



DIPARTIMENTO DI MONTA
STORICA
REGOLAMENTO GIOCHI D'ARME



**REGOLAMENTO GIOCHI D'ARME A CAVALLO
DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA**



REGOLAMENTO GIOCHI D'ARME A CAVALLO

PREMESSA

Oggetto del presente Regolamento è la disciplina **“Giochi d’Arme a Cavallo”** in cui i Cavalieri dovranno misurarsi nei giochi di abilità e destrezza che venivano utilizzati in particolare nel Medioevo e nel Rinascimento come addestramento e preparazione alla battaglia.

Il presente regolamento è riferito ad attività di Folklore/Cultura/Spettacolo e non Agonismo.

1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di **“Giochi d’Arme a Cavallo”** indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC ANTE e 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 ANTE, 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.

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 Storica sono:

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

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

Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC ANTE oppure Comitati Organizzatori quali, Comuni, Proloco, persone fisiche ecc. che diano il necessario affidamento. Questi dovranno garantire il rispetto delle vigenti normative oltre quanto indicato nell'allegato B del presente regolamento. A seguito delle necessarie verifiche, FITETREC ha facoltà di concedere il patrocinio dell'evento.

La FITETREC 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.

Alla programmazione di ogni manifestazione di Giochi d'Arme dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla FITETREC 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.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato FITETREC, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un riferimento responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale figura dovrà essere un referente FITETREC.

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

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

- **Giochi d'Arme a Cavallo.**

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 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 Dipartimento Nazionale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali.
- 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 al foraggiamento dei cavalli.

Nel programma dovranno essere indicati:

- il tipo di Concorso/Manifestazione in programma e le prove di specialità previste
- le Categorie
- la composizione della o delle Giurie
- gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione

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

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

3. NORME GENERALI

3.1. Inizio e termine di un concorso

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

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

3.2. Partecipazione manifestazioni gare o Campionati Internazionali

Per la partecipazione a gare Regionali e Nazionali si fa riferimento al presente regolamento, per i Campionati Internazionali si fa riferimento agli accordi vigenti tra le Nazioni partecipanti.

3.2.1. Qualificazione dei cavalieri

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti autorizzazioni a montare:

Cavalieri con patente A1 e A2
 Cavalieri con Patente A2
 Cavalieri con Patente A3 MS

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo l'età in:

- GIOVANISSIMI: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 10 anni fino al raggiungimento del 14° anno (solo categoria Avviamento);
- 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 senza la qualifica di cavallo e/o Cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di 500,00 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.

3.2.2. Classificazione dei cavalli

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 ANTE e/o MIPAAF.

Nella medesima gara, lo stesso cavallo non può in nessun caso, essere iscritto più di 3 volte.

3.2.3. Età dei cavalli e cavalieri

L'età dei cavalli 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, il 1° Gennaio dell'anno esso compie un anno in più.

Possono partecipare i cavalieri con età maggiore o uguale a 10 anni.

Possono partecipare i cavalli con età maggiore o uguale a 4 anni

3.3. Categorie

Le categorie previste sono le seguenti:

1. Avviamento A/1 e A/2 (Giovanissimi, Juniores e Seniores)
2. Open A/1, A/2 e A3 MS (Juniores e Seniores)

3.4 Attrezzature / Simulacri

Le attrezzature e gli strumenti da utilizzare in gara sono descritte e definite nell' allegato A del presente regolamento.

Le attrezzature utilizzate dai Cavalieri/Amazzoni nella categoria Giovanissimi e Juniores saranno "armi di cortesia", in materiale plastico o di legno, sprovviste di punta, i percorsi e i giochi saranno quelli idonei all'esecuzione con tali "armi" e nei giochi in cui è prevista l'infissione dell'arma il punteggio sarà attribuito dal Maestro di Campo coadiuvato dagli assistenti di campo, in base al punto di impatto individuabile ad esempio attraverso un colore opportunamente applicato all'estremità della lancia.

Le attrezzature utilizzate saranno uguali per tutti i concorrenti della medesima categoria.

3.5 Iscrizioni

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

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

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

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

In 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 dei cavalieri minorenni saranno ritenute valide solo se fatte dall'Istruttore di riferimento e inoltre è necessario specificare il nome del Tecnico accompagnatore. Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni i cavalieri minorenni 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 o prima o 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.

