

FITETREC - ANTE

Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC - ANTE



Regolamento Nazionale Country-Derby

(aggiornamento anno 2022)

Indice generale

1	Preambolo.....	4
2	Organizzazione	4
2.1	Giudice Ispettore.....	4
2.2	Giudice di Gara.....	4
2.2.1	Mansioni assegnate.....	4
2.2.2	Poteri del giudice.....	4
2.3	Tracciatore – costruttore di percorso	5
2.3.1	Mansioni assegnate.....	5
2.4	Segreteria di giuria	6
2.5	Ispettore al Campo Prova	6
2.5.1	Mansioni assegnate.....	6
3	Tenuta del cavaliere	6
4	Tenuta del cavallo.....	7
5	Regole di partecipazione per i cavalieri.....	7
6	Regole di partecipazione per i cavalli e i pony	9
7	regole di partecipazione alle categorie riservate ai giovani cavalli	10
8	Regolamento del percorso	10
9	Regolamento campo prova	12
10	Regolamento delle categorie.....	13
10.1	Calcolo dell'altezza dell'ostacolo.....	13
10.2	Cat. C20 accompagnati - di precisione	13
10.3	Cat. C20 - di precisione	13
10.5	Cat. C40 - di regolarità	14
10.6	Cat. C60 - di regolarità	14
10.7	Cat. C70 – di regolarità.....	14
10.8	Cat. C80 – di regolarità.....	14
10.9	Cat. C90 – di regolarità a tempo o a due manches.....	14
10.10	Cat. C100 – di regolarità a tempo o a due manches.....	14
10.11	Cat. C110 – di regolarità a tempo o a due manches.....	14
10.12	Cat. C115 – di regolarità a tempo o a due manches.....	15
11	CATEGORIE INDOOR	15
11.1	Cat. C20 accompagnati - di precisione - indoor	15
11.2	Cat. C20 - di precisione - indoor	15
11.3	Cat. C40 - di regolarità - indoor	15
11.4	Cat. C60 - di regolarità - indoor	15
11.5	Cat. C70 – di regolarità - indoor.....	15
11.6	Cat. C80 – di regolarità - indoor.....	15
11.7	Cat. C90 – di regolarità a tempo o a due manches - indoor.....	16

11.8 Cat. C100 – di regolarità a tempo o a due manches– indoor	16
11.9 Cat. C110 – di regolarità a tempo o a due manches – indoor	16
11.10 Cat. C115 – di regolarità a tempo o a due manches – indoor	16
12 CATEGORIE A DUE MANCHES	16
12.1 SVOLGIMENTO DELLA GARA	16
12.2 RICOGNIZIONE DEI PERCORSI.....	16
12.3 CLASSIFICHE	16
13 Restrizioni	17
14 Penalità.....	17
15 Regole di assegnazione punteggio alle categorie	20
15.1 Categorie ludiche di precisione.....	20
15.2 Categorie agonistiche di regolarità.....	20
15.3 Categorie agonistiche a tempo:	20
15.4 Classifica Regionale/Nazionale.....	21
15.5 Premi	21
16 Documenti da redigere	21
17 Regole etiche	22
17.1 L'istruttore é responsabile per	22
17.2 Il cavaliere/amazzone maggiorenne é responsabile.....	22
17.3 Il proprietario del cavallo é responsabile per	22
18 Reclami	23
19 Regole generali sponsor.....	23

Allegato A= Imboccature Ammesse

Allegato B = Esempi di calcolo di girata

Allegato C = Misure regolamentari del “labirinto”

Allegato D= Misure regolamentari del “Passaggio obbligato alto”

Allegato E = Misure regolamentari Passaggio di sentiero

Allegato F= Esempi traiettorie penalizzabili e non

Per la segnalazione numerica dei percorsi si consigliano i seguenti colori:

BIANCO per la categoria C20 , ROSA per la categoria C40, GIALLO per la categoria C60.

1 Preambolo

Il concorso di Country-Derby deve avvenire in un'atmosfera di "fair-play" sportivo, nel rispetto del cavallo, dei tesserati e dei membri la componente giudicante, pena il deferimento alla commissione disciplinare.

2 Organizzazione

Per quanto riguarda gare Regionali, Interregionali e Nazionali.

