



Monta Storica (Giostra all'Anello)

REGOLAMENTO 2022

Art. 1 - Oggetto del Regolamento

Oggetto del presente Regolamento è la Monta Storica nella quale i Cavalieri si dovranno misurare in una gara di abilità e destrezza nel tentare di centrare, con una lancia, degli anelli posti in appositi sostegni denominati portanelli.

Art. 2 - Categorie Cavalieri

I Cavalieri che si cimentano in gare di Monta Storica devono essere titolati di una Patente Federale Fitetrec-Ante valida per l'anno in corso.

I Cavalieri partecipanti sono divisi in tre categorie:

1° Categoria “Juniores” con Patente A oppure A1MS (cavalieri minorenni)

Per questa categoria è obbligatoria la presenza del proprio istruttore in campo o di un delegato in possesso dello stesso brevetto con delega scritta. Verrà utilizzata una lancia leggera, per una maggior sicurezza. Per questa categoria non verrà preso in considerazione il tempo di percorrenza ai fini del punteggio, fermo restando l'obbligo di effettuare la carriera al galoppo entro un tempo massimo stabilito di volta in volta. Il punteggio verrà determinato dalla somma dei punti accumulati nelle tornate. In caso di pareggio, verrà effettuata una carriera di spareggio con l'anello più piccolo, per il primo posto, in caso di ulteriore pareggio, la vittoria sarà assegnata al cavaliere più giovane. Per questa categoria il tracciato sarà ovale. I cavalieri di questa categoria, possono scegliere di partecipare ai Campionati nelle categorie superiori, purché in possesso di tutti i requisiti richiesti dalla Federazione e con il nulla osta firmato del proprio istruttore, senza poter poi di nuovo retrocedere di categoria durante il corso dell'anno.

2° Categoria Amatori agonistica con patente A1MS suddivisi in Juniores (minorenni) e Seniores (maggioirenni) oppure Ludica con Patente A.

Per questa categoria, che non rientra tra i Campionati, non verrà preso in considerazione il tempo di percorrenza ai fini del punteggio, fermo restando l'obbligo di effettuare la carriera al galoppo entro un tempo massimo stabilito di volta in volta.

Il punteggio sarà determinato dai punti accumulati con gli anelli centrati nel corso delle tornate.

In caso di pareggio, verrà effettuata una carriera di spareggio con l'anello più piccolo, per il primo posto, in caso di ulteriore pareggio, la vittoria sarà assegnata al cavaliere più giovane.

Per questa categoria il tracciato sarà ovale.

3° Categoria Agonisti con patente A2MS o A3MS suddivisi in Juniores (minorenni) e Seniores (maggioirenni)

Per questa categoria verrà assegnato un tempo massimo di percorrenza che sarà comunicato in ogni singola tappa, e che terrà conto della lunghezza della pista. Il punteggio verrà determinato dalla somma dei punti accumulati nelle tornate.

In caso di pareggio si terrà conto dei tempi di percorrenza con la somma dei tempi delle tre tornate corse. Il tempo più basso, a parità di punti, avrà la vittoria. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria sarà assegnata al cavaliere più giovane.

Approvato dal CF in data 30/03/2022



Per questa categoria il tracciato può essere sia ovale che a “otto”.

In tutte e 3 le Categorie di gara, in caso di iscrizioni di almeno n. 3 amazzone, può essere prevista dal Comitato organizzatore, una **Divisione Lady**.

Art. 3 - Svolgimento della gara

La gara si articola in tre tornate da percorrere sul tracciato senza rompere l'andatura al galoppo. Lungo i tracciati si trovano i portanelli, nel tracciato “ovale” saranno quattro posizionati lungo i rettilinei (due in entrambi) della pista, nel tracciato ad “otto” i portanelli saranno posizionati al centro. In pista dritta, i portanelli saranno posizionati in linea, distanti fra loro 15 mt.

I portanelli avranno un'altezza da terra compresa tra i cm 215 e cm 225.

Nel percorso “ovale” la distanza tra i due portanelli dei rettilinei sarà stabilita, di volta in volta, dal Presidente di Giuria a seconda della pista ed al fine di mantenere le condizioni di sicurezza.