È vietata la partecipazione alle manifestazioni di cui all'art. 1, comma 1, dei fantini e dei cavalieri

che abbiano riportato condanne per maltrattamento o uccisione di animali, spettacoli o manifestazioni vietati, competizioni non autorizzate e scommesse clandestine di cui agli articoli 544-bis, 544-ter, 544-quater, 544-quinquies e 727 del codice penale, in cui si evidenzia uso di sostanze stupefacenti o dopanti attraverso controlli a campione nonché risultino positivi ad alcol test a campione prima della gara in base alle norme attualmente vigenti.

3.6 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 ANTE comunicata agli Organizzatori che dovranno renderla pubblica.

3.7 Premiazioni

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

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

3.8 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di cavalieri partenti in ogni categoria viene stabilito di volta in volta dal Comitato Organizzatore.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della prova.

3.9 Prove soppresse

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Maestro di Campo 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 Maestro di Campo, 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;
- b) La gara iniziata ma non potuta terminare, nessun rimborso .

3.10 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 ANTE dal Presidente di Giuria. Il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina

3.11 Possibilità di montare più di un cavallo

Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per le prove dovrà prevedere un tempo non inferiore a 15 minuti fra un cavallo e l'altro. E' facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

3.12 Ordine di partenza

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

Per le prove sarà previsto un orario di ingresso dei Concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da Organizzatori e Concorrenti, per il buon andamento della manifestazione. L'ordine di partenza dopo la prima prova avverrà secondo l'ordine inverso della classifica (esempio l'ultimo parte per primo) salvo indicazione diversa del Maestro di Campo da comunicare prima della competizione.

3.13 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 Maestro di Campo del concorso prima del sorteggio degli ordini di partenza.

3.14 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.

3.15 Ispezione cavalli

Ha luogo prima della prova ed è effettuata da una Commissione composta dai Membri della Giuria e dal Veterinario Ufficiale e dal Maestro di Campo. I cavalli vanno presentati a mano con la testiera. Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre. 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). Spetta al Maestro di Campo 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.

3.16 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 ANTE 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 ANTE. 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.

3.17 Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del Maestro di Campo possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti. (es. ferite ai fianchi o alla bocca del cavallo)

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

3.18 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 l'esecuzione di un gioco, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione del Maestro di Campo, l'eliminazione.

3.19 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 un ostacolo ed il terreno. Una caduta del cavallo o del cavaliere sarà penalizzata con l'eliminazione nel caso in cui il Cavaliere non sarà in grado di ritornare a cavallo entro 5 minuti e con alcun danno al cavallo e alle attrezzature di gara.

3.20 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.

3.21 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Maestro di Campo, 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 il Maestro di Campo.

3.22 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.

3.23 Sponsorizzazioni

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

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

I cavalieri sponsorizzati, sempre previa approvazione dalla FITETREC ANTE, possono portare il logo del loro sponsor 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.

3.24 Sanzioni

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, di persona o per l'azione di persone a loro riconducibili 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 Maestro di Campo 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 Maestro di Campo 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 ANTE o dei Comitati Regionali. I provvedimenti del Maestro di Campo, 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 ANTE o dei Comitati Regionali.

3.25 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;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dal Maestro di Campo;
- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale il Maestro di Campo ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con il Maestro di Campo e i suoi assistenti, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente davanti al Maestro di Campo se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare lo stesso;
- 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 al periodo storico di riferimento;

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

3.26 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 ANTE rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La reiterata mancata osservanza di prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;

- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Maestro di Campo, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, degli avversari.
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.
- Il comportamento non consono del cavaliere, la volgarità, la bestemmia, e qualsiasi atteggiamento offensivo.