- Ambulanza (obbligatorio) – accertarsi di avere un'uscita libera sino a strada di libera circolazione
- Medico di servizio (obbligatorio) – presentarsi in giuria con 30 min. di anticipo sull'inizio della gara
- Maniscalco di servizio (obbligatorio per gare nazionali) (consigliabile per gare regionali)
- Veterinario di servizio (obbligatorio) - presentarsi in giuria con 30 min. di anticipo sull'inizio della gara
- Assistenza cavalli: è fatto obbligo stipulare una convenzione con una clinica veterinaria
- No. 1 tracciatore costruttore di percorso
- Giuria, requisiti minimi: no. 1 giudice di gara, no. 1 segretario di giuria
- Ispettore campo prova
- Giudice ispettore: (non obbligatorio)

2.1 Giudice Ispettore

Dovrà essere un giudice qualificato Country Derby Fitetrec-ANTE. Designato dalla Federazione come eventuale supervisore può, se necessario, sostituire il giudice di gara. Il suo compito è controllare il buon funzionamento della manifestazione.

2.2 Giudice di Gara

2.2.1 Mansioni assegnate

Assegnazione penalità, stesura della classifica, speaker di campo, controllo dei percorsi concordati con il tracciatore, controllo tenuta cavallo/cavaliere, segnalazione comportamenti scorretti (vedi regole etiche). E' ammessa la presenza di più giudici, sottoposti del giudice di Gara, qualora la dimensione/conformazione del campo gara non lo rendesse visibile "in toto" da un'unica postazione.

Il Giudice di Gara ha facoltà e responsabilità di dare inizio alla gara e dichiararne la fine.

2.2.2 Poteri del giudice

- Il Giudice ha la facoltà di allontanare dal campo gara chiunque disturbi, sia verbalmente sia con atteggiamenti impropri, **la giuria regola il buon funzionamento della gara.**
- Istruttore, cavaliere/amazzone e proprietario di cavalli potranno essere richiamati dalla giuria nel caso di comportamento non corretto. Il secondo richiamo può comportare il deferimento alla commissione disciplinare federale.
- E' decisione insindacabile del Giudice l'interruzione in qualsiasi momento della prova del binomio con sospensione del tempo, qualora ravvisi anomalie sul percorso o situazioni attinenti la sicurezza del binomio stesso. Qualora le condizioni di sicurezza venissero ripristinate, il Giudice avrà facoltà di decidere se fare riprendere il percorso dal punto in cui si è interrotto oppure dalla partenza, facendo quindi ripartire il tempo dall'interruzione o da zero.
- L'interruzione e la ripresa verranno segnalate con la campanella e durante il periodo di sospensione il cronometro verrà sospeso. Il tempo ripartirà allo stacco degli anteriori da terra di fronte all'ostacolo da saltare.
- A seguito di verifica del tracciato, il Giudice di Gara ha facoltà di ottenere dal Tracciatore di Percorso la modifica, sostituzione e/o eliminazione di un eventuale ostacolo considerato non regolamentare.
- A gara iniziata, in caso di maltempo, è facoltà del giudice di gara, arrestare o sospendere o rinviare il concorso. E' sempre facoltà del giudice riprendere la gara anche con terreno non ideale, abbassando le difficoltà alla categoria inferiore, mantenendo inalterati i privilegi di patente.

2.3 Tracciatore – costruttore di percorso

Potrà essere un tecnico abilitato da un corso di tracciatore- costruttore di percorso.

Si evidenzia che gli ostacoli devono obbligatoriamente rispettare le caratteristiche di sicurezza per cavallo e cavaliere e devono essere realizzati nella piena osservanza delle disposizioni internazionali in materia di benessere animale.

Nello specifico, per sostenere gli ostacoli di tipo “mobile”, si dovranno utilizzare supporti a norma (cucchiai di sicurezza). Gli ostacoli di tipo “fisso” dovranno essere costruiti in maniera tale da non presentare spigoli vivi o sporgenze pericolose per l'incolumità di cavallo e cavaliere.

Gli ostacoli fissi dovranno essere fissati, possibilmente, con funi e viti di ancoraggio non sporgenti, in modo da non presentare asperità.

Non sono consentiti ostacoli con “falsa prospettiva”, per la loro pericolosità specifica. La parte anteriore dell'ostacolo non deve essere più alta della parte posteriore dell'ostacolo stesso (vedi ostacoli combinati); fatta eccezione per ostacoli di forma tondeggianti: tronchi, botti, etc..