Nell'eventualità di un numero di iscritti fino ad un massimo di 20 binomi, alla 3° tornata accedono tutti i partecipanti iscritti.

Nell'eventualità di un numero di iscritti superiore a 20 binomi alla 3° tornata accedono i primi dieci della classifica provvisoria data dalla somma dei punti delle precedenti tornate (in caso di parità dalla somma dei tempi di entrambe le carriere).

È consentito, ad ogni Cavaliere, prima dell'inizio della prima tornata, un giro di prova / riscaldamento da effettuare in un tempo massimo di 2 minuti.

Art. 4 - Diametro anelli

1° tornata gli anelli avranno un diametro di **cm 6**;

2° tornata gli anelli avranno un diametro di **cm 5**;

3° tornata gli anelli avranno un diametro di **cm 4**.

Art. 5 - Ordine di Partenza

L'ordine di partenza è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli o almeno mezz'ora prima dello svolgimento della gara.

In caso in cui un cavaliere iscriva più di un cavallo saranno inseriti nell'ordine distanziati di almeno 4 binomi. Il cavaliere dovrà comunicare al giudice di gara in quale ordine.

Art. 6 - Lance

È consigliabile ad ogni Cavaliere l'utilizzo della propria lancia, purché sia uguale a quella messa a disposizione dalla Federazione: lunghezza totale compresa tra cm 260 e cm 270 circa di cui impugnatura di cm 85, paramano cm 35 e punta 145 cm con terminale coperto con una capsula di ferro di circa 30 cm. La lancia sarà bilanciata nel punto dove inizia il paramano.

Art. 7 - Punteggi

- Anello da cm 6 vale **4 punti**,

- Anello da cm 5 vale **6 punti**,

- Anello da cm 4 vale **8 punti**.

Nelle categorie Juniores e Amatori, in caso di parità di punti per i primi tre posti in classifica di

Approvato dal CF in data 30/03/2022



giornata, verrà effettuato uno spareggio con gli anelli più piccoli.

Nella categoria Agonisti, in caso di parità di punti, verrà presa in considerazione la somma dei tempi delle tre tornate. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria sarà assegnata al cavaliere più giovane.

Art. 8 - Penalità

- Comporta penalità (1 punto per ciascuna) solo l'abbattimento (caduta a terra) delle paline, bandierine, piante ecc... che delimitano la pista,
- La mancata consegna intenzionale, al giudice, degli anelli in assetto di gara, cioè ancora infilati nella lancia, da parte del Cavaliere, determina la tornata nulla.
- Mancato rispetto dei tempi di partenza, comporta -5 punti.
- L'Uscita di pista, interna o esterna con salto di 2 o più bandierine consecutive, se non viene rettificato il percorso mantenendo l'andatura, comporta che la tornata viene considerata nulla.
- La partenza anticipata senza il saluto/consenso del Giudice, comporta la nullità della tornata.
- La perdita della lancia o del casco protettivo, o il corpetto indossato male, comportano la tornata nulla
- Caduta (con distacco) dal cavallo, comporta la tornata nulla.
- La mancata presentazione del Cavaliere alla partenza dopo la terza chiamata, comporta l'eliminazione dalla tornata.
- La rottura dei finimenti o elemento della sella che possa mettere a rischio la sicurezza del Cavaliere durante la carriera, comporta la tornata nulla.
- Il comportamento anti-sportivo (maltrattamento e/o lesioni nei confronti dei cavalli, linguaggio non consono/osceno, l'utilizzo eccessivo degli aiuti, evidente zoppia, scorrettezze sportive o di qualunque altro genere che possono pregiudicare il buon andamento della gara, ecc) da parte del Cavaliere comporta la squalifica dalla gara.
- Se il Giudice ritiene, che un Cavaliere presenta seri problemi di gestione del suo cavallo in campo, e che sia fonte di pericolo per sé e per gli altri, provvederà a fermarlo.

La tornata nulla verrà considerata comunque ai fini del punteggio finale:, punti 0 e il tempo massimo di percorrenza.

Il Giudice, con l'aiuto dei suoi collaboratori in campo (quando previsti), decreta il punteggio di ciascuna carriera.

Il giudizio del Giudice è inappellabile e insindacabile.