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 (Maestro di Campo)
- di una Giuria
- dei necessari Segretari di Giuria ;
- 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 solo per gare con valenza nazionale
- un servizio di assistenza medica, dotate di attrezzatura per la rianimazione e personale abilitato al primo soccorso e uso del defibrillatore (BLS), assistenza veterinaria e di maniscalco per i concorsi Nazionali mentre per i concorsi Regionali un'ambulanza, dotata di attrezzatura per la rianimazione e personale abilitato al primo soccorso e uso del defibrillatore (BLS), il Veterinario, e Maniscalco (reperibile);
- un adeguato numero di inservienti ai giochi

4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori delle manifestazioni hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza sanitaria da un'ora prima dell'inizio della manifestazione fino a mezz'ora dopo il termine della stessa. A tal scopo, i predetti Comitati, dovranno incaricare un presidio di ambulanza, o Sanitario 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 a propria discrezionalità l'inizio della manifestazione.

4.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio continuativo di assistenza

veterinaria per le manifestazioni o almeno a livello di reperibilità, 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. Qualora il comitato promotore non ottemperi a tale disposizione sarà discrezione del referente FITETREC autorizzare lo svolgimento della manifestazione.

4.4 **Presidente di Giuria o Maestro di Campo**

All'atto dell'approvazione del programma, la FITETREC ANTE 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 dei giochi, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il comitato organizzatore
- c) controllare le caratteristiche tecniche dei GIOCHI;
- d) verificare che le tabelle orarie di partenze 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 digiudizio;
- 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.

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 ANTE, allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

In campo il coordinatore della Gara è il Maestro di campo, abilitato Giudice di Monta Storica.

Sarà assistito da due o quattro segnapunti che segnaleranno allo stesso i punti realizzati dei Cavalieri in campo.

Il Maestro di Campo si accerterà all'inizio di ogni carriera che i requisiti di sicurezza siano soddisfatti e dando, il VIA per la carriera.

4.5 Giudici

Tutti i Giudici devono essere scelti dagli elenchi FITETREC dei Giudici per i Concorsi di MS.

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

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

Ciascun giudice, dovrà essere coadiuvato da un segretario che registri suoi punteggi e commenti sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali è previsto di norma un solo Giudice ma il Comitato Organizzatore può a sua discrezione nominare una Giuria da uno a tre Membri (di cui uno funge da Presidente/Maestro di Campo) .

La FITETREC Commissione Ufficiali di Gara si riserva sempre e comunque la facoltà di nominare 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

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

4.6 Compiti della Giuria

La Giuria assegna i punti e le eventuali penalizzazioni, sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria segnalerà con la campana l'invito a presentarsi in campo. I concorrenti hanno tempo 45 secondi dopo il suono per iniziare la loro prova. Chi supera i 45 sec. o inizia la prova prima del suono della campana, sarà eliminato nel primo caso o richiamato nel secondo e penalizzato con 2 punti.

5 Svolgimento della Gara

5.1 Giochi d'Arme

I Giochi d'Arme sono l'insieme dei giochi militari e di abilità da realizzare in un unico percorso a cavallo, in abiti storici del periodo di riferimento stabilito dal Comitato Organizzatore.

In un circuito complessivo saranno racchiusi tutti, o in parte, i giochi conosciuti quali:

- ✓ Giostra all'anello
- ✓ Giostra del Saracino
- ✓ Giavellotto lungo e Paglione
- ✓ Taglio con la Spada
- ✓ Giavellotto lungo 4 bersagli

Le successioni e le modalità di percorso sono decise dalla Giuria. Il percorso descritto in seguito è solo a titolo esemplificativo. I giochi potranno essere contraddistinti da numeri posti in corrispondenza dell'ingresso al gioco, sulla destra. Per ogni gioco sarà previsto un ingresso e una uscita obbligatorie (realizzabili tramite birilli o bandierine.) Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La pubblicazione del grafico del percorso, completo delle necessarie indicazioni sul senso di percorrenza, con un anticipo di almeno due ore dall'inizio della prova, potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, permettere di omettere la fase di ricognizione guidata. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del percorso in campo, per cui non è ammesso

alcun ricorso successivo che abbia come oggetto problematiche relative al percorso stesso.

Il cavaliere chiamato in campo con il suono della campana avrà 45 secondi per presentarsi al Maestro di Campo, qualora non si presentasse nel tempo limite sarà eliminato. E' previsto il saluto chinando il capo, tenendo le redini con una mano e con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo sia in entrata in campo e sia in uscita. Ogni mancato saluto è penalizzato con 2 punti.