2.3.1 Mansioni assegnate

Responsabilità del tracciato, controllo lunghezza del percorso tracciato, controllo larghezza, altezza, profondità, numero ostacoli e loro sicurezza, comunicazione del tempo ideale e tempo massimo.

Disegno del percorso da allegare ai documenti di segreteria. Esposizione dei grafici e dei tempi.

Durante la gara, deve posizionarsi in maniera da essere reperibile per verifiche da parte della giuria e non influire in alcun modo nella prestazione dei binomi.

2.4 Segreteria di giuria

Nessuna caratteristica peculiare; deve saper svolgere le normali pratiche di segreteria alle dipendenze del giudice.

2.5 Ispettore al Campo Prova

Potrà essere un tecnico con conoscenza del regolamento (giudice, tecnico o istruttore), sotto la diretta responsabilità del Giudice di Gara e designato dal comitato organizzatore.

2.5.1 Mansioni assegnate

Responsabilità del Campo Prova e di far rispettare il regolamento per quanto concerne:

- la tenuta cavallo/cavaliere
- chiamata di uscita seguendo l'ordine di partenza
- controllo del regolare svolgimento delle attività in campo prova
- modifica dell'ordine di chiamata, a seguito di comunicazione al Giudice di Gara

3 Tenuta del cavaliere

- Cap, che deve essere: omologato CEE, può essere munito di copri casco con i colori sociali della scuderia di appartenenza.
- Corpetto protettivo (tartaruga), completo, omologato CEE 3 livello. Per tutte le età.
- Stivali o completo stivaletto/ghette, pantalone d'equitazione, camicia bianca con cravatta o plastro e giacca scura o divisa del centro di appartenenza con i colori sociali.
- Alternativa estiva: polo bianca o del colore sociale del centro di appartenenza, debitamente inserita nell'allacciatura del pantalone.
- Sull'abbigliamento del cavaliere è consentito apporre il nome del centro di appartenenza, senza ordine di grandezza.
- E' consentito l'uso di frustino lunghezza max. 65 cm.
- E' consentito l'uso di speroni sia metallici che sintetici di forma a goccia o classici con una lunghezza max. di 4 cm.
- Sono vietati speroni a martello, con rotelle o di altro tipo lesivi per il cavallo.

- La tenuta di gara del cavaliere deve essere mantenuta anche in fase di premiazione. E' facoltà del comitato organizzatore rifiutare la premiazione in caso di non osservanza della precedente regola.

4 Tenuta del cavallo

- Sella da salto ostacoli tipo inglese, con minimo due riscontri.
- Sono consentite imboccature dolci (filetto) con i cavalli di 4 e 5 anni.
- Per i cavalli di 6 anni ed oltre sono consentite tutte le imboccature non lesive per il cavallo (**Allegato A**).
- Non sono ammesse, ne in campo prova, ne in campo gara: redini di ritorno, redini elastiche e martingala fissa.
- E' fatto divieto d'utilizzo di ogni mezzo atto ad alterare la prestazione del cavallo, come da riferimento al regolamento veterinario internazionale (spray urticanti, stinchiere chiodate, ecc.).
- La testiera può essere sia in cuoio che in materiale sintetico.
- Sono ammessi paracolpi, para glomi e fasce da lavoro.
- Sull'abbigliamento del cavallo, oltre al nome del centro di appartenenza è consentito apporre il nome il nome dell'eventuale sponsor (vedi regole generali sponsor).

5 Regole di partecipazione per i cavalieri

Categorie per fasce di età (Anno di compimento). Ogni cavaliere/amazzone iscritto deve essere in regola con il tesseramento federale.

<u>Categoria</u>	<u>Età</u>
Esordienti	Da 06 a 8 anni (solo con pony)
Junior	Da 9 a 18 anni
Senior	Da 18 a oltre

Con patente A, A/1, A/2 e A/3 e Pony ludica e agonistica, se minore, il cavaliere/amazzone deve essere presentato all'iscrizione **ed in gara** dall'istruttore, in regola con gli aggiornamenti. Con patente A/3, il cavaliere/amazzone maggiorenne non necessita di presentazione.

