manica corta (in estate) di colore bianco o celeste o blu o rosso/bordò; giacca tipo bomber dei colori di scuderia; stivaletti o scarponcini di colore nero o marrone. Stesso abbigliamento per Driver e Groom.

4 bis. Gare riservate ai pony di altezza inferiore a cm 115

- Queste gare sono riservate esclusivamente a Driver e Groom Junior. L'intero equipaggio è composto da atleti Junior ad eccezione del tiro a quattro.

- I Driver Junior di età compresa tra gli 8 anni ed i 14 anni con patente A1AT potranno partecipare solamente in categoria singoli.

- I Driver Junior dopo il 14°anno di età con patente A1AT potranno partecipare in categoria singoli e pariglie.

- I Driver Junior dopo il 12°anno di età con patente A2AT potranno partecipare solamente in categoria singoli e pariglie.

- I Driver Junior dopo il 14°anno di età con patente A3AT potranno partecipare in categoria singoli, pariglie e tiro a quattro.

- Per la conduzione del tiro a quattro, uno dei Groom deve essere obbligatoriamente L'Istruttore come componente dell'equipaggio.

- L'Istruttore dovrà obbligatoriamente essere presente in campo gara.

- In categoria Avviamento singolo l'Istruttore potrà tenere alla longia il pony per motivi di sicurezza previa autorizzazione del Presidente di Giuria.

- Le categorie possono essere unificate nel caso in cui non si raggiunga un minimo di tre equipaggi per categoria.

- Si applicano tutte le altre norme del regolamento Sport Attacchi vigente.

- vettura a due ruote acconsentita per tutte le categorie



5. Equidi

Nelle descrizioni successive verrà usato il termine equidi in riferimento a cavalli, pony, asini e muli.

5.1 Diritti di partecipazione degli equidi

- devono avere un minimo di 4 anni
- devono essere presentati puliti e in buon stato di salute,
- devono possedere un documento di identificazione riconosciuto in base alla legislazione vigente e verificato dal veterinario di servizio
- devono essere in regola con le disposizioni sanitarie locali e nazionali in vigore.

Gli Equidi, possono essere iscritti al massimo cinque volte ma non più di due volte nella stessa categoria ad eccezione della Categoria Avviamento.

- Possono essere organizzate gare riservate a pony o a razze specifiche di equidi.

5.2 Finimenti e materiali

La competizione è aperta a tutti gli attacchi che rispondono ai seguenti criteri:

- finimenti in buono stato e ben regolati, adatti alla disciplina:
- vettura in buono stato ed adatta alla disciplina, con ruote pneumatiche o piene.
- vettura a due ruote acconsentita solamente per la Categoria Avviamento.
- vettura a quattro ruote obbligatoria per Categoria NO PRO e OPEN

- imboccatura obbligatoria, scelta a discrezione fra morso e filetto. Sono ammesse tutte le imboccature tipiche della disciplina: Liverpool, Postale, i vari tipi di filetto. Non sono ammesse costrizioni fisse o mobili tipo martingale o serrette.
- consentita frusta di riserva;
- sono vietate le fasce; sono consentite le protezioni (paranocche e stinchiere).

5.3 Ferrature

I cavalli sono presentati al momento della visita veterinaria iniziale nello stesso stato di ferratura che avranno durante lo svolgimento delle prove.

I cavalli non ferrati possono partecipare alla gara.

5.4 Controllo veterinario iniziale

Il controllo iniziale avverrà prima dell'inizio della gara.

Per le gare Regionali provvederà il Presidente di Giuria mentre nelle gare Nazionali il Veterinario.