La prova inizia sempre con l'attraversamento di una linea di start e termina sempre con l'attraversamento della stessa linea in senso opposto. Ogni mancato passaggio allo start in entrata o in uscita è causa di richiamo con penalizzazione di 2 punti (eliminazione nelle prove a tempo).

La prova in generale non è a tempo. Per introdurre il parametro tempo è necessaria l'autorizzazione del Responsabile Nazionale di disciplina e in questo caso nei Concorsi sociali, provinciali e regionali sarà compito del Maestro di Campo cronometrare il tempo impiegato dall'attraversamento iniziale a quello finale della linea di start da parte del cavaliere. Per i Concorsi di Giochi d'Arme di valenza Nazionale, sempre previa autorizzazione del Responsabile Nazionale di disciplina, può essere previsto un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi. Nelle gare a tempo, il punteggio finale costituirà un bonus in secondi (tanti quanti i punti totalizzati meno gli eventuali punti di penalità) da sottrarre al tempo di esecuzione della prova. Il vincitore dunque sarà colui il quale realizzerà il minor tempo se la gara fosse a una manche, o la minore somma dei due tempi se la gara fosse a due manche.

L'abbattimento di un qualsiasi elemento che costituisce il gioco è penalizzato con 1 punto compresi i birilli di entrata e di uscita e quelli che delimitano lo start. L'abbattimento delle eventuali fotocellule nelle gare a tempo è causa di eliminazione. La caduta dell'"arma" durante l'esercizio rende nulla l'esecuzione e il punteggio relativo assegnato sarà pari a 0 più 2 punti di penalità.

5.1.1 Fase Giostra all'Anello

Al Cavaliere verrà data la Lancia, che dovrà essere tenuta con la mano destra, (anche se il cavaliere fosse mancino) con punta per Anello dall'Assistente di Campo nell'apposito punto n. 1 di partenza delimitato dai Birilli. Distanza dal punto di partenza all'anello è di 14 m. Al via del Maestro di Campo, il cavaliere procederà al galoppo a centrare l'anello, posto sulla sua sinistra, sul porta anelli. I diametri interni dell'anello potranno avere diametro di 8cm (4 punti), 11cm (3 punti) e 13 cm (2 punti). Terminerà l'esercizio arrivando al punto n. 2 e consegnando la lancia all'assistente di Gara. Qualora, l'anello preso in maniera evidente, cada a terra prima che il cavaliere raggiunga il punto di resa è previsto il dimezzamento del punteggio relativo al diametro dell'anello stesso. Il numero delle esecuzioni può variare a discrezione del disegnatore del percorso.

5.1.2 Fase Giostra del Saracino

Al Cavaliere verrà data apposita lancia da botta (che dovrà essere tenuta con la mano destra, anche se il cavaliere fosse mancino); la partenza che avverrà nel punto n. 3, deve essere da fermo al galoppo. Il bersaglio del Saracino sarà suddiviso in 4 aree a croce con un punteggio relativo decrescente da 4 a 1. Punti 4 area in basso a sx punti 3 area in alto a sx punti 2 area alto a dx punti 1 area in basso a dx. L'esercizio terminerà all'arrivo al galoppo del Cavaliere al punto n. 4 consegnando la lancia all'assistente di gara.

Altezza del saraceno alla parte alta dello scudino 2.30m
 Distanza dello scudino dal palo centrale minimo 70cm.
 Dimensioni dello scudino 30x40 cm.