Per la categoria C20 ACCOMPAGNATI, è obbligatoria la presenza in campo dell'istruttore, il quale può avvalersi della collaborazione di un atleta con patente agonistica A2 o A3, per svolgere la pratica di accompagnamento del binomio.

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

La partecipazione al campionato regionale/nazionale è attualmente aperto solo ai tesserati Fitetrec-ANTE.

Gara	Categoria	Patente Fitetrec-ANTE	Diritto di partecipazione
Regionali Interregionali Nazionali	C40 pony, C40 C60 pony, C60 C 70 pony, C 70	A/1 - Pony A/1	Esordienti, Junior, Senior
Regionali Interregionali Nazionali	C70 pony, C70 G70 pony, G70 ** C80 pony, C80 G80 pony, G80 ** C90 pony, C90 G90 pony, G90 **	A/2 – Pony A/2	Junior, Senior
Regionali Interregionali Nazionali	G70 pony, G70 ** G80 pony, G80 ** C90 pony, C90 G90 pony, G90 **	A/3 – Pony A/3 specialità CC	Junior (over 14 anni), Senior
Regionali Interregionali Nazionali	C100 pony, C100 C110 pony, C110	A/3 – Pony A/3 specialità CC	Junior (over 14 anni), Senior
Regionali Interregionali Nazionali	C115 pony, C115	A/3 – Pony A/3 specialità CC	Junior (over 14 anni), Senior

- ** Le categorie G sono riservate ai giovani cavalli. Per la combinazione di patente ed età del giovane cavallo, vedi art. 6 del presente regolamento.
- Durante la prova è fatto divieto al cavaliere di togliere qualsiasi tipo di protezione, pena l'eliminazione del binomio.
- La giuria può intervenire, durante la prova, in qualsiasi momento con un richiamo formale, suonando la campanella e fermando il tempo. Il binomio potrà ripartire al suono della campana che riattiverà la ripartenza del tempo e del binomio da dove si era fermato. Il secondo richiamo ricevuto può comportare l'eliminazione del cavaliere dalla prova.
- La giuria può rivolgere al cavaliere/amazzone domande atte a verificare la regolarità della partecipazione dello stesso alla gara in corso. La mancata risposta del cavaliere (o dell'istruttore in caso di minore), può comportare la sospensione della partenza ed eventualmente l'eliminazione.
- Sono vietati gli aiuti di compiacenza, fatta eccezione per il recupero di occhiali da vista, tartaruga e cap che, tuttavia, non comportano la sospensione del tempo. E' considerato aiuto di compiacenza qualsiasi intervento, vocale o gestuale, atto a fornire una facilitazione a cavallo e cavaliere durante l'effettuazione della prova. L'aiuto di compiacenza comporta può comportare l'eliminazione.

- E' fatto divieto ai partecipanti l'uso “eccessivo” del frustino (*nel sentir comune*), sia in campo prova che durante la gara, pena il richiamo in giuria e/o l'eliminazione a decisione insindacabile del Giudice di Gara.
- E' fatto divieto di alterare gli ostacoli durante l'effettuazione del percorso e/o la ricognizione che è da considerarsi facoltativa da parte del cavaliere/amazzone e deve essere svolta esclusivamente a piedi, nei tempi stabiliti dalla giuria.
- Il cavaliere/amazzone che dovesse riscontrare una discrepanza tra il percorso sul campo ed il tracciato, ha l'obbligo di effettuare un'immediata segnalazione alla giuria, prima dell'inizio della categoria. In caso tale discrepanza non venisse segnalata per tempo, è ritenuto valido ed accettato il percorso come definito in campo.
- E' fatto divieto ai cavalieri l'utilizzo di apparecchiature rice-trasmittenti **e/o di misurazione del tempo, sia in campo prova, che in campo gara.**

Tutti i tesserati potranno partecipare a categorie riservate a patenti inferiori a quella in possesso ma fuori categoria, come addestramento.

Nessun rimborso è dovuto a cavalieri e tecnici, per spese di viaggio ed assistenza tecnica, in caso di annullamento del concorso da parte del Comitato Organizzatore o della Giuria.

6 Regole di partecipazione per i cavalli e i pony

E' fatto obbligo l'iscrizione dei cavalli/ponies alla banca dati federale, con emissione della relativa tessera di riconoscimento e assicurativa. Tessera cavallo e cavaliere devono appartenere al medesimo Ente.