6. Norme tecniche

6.1 Prova di regolarità

Consiste nell'effettuare la prova con il minor numero di penalità, a parità di penalità si proclama vincitore chi ha effettuato il percorso con il minor tempo. Il percorso può avere un tempo limite fissato dal costruttore del percorso oltre il quale si ottengono dei punti di penalità pari a 0,5 per ogni secondo superiore al tempo limite

6.2 Punti di penalità nella Gara di Regolarità

1) Penalità:

- a) 0,5 punti per ogni secondo oltre il tempo limite.
- b) 3 punti per ogni abbattimento: pallina, barriera, o barile
- c) 5 punti mancato suono della campana
- d) 5 punti mancata composizione della difficoltà picchetti e tappi colore
- e) 5 punti mancata chiusura cancello o scalarola
- f) 5 punti per uscita dalle linee di tracciatura
- g) 10 punti per la perdita della frusta;
- h) Ogni difficoltà deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire. Se il concorrente non riesce ad affrontare un ostacolo nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto, passerà all'ostacolo successivo. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la difficoltà e non averla superata vi sarà penalizzazione di 10 punti.
- i) 5 punti mancato saluto a Giudice di gara sia iniziale che finale
- j) 10 punti di penalità per piede a terra di un membro dell'equipaggio in zona non concessa.

6.3 Prova di velocità

Consiste nell'effettuare la prova con il minor tempo possibile sommando le eventuali penalità espresse in secondi. A parità di tempo si proclama vincitore chi ha effettuato il percorso con minor penalità

6.4 Punti di penalità nella Gara di Velocità

1) Penalità:

- a) 5 secondi per ogni abbattimento pallina, barriera a bidone
- b) 5 secondi mancato suono della campana
- c) 5 secondi mancata composizione della difficoltà picchetti e tappi colore
- d) 5 secondi mancata chiusura del cancello o scalarola
- e) 5 secondi per uscita dalle linee di tracciatura
- f) 10 secondi per la perdita della frusta;
- g) Ogni difficoltà deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire. Se il concorrente non riesce ad affrontare un ostacolo nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto, passerà all'ostacolo successivo. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la difficoltà e non averla superata vi sarà penalizzazione di 10 secondi.
- h) 5 secondi mancato saluto al Giudice di gara sia iniziale che finale
- i) 10 punti di penalità per piede a terra di un membro dell'equipaggio in zona non concessa.



7. Eliminazione:

Sono eliminati della gara/causa di eliminazione:

1. il binomio che risulta positivo al controllo antidoping,
2. il concorrente che non si presenta al controllo veterinario iniziale,
3. il concorrente di il cui cavallo è fermato dal veterinario,
4. il concorrente che si presenta oltre l'ora ufficiale di partenza ad una delle prove;
5. il concorrente che prova abusivamente uno dei percorsi prima della gara.
6. Compiere brutalità verso i cavalli in campo gara e fuori campo
7. Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore.
8. Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione
9. Uso della frusta in modo eccessivo (dopo la terza frustata consecutiva), imprecazioni volgari o violente o poco consone al comportamento etico sportivo che un campo gara richiede.
10. iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria
11. Non indossare copricapo o corpetto di protezione non omologato
12. perdita totale o parziale del copricapo o corpetto di protezione se volontaria
13. aspettare più di 30 secondi a partire dopo il permesso ufficiale o suono della campana
14. non presentarsi in campo entro la terza chiamata
15. imboccatura, bardatura e tenuta non regolamentari. Sono ammesse tutte le imboccature tipiche della disciplina: Liverpool, Postale, i vari tipi di filetto. Non sono ammesse costrizioni fisse o mobili tipo martingale o serrette.
16. Rovesciamento della carrozza e/o caduta a terra del driver
17. Il Groom che suggerisce il percorso al Driver utilizzando scheda o appunti del percorso, indicazioni con mani o braccia e utilizzando la voce in tono alto.
18. Aiuti o suggerimenti provenienti dall'esterno del campo gara
19. Il Groom che sposta volontariamente l'attacco per evitare l'abbattimento di una difficoltà
20. abbattimento delle fotocellule
21. abbattere o attraversare una difficoltà che deve ancora essere superata salvo autorizzazione del Giudice
22. la rottura di un finimento che possa mettere a rischio la sicurezza del concorrente
23. entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione
24. provare o attraversare un'ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della prova

L'eliminazione dalla gara viene indicata inserendo, nella classifica, la lettera E nella casella del punteggio della prova non completata regolarmente e nella casella del punteggio totale.