5.1.3 Fase Giavelotto e Paglione

Il cavaliere partirà da fermo al Galoppo per prendere il Giavelotto a una distanza di metri 14 impiantato a terra o su pressa di paglia, e sempre galoppando. In linea dovrà Raggiungere in parallelo il paglione che si troverà alla distanza laterale di 3m donne / 4m uomini e lanciare il giavelotto sul Paglione, posizionato a una distanza di almeno metri 14 dal punto di presa dell'arma e suddiviso in tre aree con un punteggio relativo decrescente di 6,4 e 2man mano che ci si allontana dal centro; La distanza laterale del paglione sarà delimitata da un birillo o un oggetto di riferimento non pericoloso se per errore venisse calpestato dal cavallo comporterà una penalità di 2 punti, se non venisse rispettata la distanza minima dal paglione l'esecuzione verrà considerata nulla. L'esercizio terminerà con l'arrivo del Cavaliere al punto n.5 e procederà allo stop per il cambio d'arma. (il gioco deve essere predisposto sia per cavalieri destri che mancini) Il Cavaliere che fallisse al primo tentativo la presa del giavelotto lungo ha a disposizione un secondo tentativo con una penalità di 2 punti, qualora fallisse anche il secondo tentativo proseguirà il percorso passando al gioco successivo con una ulteriore penalità di 4 punti. Nel caso in cui il giavelotto non rimanesse infisso sul paglione il punteggio assegnato sarà pari a 0, questo non riguarderà chiaramente il giavelotto di cortesia (senza punta) per il quale verrà individuato il punto di impatto tramite il colore preventivamente applicato all'estremità della lancia stessa.

5.1.4 Fase Taglio con la Spada

Al Cavaliere verrà data la Spada omologata per il gioco dall'Assistente di gara e dopo il via del Maestro di Campo potrà procedere all'esercizio partendo dal Punto n.5 per tagliare (colpire nel caso di armi di plastica o legno) la "carota" (o altro frutto o oggetto) posizionata sul piedistallo alto 1.50 cm. e posizionato ad almeno metri 14 dall' partenza. Sempre a Galoppo, dopo il primo taglio a mandritto facendo ruotare la spada sopra la propria testa da sinistra verso destra il Cavaliere procederà alla seconda esecuzione posizionata su uno ugual piedistallo a distanza di M 10 dal primo facendo ruotare la spada sopra la testa da destra a sinistra. L'esercizio terminerà quando il Cavaliere arriverà al Punto n. 6 e da fermo riconsegnerà la spada all'assistente di Gara. (taglio di mandritto 2 punti) (taglio di manrovescio 3 punti).

Possono essere eseguiti anche entrambi i tagli di mandritto .(punti 2+2)

Taglio verza (punti 1 mandritto 2 manrovescio)

Taglio mela (punti 2 mandritto 3 manrovescio)

Sarà posizionato un birillo distanziatore davanti ad entrambi i piedistalli a 70 cm

Il gioco deve essere predisposto sia per cavalieri destri che mancini.

Qualora il cavaliere, per andare a eseguire un gioco diverso, passasse vicino a un piedistallo prima o dopo aver eseguito il taglio facendolo cadere o facendo cadere il frutto o l'oggetto verrà assegnata una penalità di 2 punti e il cavaliere verrà fortemente penalizzato nel voto conduzione del cavallo, inoltre se fosse il piedistallo a cadere perderebbe l'eventuale possibilità di eseguire il gioco del taglio nel suo complesso in quanto potrebbe risultare pericoloso il passaggio.

5.1.5 Fase Giavelotto lungo 4 bersagli

Il cavaliere, dopo aver preso la lancia dall' assistente di campo, partirà da fermo al Galoppo e sempre galoppando mantenendo la linea centrale dovrà raggiungere e colpire il 1°bersaglio alla sua destra posizionato su un piliere poi alzando la lancia incrociando per superare la testa del cavallo dovrà colpire il 2° bersaglio che si troverà alla sua sinistra poi ripetendo la manovra colpirà il 3° a destra e a seguire il 4°a sinistra.

La distanza dal punto di partenza al 1°bersaglio sarà di 14m minimo 10m dopo 6m troverà il 2°e a seguirsi sempre a distanza di 6m gli altri mantenendo la traiettoria sulla linea centrale i bersagli saranno ad una distanza di 1,5m per parte visto che la distanza dei bersagli in parallelo sarà di 3m

Il gioco deve essere predisposto sia per cavalieri destri che mancini.

5.1.6 Variante Giostra all'Anello con la spada

Come il punto 5.1.1 solo con la variante dell'arma, che invece della lancia sarà la spada.

5.2 Punteggi di insieme e Penalità

Tutti gli esercizi dovranno essere realizzati con partenza al galoppo con controllo del cavallo. Qualora questo non avvenisse, il concorrente verrà penalizzato nel voto corrispondente alle Andature ad eccezione della categoria Avviamento Giovanissimi per le quali sarà comunque premiata una partenza per presa di equilibrio al galoppo da fermo.