Il Giudice di Gara e/o il C.N.U.G. hanno facoltà di effettuare una verifica individuale e/o “a campione” in qualsiasi momento, sia prima che dopo l'effettuazione della gara e, nel caso, procedere disciplinarmente, anche con l'eliminazione.

I cavalli/pony di **quattro anni** potranno partecipare (in classifica):

- nelle categorie C60, **C70, G70** con cavalieri/amazzoni patentati A2 e A2 pony
- nelle categorie C70, **G70**, C80 e C90 con cavalieri/amazzoni patentati **A3CC**

I cavalli/pony di **cinque anni** potranno partecipare (in classifica)

- nelle categorie C70, C80 e **G80** con cavalieri/amazzoni patentati A2
- nelle categorie **C80, G80, C90, C100** con cavalieri/amazzoni patentati A3CC

I cavalli/pony di **sei anni** potranno partecipare (in classifica):

- nelle categorie C70, C80, C90 e **G90**, con cavalieri/amazzoni patentati A2

- nelle categorie C90, **G90**, C100, con cavalieri/amazzoni patentati A3CC

7 REGOLE DI PARTECIPAZIONE ALLE CATEGORIE GIOVANI CAVALLI (cat. G)

Ogni giovane cavallo (4 a 6 anni) può effettuare un massimo di DUE percorsi durante la giornata di gara, compresi i percorsi fuori gara.

Tutte le categorie sono di regolarità e svolte secondo le stesse modalità regolamentari delle categorie di riferimento tipo C. (Cat. C70, C80, C90).

Possono iscriversi tutti i cavalli di 4, 5, 6 anni iscritti al repertorio cavalli FITETREC-ANTE. Il passaporto è determinante ai fini dell'identificazione l'età del cavallo.

I cavalli di 4, 5 e 6 anni potranno comunque iscriversi liberamente anche nelle categorie di tipo C nel rispetto del presente Regolamento e nei limiti di partecipazione previsti.

In caso di mancato raggiungimento del numero minimo di 3 (tre) partenti in una categoria, gli iscritti saranno inseriti nella paritaria categoria C.

8 Regolamento del percorso

1. Il binomio dovrà entrare in campo entro i 2 min. dalla chiamata ad andatura libera per le categorie ludiche, mentre per le categorie agonistiche, l'andatura dovrà essere al trotto od al galoppo e presentarsi direttamente davanti alla giuria con un "alt", con il cavallo possibilmente fermo, ed effettuare il "saluto" con redini nella mano sinistra e braccio destro abbassato verso la gamba destra. Pur mantenendo l'obbligo del saluto, è facoltà del giudice esentare dalla presentazione. Nel caso di presenza del secondo cavallo in campo, è possibile effettuare il saluto in qualsiasi punto del campo gara. A saluto effettuato, è consentita al binomio libertà di movimento.
2. E' facoltà del Giudice di Gara consentire l'ingresso in campo del secondo cavallo che deve avvenire:
 - esclusivamente nel "Campo Gara" (primo campo)
 - per le categorie ludiche, al passo od al trotto
 - per le categorie agonistiche, al passo, al trotto od al galoppo
3. Dopo il suono della campana ci saranno sessanta secondi di tempo utile per superare la linea di partenza, trascorsi i quali, il binomio sarà eliminato. Si intende la gara iniziata al superamento della linea di partenza e terminata al superamento della linea di arrivo. Nel caso di arresto del cavallo nei 60 secondi precedenti la partenza, per l'espletamento di bisogni fisiologici, la giuria procederà alla sospensione del tempo che riprenderà al termine degli stessi.
4. La linea di partenza e d'arrivo deve obbligatoriamente essere passata nella giusta direzione: rosso a dx e bianco a sx, pena l'eliminazione.
5. L'accesso al Campo Gara e gli aiuti dell'istruttore sono consentiti nelle sole categorie C20acc. e C20. Per tutte le categorie, durante la prova, l'istruttore ha facoltà di interrompere la gara del binomio.
6. Il tipo di terreno può essere: in sabbia, in erba e/o misto.
7. Il terreno di gara potrà presentare ondulazioni e/o pendenze. Requisito fondamentale é che la qualità e tipologia del terreno non siano pregiudizievoli all'integrità del cavallo.