Art. 9 - Modalità di gara

Il Giudice di gara, , fa chiamare/chiamare in campo il binomio, per un massimo di tre volte. Una volta in campo il Cavaliere, solo per la prima tornata, ha la possibilità di effettuare un giro di prova/riscaldamento, e partire entro 2 minuti dal suo ingresso. Prima di partire il Cavaliere deve salutare il Giudice con un cenno del capo, per ricevere l'autorizzazione al via. Nella seconda e terza tornata, il Cavaliere ha 1 minuto di tempo per partire, sempre dopo il via da parte del Giudice.

Il Cavaliere può essere accompagnato in campo da un palafreniere (tesserato Fitetrec-Ante), che potrà fornirgli la lancia e tenere il cavallo fino alla partenza. È fatto divieto al palafreniere di incitare il cavallo.

Approvato dal CF in data 30/03/2022



Il mancato rispetto dei tempi comporta una penalità di -3 punti. Al termine della carriera il Cavaliere consegna gli anelli infilati in assetto da gara, al giudice o suo preposto, la mancata consegna, comporta penalità.

Art. 10 - Sicurezza e Controlli

È fatto obbligo a tutti i Cavalieri di indossare casco protettivo e corpetto regolarmente omologati. Prima dell'inizio della gara potrebbero essere sorteggiati 3 Cavalieri per l'esecuzione dell'alcool test mediante apposito kit. Il Cavaliere che dovesse risultare positivo ai controlli, verrà automaticamente escluso dalla gara (senza rimborso della quota d'iscrizione).

Prima dell'inizio della gara il veterinario di servizio nominato dal comitato organizzatore, svolge verifica di idoneità dei cavalli, previo controllo dei documenti sanitari previsti dalla legge.

Vige il regolamento Antidoping Fitetrec-Ante, pertanto gli enti preposti alla vigilanza saranno informati dello svolgimento della manifestazione e potranno a loro discrezione effettuare prelievi di sangue sui cavalli che hanno partecipato.

Qualora si verificano incidenti/infortuni di uno o più cavalli, gli stessi, se il veterinario lo riterrà necessario, saranno sottoposti al prelievo di campioni di sangue per accertamenti.

Art. 11 - Bardature

Sono ammesse tutti i tipi di selle escluse quelle tipo western. Per l'abbigliamento sono consentiti pantaloni neri, blu o bianchi, stivali da cavallo neri o marroni, camicia a maniche lunghe in tinta unita bianca, blu, celeste, verde o rosso. Sono ammessi solo speroni a goccia.

Cap e corpetto omologati, neri o blu. È motivo di eliminazione indossare occhiali da sole; sono ammessi solo occhiali correttivi o lenti a contatto.

È vietato l'uso di morsi coercitivi e/o tiranti, camarre fisse o martingala e testiere tipo western. Il giudice verificherà le bardature dei binomi.

Art. 12 - Cavalli

I cavalli devono obbligatoriamente essere muniti di regolare passaporto, in regola con quanto previsto dalla legge vigente, ed in possesso del Tesseramento Sportivo Federale Fitetrec-Ante.

Nella Categoria Juniores (cavalieri minorenni) è facoltà far montare un cavallo a più allievi fermo restando quanto previsto dall'Art. 2.

Nella Categoria Amatori con patente A1MS e Agonisti con patente A2MS e A3MS un cavallo può essere montato da un solo cavaliere

Art. 13 - Comitato organizzatore

Il Comitato Organizzatore, è tenuto a inoltrare la richiesta di autorizzazione della tappa entro 30 giorni dallo svolgimento, e inviarla al Comitato Regionale o alla Commissione Nazionale Monta Storica, in base al tipo di manifestazione, indicando un referente / responsabile del comitato organizzatore. Tale referente dovrà essere un tesserato Fitetrec-Ante. Per la nomina dei giudici e le relative competenze dei medesimi, si fa riferimento al vigente Regolamento Ufficiali di gara Fitetrec-Ante.

L'ente incaricato dell'organizzazione della gara, è responsabile, della presenza di una adeguata assistenza sanitaria, veterinaria, assicurativa e per l'accoglienza dei cavalli e cavalieri.