Le Armi dovranno essere date con delicatezza agli assistenti di Gara e da fermi ;se ciò non avvenisseil cavaliere dovrebbe essere fortemente penalizzato nella conduzione del cavallo.

Per il Portamento il Maestro di Campo potrà dare un punteggio accessorio da 1 a 3 punti.

Per il controllo del Cavallo il Maestro di Campo potrà dare un punteggio accessorio da 1 a 5 punti.

Per la Tolettatura del Cavallo il Maestro di Gara potrà dare un punteggio accessorio da 1 a 2 punti. Per la Franchezza e la Regolarità delle andature del Cavallo, il Maestro di Gara potrà dare un punteggio accessorio da 1 a 5 punti. Di regola (ad esclusione delle categoria Avviamento) , sarà premiata l'esecuzione di tutta la ripresa al galoppo esclusione fatta delle operazioni di presa e diresa delle armi fase che deve avvenire rigorosamente da fermo dopo avvicinamento al passo . L'andatura del trotto sarà ammessa solo dove giustificata dal grafico del percorso, in difetto il voto sulle andature dovrà essere sempre penalizzato. Le transizioni dovrebbero essere eseguite preferibilmente galoppo –passo e passo –galoppo senza tempi di trotto.

Per la singola competizione di un Campionato (composto quindi da più gare) ai fini del punteggio da attribuire per determinare la classifica finale del Campionato stesso si procederà come di seguito :

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.

La classifica finale del Campionato sarà ottenuta in base alla somma dei punteggi delle singole tappe.

Nell'organizzazione dei Campionati Regionali i Comitati Regionali possono chiedere deroga al Dipartimento Nazionale di Monta Storica 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.

5.3 Vestiario e Finimenti Cavallo

Il Vestiario del Cavaliere deve essere un abito storico del periodo di riferimento della manifestazione. Se l'attività sarà svolta in un centro equestre o in un luogo che non sia specificatamente riferito ad un periodo storico l'abbigliamento dovrà essere storico indifferente dal periodo. È obbligatorio Cap e protezione per la schiena per i minorenni.

I cavalli dovranno essere tolettati, puliti e forniti di tutti i finimenti, preferibilmente, del periodo storico di riferimento.

Le selle adottate sono preferibilmente di tipo Spagnola, Portoghese, Vaquera o selle da lavoro opportunamente mimetizzate con materiale filologico dell'epoca sono vietate le selle americane/western.

5.4 Aiuti in campo e Scudieri

Ogni Cavaliere può avere uno o più scudieri per l'aiuto della vestizione. A bordo campo sarà ammesso un solo scudiero di supporto che si occuperà di assistere il cavaliere nei momenti di difficoltà previa autorizzazione del Giudice di Campo.

Gli Assistenti di Campo si occuperanno su direttiva del Maestro di campo, di rimuovere eventuali oggetti che possano ostacolare la carriera, vigilare sulla sicurezza complessiva, e passare le armi ai cavalieri in campo.

5.5 Segnapunti e Maestro di Campo

In campo il coordinatore della Gara è il Maestro di campo, abilitato Giudice di Monta Storica.

Sarà assistito da due o quattro segnapunti che segnaleranno allo stesso i punti realizzati dei Cavalieri in campo.

Il Maestro di Campo si accerterà all'inizio di ogni carriera che i requisiti di sicurezza siano soddisfatti e darà il via per la carriera.

5.6 Campo di Gara e Campo Prova

Il Campo di Gara deve avere una misura di almeno 20x40 metri opportunamente delimitato.

Il campo deve essere erboso, sabbioso o in terra battuta e ,qualora non sia all'interno di un ente affiliato e aggregato FITETREC, essere idoneo per la sicurezza dei Cavalli e Cavalieri.

Un campo di prova e riscaldamento sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria e 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.

5.7 Errore di percorso

L'errore di percorso è quando il cavaliere non esegue i giochi nella sequenza stabilita dal grafico o non esegue il tracciato da grafico o da ricognizione. E' considerato un errore, e comporta 2 punti di penalità per tutte le categorie .Il cavaliere verrà fermato dal suono della campana del Maestro di Campo e invitato a correggere l'errore.