8. Il percorso deve essere organizzato in maniera da avere "PARTENZA" e "ARRIVO" all'interno di un campo gara delimitato da una recinzione fissa o mobile, avente i parametri minimi 20m. x 40m. Questi possono essere messi entrambi all'interno dello stesso campo, o nei due campi diversi. Devono essere segnalati da cartello indicativo e da bandierine direzionali (rosso a destra e bianco a sinistra) e/o fotocellule.
9. Il percorso deve essere studiato in modo da prevedere due diversi campi di lavoro (Campo Gara e Campo Misto) che sono ambivalenti e devono essere segnalati in ingresso ed uscita da bandierine rosse e bianche e divisi da un "corridoio di collegamento" libero, di lunghezza da 0 a 40m. (salvo eccezioni da visionare in loco). Il corridoio di collegamento tra i due campi è parte integrante del percorso gara. L'ingresso nel "corridoio di collegamento" o il passaggio da un campo all'altro prima di aver concluso il percorso all'interno del Campo Gara o Misto, verrà considerato penalizzabile con 4 punti, come da abbattimento barriera.
10. I salti inclusi nel Campo Gara ~~devono~~ possono essere mobili o fissi.
11. I salti nel Campo Misto devono essere il maggior numero possibile, fissi per almeno il 50% e rispecchiare le caratteristiche del territorio.
12. La distanza minima tra salti successivi deve essere di 15 m.
13. Labirinto regolamentare: ingresso e uscita larghezza 90cm. netti, lunghezza 400cm. netti, spazio di girata 190cm. Netti (vedi allegato C) Il labirinto va obbligatoriamente posizionato come ultimo ostacolo, ad almeno 30 m. dall'arrivo, munito di bandierine di ingresso ed uscita (rossa dx. e bianca sx.), posizionate ad una distanza da 50 a 100 cm, da entrata e uscita dello stesso, su supporti con altezza di almeno 100 cm. e distanti 160 cm. tra di loro. Il binomio deve obbligatoriamente transitare, in mezzo ad entrambe entrata ed uscita, anche in caso di abbattimento di una o più parti dell'ostacolo. L'andatura è libera.
14. Il Passaggio Obbligato Alto regolamentare: ingresso ed uscita larghezza 80 cm. netti, lunghezza delle barriere dai 3,50 m. ai 4,00 m. Altezza 40 cm. Uscita inclinata di 45° rispetto all'entrata (vedi allegato D) Il Passaggio Obbligato Alto va obbligatoriamente posizionato come ultimo ostacolo, ad almeno 30 m. dall'arrivo, munito di bandierine di ingresso ed uscita (rossa dx. e bianca sx.), posizionate ad una distanza da 50 a 100 cm, da entrata ed uscita dello stesso, su supporti con altezza di almeno 100 cm. e distanti 160 cm. tra di loro. Il binomio deve obbligatoriamente transitare in mezzo ad entrambe entrata ed uscita, anche in caso di abbattimento di una o più parti dell'ostacolo. L'andatura è libera.
15. Il Passaggio di Sentiero regolamentare: ingresso e uscita larghezza 70 cm. e lunghezza 4 m. (vedi allegato E) Il Passaggio di Sentiero va obbligatoriamente posizionato come ultimo ostacolo, ad almeno 30 m. dall'arrivo, munito di bandierine all'ingresso e uscita (rossa dx. e bianca sx.), posizionate ad una distanza da 50 a 100 cm, da entrata ed uscita dello stesso, su supporti con altezza di almeno 100 cm. e distanti 160 cm. tra di loro. Il binomio deve obbligatoriamente transitare in mezzo ad entrambe entrata ed uscita, anche in caso di abbattimento di una o più parti dell'ostacolo. L'andatura è libera
16. La scelta tra labirinto, passaggio obbligato alto o passaggio di sentiero è a discrezione del Comitato Organizzatore.