Approvato dal CF in data 30/03/2022



Sarà compito del Referente Nazionale/Regionale di disciplina o della persona nominata per svolgere tale compito, verificare con congruo anticipo di tempo, l'idoneità delle attrezzature, della struttura, parcheggio, viabilità, ricoveri per i cavalli, sistemazione van, assistenza ecc.

I centri che organizzano una gara dovranno occuparsi:

- della preparazione del campo gara, pista, transennature, camminamenti ecc. ;
- ambulanza;
- veterinario (anche reperibile);
- segreteria;
- cronometristi ufficiali con fotocellule;
- richiesta autorizzazione gara;
- predisporre la struttura all'accoglienza dei Cavalieri e dei loro cavalli;
- promozione ;
- premi.

Nel caso in cui l'ambulanza si dovesse allontanare dal campo di gara, la competizione sarà momentaneamente sospesa fino al suo ritorno.

Se la competizione viene svolta al di fuori dell'area del circolo è necessaria la presenza di un box per il primo soccorso o dell'ambulanza veterinaria.

Art. 14 - Iscrizione

L'iscrizione è obbligatoria per partecipare alla gara.

Al momento dell'iscrizione il Cavaliere deve indicare le sue generalità, consegnare la tessera federale e comunicare la categoria a cui intende partecipare.

Deve inoltre comunicare il nome e dati del cavallo ed il relativo numero di tessera e passaporto.

La scheda d'iscrizione per i minorenni deve essere sottoscritta dal proprio istruttore o dall'istruttore delegato.

Art. 15 - Giudici

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- Verificare l'adeguatezza di tutta l'attrezzatura, dell'organizzazione, della pista e soprattutto della sicurezza di cavalli e cavalieri.
- Assicurarci che siano rispettati gli interessi del Circolo organizzatore e dei Cavalieri.
- Applicare il regolamento.
- Coordinare gli eventuali altri giudici presenti e la segreteria di concorso;
- Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, entro 7 giorni, invierà all'Organo competente, una relazione secondo le disposizioni federali, allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione, allegando le classifiche ed i verbali di gara da lui controfirmati, e tutta la documentazione come da regolamento nazionale ufficiali di gara.

Art. 16 - Giuria

Nelle gare Nazionali, la giuria è costituita da 2 membri, di cui uno è il Presidente di Giuria e l'altro Giudice di campo, e devono essere presenti per tutta la durata della gara.

Nelle gare Regionali, la Fitetrec-Ante si riserva di nominare un numero inferiore di giudici.

Approvato dal CF in data 30/03/2022



Art. 17 - Campionato Regionale

Ogni Regione può organizzare ogni anno fino a 5 tappe di Campionato, conformi al presente regolamento.

A fine gara verrà stilata la classifica di giornata, e ad ogni cavaliere verrà assegnato un punteggio relativo alla posizione raggiunta (vedi tabella).

La somma dei punteggi ottenuti nelle varie tappe determinerà la classifica di Campionato regionale, che sarà pubblicata sul sito regionale Fitetrec - Ante.

Nei Campionati che raggiungono il numero di 5 tappe, i Cavalieri ne potranno scartarne una.

I migliori Cavalieri di ogni regione potranno partecipare alla finale Nazionale.

Accedono ai punti, ed alla classifica del Campionato Regionale, tutti i binomi che vengono iscritti alle singole gare.

TABELLA PUNTEGGI BINOMI

CLASSIFICATO	PUNTI	CLASSIFICATO	PUNTI	CLASSIFICATO	PUNTI	CLASSIFICATO	PUNTI
1°	18	5°	11	9°	7	13°	3
2°	15	6°	10	10°	6	14°	2
3°	13	7°	9	11°	5	15°	1
4°	12	8°	8	12°	4	16°	1

Art. 18 - Rievocazioni Storiche

Le gare di “Giostra all’Anello” possono essere svolte anche in ambito di rievocazioni storiche o feste, manifestazioni ecc.

In questo caso ogni gara è a sé stante e non può far parte del Campionato: Il regolamento verrà adattato alle tradizioni del luogo in cui avviene la manifestazione, solo nelle parti che lo consentono: la pista, il numero e la misura degli anelli, il tutto che non vada a discapito della sicurezza.

Se si verificasse la rottura di una lancia Federale, va risarcito il danno con il pagamento di € 120,00 (valore della lancia).

Approvato dal CF in data 30/03/2022