5.8 Punteggio e Classifica

Alla fine di ogni carriera , il Maestro di Campo procederà con i propri aiutanti nella determinazione del punteggio di ciascun Cavaliere. Qualora il concorso avvenga su 2 manche, ai fini della classifica finale, si considererà la somma dei punteggi ottenuti nelle singole prove. Per eventuali ex equo, solo nelle prime 3 posizioni, il Maestro di Campo, procederà alla realizzazione di ulteriori spareggi con la sola prova dell'Anello, di diametro stabilito dallo stesso Maestro di Campo e ad oltranza

Nel caso di una gara a squadre ai fini della classifica si considera la somma dei migliori punteggi ottenuti in ciascuna categoria dai membri della squadra.

5.9 Eliminazione

In qualsiasi momento e in tutte le categorie il Maestro di Campo deve eliminare un cavaliere ed allontanarlo dalla singola prova di specialità quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nell'attività;
- Bestemmia;
- esercita il cavallo in campo gara chiuso;
- compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli, sia in campo prova che in gara;
- mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara;
- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto; ferisce o maltratta il cavallo in gara;
- il cavallo assume atteggiamenti di difesa pericolosi per l'incolumità del cavaliere; si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla competizione;
- entra in campo con il percorso montato senza autorizzazione;
- prova un gioco prima dell'inizio della gara;
- l'uso del frustino in gara;
- presenta bardature od abbigliamento non idoneo;
- 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.

Qualora L'eliminazione di un binomio da una delle prove della gara non comporta l'eliminazione dalla classifica generale nel caso di più manche.

Per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto su un gioco il binomio può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Maestro di Campo. Per ogni rifiuto il cavaliere avrà un punto di penalità. 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 in modo evidente.

ALLEGATO A

Caratteristiche tecniche strumenti di gara

- LANCIA DA ANELLO lunghezza 1,70-2 metri, diametro 2- 3cm.
- GIAVELLOTTO LUNGO 1,70.1,80 metri, diametro 2-3 cm.
- GIAVELLOTTO CORTO 1,50.1,60 metri, diametro 2-3 cm.
- LANCIA DA SARACENO lunghezza 2-2,5 metri, diametro 35cm.
- SPADA con lama da 70/90 cm peso minimo kg1.200 senza filo e punta
(di legno o plastica per le categorie avviamento ,giovanissimi e juniores).
- Le armi di cortesia in generale di uguali dimensioni sprovviste di punta.
- SCUDINO DEL SARACENO 30 x 40
- PIEDISTALLI PER SUPPORTO OGGETTI(taglio spada, 4bersagli) altezza 1.50M
- ALTEZZA ESTREMITA SUPERIORE SCUDINO SARACENO 2.30M
- ALTEZZA BARRA ORIZZONTALE ANELLI 2.30M distanza dal palo verticale 70cm per parte

ALLEGATO B

Norme Ordinanza Martini

ART 1 Ambito di Applicazione

1. Le manifestazioni pubbliche o aperte al pubblico, incluse le prove, nelle quali vengono utilizzati equidi, ad eccezione di mostre, sfilate e cortei, devono garantire i requisiti di sicurezza e salute per i fantini e per gli equidi, in conformità alla presente ordinanza e all'allegato A che ne costituisce parte integrante.

2. Sono escluse dal campo di applicazione della presente ordinanza le manifestazioni con equidi che si svolgono negli impianti e nei percorsi ufficialmente autorizzati dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali (MIPAAF) e dal CONI attraverso i propri organismi di riferimento e le organizzazioni riconosciute dallo stesso ivi compresi gli Enti di Promozione Sportiva che includono nei propri statuti le discipline cui afferiscono le manifestazioni oggetto della presente ordinanza e che prevedono nei propri statuti, regolamenti o disciplinari, misure di sicurezza almeno equivalenti a quelle stabilite dalla presente ordinanza.