17. Per le categorie dalla C70 alla C115, la distanza tra l'ultimo ostacolo e l'arrivo, deve obbligatoriamente essere percorsa al galoppo. Per le categorie dalla C20 alla C60, l'andatura è libera.
18. Salti e passaggi obbligati (P.O.) saranno numerati sequenzialmente con aggiunta di bandierina (o segnalazione di almeno 20x10cm.) rosso a destra e bianco a sinistra. Il P.O. può essere eseguito una sola volta, come un qualsiasi ostacolo.
19. Il salto doppio sarà segnalato dalla numerazione sequenziale, seguita dalla lettera "A" per la prova in entrata e "B" per la prova in uscita.
20. L'altezza dei salti su terreno vario sarà misurata nel punto più basso in cui il cavallo effettua la battuta o si riceve.
21. E' possibile prevedere un ostacolo alternativo a quello base, segnalandolo con una bandierina blu, sotto la bandierina bianca. La scelta dell'ostacolo alternativo non comporta penalità. In caso di rifiuto, ferme restando le penalità ordinarie, è possibile riaffrontare indifferentemente l'ostacolo di base o l'alternativo.
22. I salti in acqua non dovranno avere una profondità della stessa superiore ai 40 cm., la loro massima altezza si misurerà a partire dalla massima profondità dell'acqua sotto l'ostacolo e la larghezza del "fronte" dell'ostacolo deve essere di almeno quattro metri. **Sono riservati ai percorsi per categorie accessibili con patente A2 e A3.**
23. Il tempo massimo del percorso per la categoria ludico-addestrativa è di 5 min. Per le categorie dalla C40 alla C60 è di 4 min.. Per le agonistiche C70, C80, C90, **C100, C110 e C115** "di regolarità", si dovrà mantenere un tempo "ideale" calcolato considerando una velocità media dai 300 ai 350 metri al minuto. In caso di anticipo o ritardo rispetto al tempo ideale, **verranno attribuiti 1 punto di penalità ogni secondo (i centesimi di secondo verranno considerati coefficiente di penalità).** Per le categorie agonistiche C 1 0 0 , C110, C115 "a tempo", il tempo massimo del percorso deve essere calcolato considerando una velocità media compresa tra i 350 e i 400 metri al minuto a cui andrà sommato il 50% in più del tempo reale calcolato.
24. Il cavaliere può fermare la prova, alzando il braccio, qualora ravvisasse anomalie sul percorso. Se la verifica del tracciatore dovesse risultare negativa, il cavaliere verrà penalizzato di 10 (dieci) secondi di tempo, che andranno sommati al tempo finale, anche se il totale comporta l'eliminazione.
25. Il tempo si misura in minuti, secondi e centesimi di secondo o in secondi e centesimi di secondo. Per le gare nazionali è obbligatoria la misurazione cronometrica con fotocellule o cronometristi F.I.Cr., mentre è facoltativa nelle gare regionali ed interregionali. In caso di danneggiamento di queste da parte del cavaliere durante la prova in campo, il costo di riparazione verrà addebitato al cavaliere stesso. Qualora il funzionamento delle fotocellule venisse a mancare, durante l'esecuzione della prova, la giuria sarà autorizzata ad utilizzare il cronometraccio manuale, senza possibilità di rimostranza da parte dei cavalieri.

9 Regolamento campo prova

- Il c.p. non dovrà essere a una distanza maggiore di 100 m. dal campo gara, con misure di almeno 20x40m.
- All'interno del c.p. dovranno essere collocati 6 sostegni e 6 barriere di legno di diametro minimo 10 cm. e massimo 14 cm., con lunghezza compresa tra 3 e 4 m. I precedenti attrezzi costruiranno un prova di salto in altezza ed una prova di salto in profondità che potranno essere utilizzati per il riscaldamento. L'altezza massima delle prove di riscaldamento in c.p. non dovrà superare l'altezza massima della categoria in svolgimento.
- In c.p. potranno essere presenti contemporaneamente un massimo di dieci binomi assistiti dal proprio istruttore. Terminata la gara, i binomi non avranno facoltà di rientrare nel c.p.
- L'ingresso nel c.p. sarà consentito a partire da 30 min. prima dell'inizio della categoria in modo da consentire il tempo utile al riscaldamento del binomio.
- E' fatto divieto lavorare i cavalli non iscritti alla categoria in svolgimento
- E' fatto divieto di lavorare i cavalli alla longia, **sia in campo gara che in campo prova, fermo restando la possibilità per il Comitato Organizzatore d'indicare un'area adeguata allo scopo, sempre che non infastidisca i binomi che partecipano alla gara.**

Il comportamento da parte dei binomi e dei tecnici dovrà essere sportivo e cortese, pena il richiamo o l'espulsione dal c.p. e l'eliminazione dalla categoria. L'atteggiamento deve essere consono alla situazione e non comportare pericolo per se e per gli altri, fatto salvo il permesso esplicito del responsabile.