La giuria, a propria discrezione, può consentire ai concorrenti eliminati la partecipazioni alle prove successive della gara

N.B. se un concorrente commette errore di percorso ma lo rettifica prima di entrare nella difficoltà successiva, tornando indietro e riaffrontandolo, continuando secondo il piano di gara, non incorre nell'eliminazione in quanto già penalizzato dal tempo impiegato per tornare nel percorso giusto.



8. Classifica

8.1 Gara di Velocità:

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra che ha effettuato il percorso della prova nel minor tempo possibile, sommando le eventuali penalità espresse in secondi

Nel caso di competizioni a piu' mance si sommano i tempi delle mance e le penalità espresse in secondi.

In caso di parità di tempo, vince chi ha effettuato il percorso con meno penalità.

Nella classifica deve essere indicato il nome del: Driver , Groom e Cavalli/o

8.2 Gara di regolarità:

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra che ha ottenuto il minor numero di punti di penalità.

Nel caso di competizioni a piu' mance si sommano i punti di penalità delle mance.

In caso di parità di punti di penalita vince chi ha effettuato il percorso con il minor tempo.

Nella classifica deve essere indicato il nome del: Driver , Groom e Cavalli/o

8.3 Gara mista velocità / regolarità

E' dichiarato vincitore della competizione l'equipaggio o la squadra che ha ottenuto più punti secondo la tabella 8.4 sommando i punti della prova di velocità e di regolarità. In caso di parità di punti il vincitore sarà chi ha ottenuto il miglior piazzamento nella prova di regolarità.

Nella classifica deve essere indicato il nome del: Driver , Groom e Cavalli/o

8.4 PUNTEGGIO VALIDO PER OGNI PROVA/CATEGORIA

CLASSIFICA	PUNTEGGIO	CLASSIFICA	PUNTEGGIO	CLASSIFICA	PUNTEGGIO	CLASSIFICA	PUNTEGGIO
1°	12	4°	8	7°	5	10°	2
2°	10	5°	7	8°	4	dal 10°	1
3°	9	6°	6	9°	3		



9. Percorso

9.1 Numero di difficoltà

Per tutte le gare i percorsi devono essere pubblicati almeno 5 giorni prima salvo autorizzazione del Referente Nazionale oppure Commissione Attacchi.

Per la costruzione del percorso si possono utilizzare un numero di ostacoli come da tabella di seguito scelte tra le difficoltà della tabella 9.2

I punti fissi (coni) possono essere inseriti a volontà del costruttore di percorso.

I punti fissi NON sono considerati difficoltà

Categorie	Numero di difficoltà
AVVIAMENTO	da 3 a 6
NO PRO	da 4 a 10
OPEN	Da 6 a 14

9.2 Scelta delle difficoltà:

Bordo di sentiero (tutte)	Fosso – Dolina (no pro/open)	Cancello (no pro/open)
Difficoltà a 2 o 3 porte (tutte)	Foresta di abeti (tutte)	Punti Fissi (tutte)
Campana (no pro/ open)	Ponte (open)	
Guado (no pro/ open)	Immobilità (no pro/open)	
Cappello da gendarme (no pro/open)	Picchetti e tappi di colore (no pro/open)	
Rimessaggio (open)	Trifoglio (no pro/open)	
Passaggio a doppio U (open)	Passaggio a L (tutte)	
Passaggio a Z (no pro/open)	Rotonda (tutte)	
Semigiro sul posto (open)	Passaggio a U (tutte)	

9.2.1 Particolarità

A) Aiuti autorizzati:

- la voce,
- il compagno di squadra (vedi picchetti colore o cancello)

B) Sono obbligatori:

- il superamento, da parte dell'equipaggio al completo, delle linee di partenza, di arrivo,
- la frusta tenuta in mano.