ALLEGATO A Requisiti tecnici e condizioni essenziali per la tutela dell'incolumità pubblica e del benessere degli animali

a) Il tracciato su cui si svolge la manifestazione deve garantire la sicurezza e l'incolumità dei fantini, dei cavalieri e degli equidi nonché delle persone che assistono alla manifestazione ed è adeguatamente delimitato al fine di evitare la fuga degli animali.

b) Il fondo delle piste o dei campi su cui si svolge la manifestazione deve essere idoneo, anche sulla base della valutazione del rischio, ad attenuare l'impatto degli zoccoli degli equidi ed evitare scivolamenti.

c) Il percorso deve essere protetto con adeguate paratie tali da attenuare eventuali impatti o cadute.

d) Il tecnico di cui all'articolo 1, comma 2, deve possedere i requisiti indicati dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali e dal CONI, attraverso i propri organismi di riferimento, ed è inserito in un apposito elenco tenuto costantemente aggiornato e reso pubblico tramite il sito istituzionale dei Ministeri competenti.

e) Gli organizzatori garantiscono le condizioni di sicurezza per la salute degli equidi durante tutta la manifestazione e approntano un adeguato servizio di soccorso per gli animali, assicurando a tal fine: la presenza di un'ambulanza veterinaria per equidi o di un mezzo di trasporto idoneo; la disponibilità di una struttura veterinaria per equidi; la presenza di un medico veterinario ippiatra che prima della manifestazione effettua l'esame obiettivo generale sugli animali, valuta le loro condizioni, anche sulla base delle certificazioni fornite dal veterinario di fiducia e, ove lo ritenga necessario, esegue una visita più approfondita o ulteriori accertamenti per ammettere gli animali alla manifestazione, oltre ad assicurare il primo soccorso.

g) Per poter essere ammessi alla manifestazione gli equidi devono essere in buono stato di salute e regolarmente identificati e registrati ai sensi della normativa vigente. I requisiti di identificazione e certificazione degli equidi sono verificati dal veterinario ufficiale.

INDICE

PREMESSA

1 CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

2 MANIFESTAZIONI

3 NORME GENERALI

3.1 Inizio e termine di un concorso.

3.2 Partecipazione gare o Campionati Internazionali

3.2.1 Qualificazione dei cavalieri

3.2.2 Classificazione dei cavalli

3.2.3 Età dei cavalli e cavalieri

3.3 Categorie

3.4 Attrezzature / Simulacri

3.5 Iscrizioni

3.1 Tasse di iscrizione e scuderizzazione

3.1 Premiazioni

3.1 Numero minimo di partenti

3.1 Prove soppresse

3.1 Ritiri

3.1 Possibilità di montare più di un cavallo

3.1 Ordine di partenza

3.1 Cambi di monta

3.1 Sostituzioni

3.1 Ispezione cavalli

3.1 Controllo antidoping

3.1 Crudeltà

3.1 Monta pericolosa

3.1 Caduta

3.1 Reclami

3.1 Decisioni in prima istanza

3.1 Appello

3.1 Sponsorizzazioni

3.1 Sanzioni

3.1 Ammenda

3.1 Squalifica

4 DIRIGENTI E SERVIZI

- 4.1 Nomine**
- 4.2 Assistenza Sanitaria**
- 4.3 Assistenza veterinaria**
- 4.4 Presidente di Giuria o Maestro di Campo**
- 4.5 Giudici**
- 4.6 Compiti della Giuria**

5 SVOLGIMENTO DELLA GARA

- 5.1 Giochi d'Arme**
 - 5.1.1 Fase Giostra all'Anello**
 - 5.1.2 Fase Giostra del Saracino**
 - 5.1.3 Fase Giavellotto lungo 4 bersagli**
 - 5.1.4 Fase Taglio con la Spada**
 - 5.1.5 Fase Giavellotto e Cinghiale**
 - 5.1.6 Variante Giostra all'Anello con la spada**
- 5.2 Punteggi di insieme e Penalità**
- 5.3 Vestiario e Finimenti Cavallo**
- 5.4 Aiuti in campo e Scudieri**
- 5.5 Segnapunti e Maestro di Campo**
- 5.6 Campo di Gara e Campo Prova**
- 5.7 Errore di percorso**
- 5.8 Punteggio e Classifica**
- 5.9 Eliminazione**

ALLEGATO A - Caratteristiche tecniche armi

ALLEGATO B - Disposizioni Ordinanza Martini