C) E' proibito:

Qualsiasi sistema di attacco del Driver alla vettura.



9.3 Svolgimento

Questo percorso evidenzia e valorizza l'addestramento dei cavalli: fiducia, franchezza, maneggevolezza, equilibrio, sicurezza del piede e la qualità tecnica del driver nell'affrontare le varie difficoltà.

9.4 Ricognizione del percorso

La ricognizione si effettua a piedi. L'orario di apertura e di chiusura della ricognizione é fissata dalla giuria ed esposto presso la segreteria.

9.5 Partenza e arrivo

Le linee di partenza e di arrivo devono essere segnalate con bandiere bianche e rosse.

Dopo indicazione di via del giudice, il concorrente ha 30 secondi per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenze entro il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla fase.

9.6 Tracciato

E' realizzato su un percorso indicato da effettuare con il minor numero di penalità (nella prova di regolarità) o nel minore tempo (prova di velocità). I tempi ed il tracciato sono comunicati ai concorrenti prima dell'inizio della prova dal Presidente di giuria.

Il percorso è segnalato da una numerazione progressiva e lettere posti sul lato destro dell'ostacolo.

Le andature sono libere sia nel superamento delle difficoltà che nelle tratte tra una difficoltà e l'altra, tranne che nei casi previsti dal regolamento e dal tracciatore del percorso.

9.7 Errore di percorso.

È considerato errore di percorso:

- non seguire la sequenza numerica o alfabetica delle difficoltà;
- il cavaliere che non si presenta almeno una volta davanti alla difficoltà;
- affrontare una difficoltà in senso contrario;
- non rispettare un Punto Fisso;
- durante il percorso interferire con le difficoltà anche se di altre categorie, salvo espresso consenso dell'organizzazione,
- non superare la linea di partenza e/o di arrivo.



10. Interrogazioni tecniche e ricorsi

10.1 Ricorsi

Qualsiasi ricorso inerente le fasi di gara, deve essere scritto e firmato dallo chef d'equipe, in caso di gara a squadre, scritto e firmato da uno o più cavalieri, in caso di gara non a squadre.

Deve essere presentato al presidente di giuria:

- prima dell'inizio della fase, se il ricorso concerne l'organizzazione della fase o la qualificazione di un cavallo o di un cavaliere,
- entro 30 minuti dopo l'esposizione della classifica, se il ricorso è riferito ad una fase o alla classifica finale.

Il ricorso deve essere accompagnato da una cauzione di 100 euro. Se il ricorso viene accolto, la cauzione è restituita, se il ricorso viene respinto, la cauzione è trattenuta. Per esaminare il ricorso, si riunisce e giudica la commissione formata dal presidente di giuria, dall'ispettore di percorso e da un giudice precedentemente nominato fra i giudici. Essi possono richiedere informazioni o pareri ad altri giudici o tracciatori. La maggioranza di voto fra i tre, determina il giudizio del ricorso.

10.2 Rapporti

I componenti della giuria, gli chef d'equipe e i membri del comitato organizzatore, devono presentare un rapporto al presidente di giuria ogni qualvolta si rilevi un presunto:

- atto di crudeltà o maltrattamento verso i cavalli.
- violazione riguardante lo statuto ed il regolamento.
- comportamento irrispettoso nei confronti della giuria, di altri cavalieri ecc...

La giuria, ascoltate le parti interessate, può comminare:

- Un avvertimento orale o scritto (massimo due)
- Decidere l'eliminazione dalla gara.

In tutti i casi la decisione deve essere scritta nel verbale finale. La giuria che annoterà il terzo provvedimento è tenuta a segnalare la situazione al responsabile nazionale della disciplina per eventuali valutazioni successive.