10 Regolamento delle categorie

Ludico-addestrativa Patente A, Pony A	Agonistica Patente A1 Pony A1	Agonistica Patente A2 Pony A2	Agonistica Patente A3 CC Pony A3 CC
C20 (acc, pony, cavalli)			C90 G90 (pony, cavalli) **
	C 40 (pony, cavalli)	C70 G70 (pony, cavalli) **	C100 (pony, cavalli)
	C 60 (pony, cavalli)	C80 G80 (pony, cavalli) **	C110 (pony, cavalli)
	C 70 (pony, cavalli)	C90 G90 (pony, cavalli) **	C115 (pony, cavalli)

Il numero minimo di partenti per categoria deve essere di tre binomi.

Si considera pony un cavallo di altezza massima cm. 149 al garrese (a cavallo sferrato).

**** Per la combinazione di patente ed età del giovane cavallo, vedi art. 6 del presente regolamento.**

10.1 Calcolo dell'altezza dell'ostacolo

Sia per gli ostacoli mobili che per quelli fissi, l'altezza massima è espressa nel nome della categoria, mentre la profondità alla base non può essere inferiore a quella della sommità. La tolleranza nelle misurazioni può essere di +/- 5 cm sull'altezza dell'ostacolo e +/- 10 cm. sulla profondità.

10.2 Cat. C20 accompagnati - di precisione

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm. e, per i soli ostacoli fissi: profondità max.: base 30 cm., sommità 20 cm.) dei quali max. due in campo esterno + labirinto o **passaggio**. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri. Il percorso vedrà il binomio accompagnato a mano dall'istruttore o da un delegato dallo stesso.

10.3 Cat. C20 - di precisione

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm. e, per i soli ostacoli fissi: profondità max.: base 30 cm., sommità 20 cm.) dei quali max. due in campo esterno + labirinto o **passaggio**. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri.

10.5 Cat. C40 - di regolarità

Nr. 7 ostacoli singoli (altezza max. 40 cm e, per i soli ostacoli fissi: profondità max.: base 50 cm., sommità 40 cm.), disposti in orizzontale con il primo a croce, dei quali max. due in campo esterno, con almeno no. due ostacoli di profondità di 40 cm. + “labirinto” di misure regolamentari o **passaggio**. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri.

10.6 Cat. C60 - di regolarità

Nr. 9 ostacoli singoli (altezza max. 60 cm, profondità max.: base 80 cm., sommità 50 cm.), dei quali max. quattro in campo esterno, con almeno due ostacoli di profondità max. 50 cm. + labirinto o **passaggio**. Lunghezza del percorso tra i **200 ed gli 1000 metri**.

10.7 Cat. C70 – di regolarità

Nr. 12 ostacoli orizzontali (altezza max. 70 cm. profondità max.: base 90 cm., sommità 60 cm), dei quali almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo) con almeno no. 5 ostacoli di profondità 50 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra “labirinto”, “passaggio obbligato alto” o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

10.8 Cat. C80 – di regolarità

Nr. 12 ostacoli orizzontali (altezza max. 80 cm., profondità max.: base 100 cm., sommità 70 cm), dei quali almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità 70 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra “labirinto”, “passaggio obbligato alto” o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari.

Girate min. 1 dai 45° ai 90°. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri. (allegato A)

10.9 Cat. C90 – di regolarità a tempo o a due manches

Nr. 13 ostacoli orizzontali (altezza max. 90 cm., profondità max.: base 110 cm., sommità 80 cm), dei quali almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità 80 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra “labirinto”, “passaggio obbligato alto” o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari.

Girate min. 1 dai 45° ai 90°. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri. (allegato A)

10.10 Cat. C100 – di regolarità a tempo o a due manches

Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 100 cm., profondità max.: base 120 cm., sommità 90 cm), dei quali almeno 2 doppi (distanza tra gli elementi di 1- 2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità 90 cm. +, come ultimo ostacolo obbligatorio “ventaglio” profondità max. 90 cm. e fronte di 1,80 m. (ostacolo composto da tre barriere che coincidono sullo stesso piliere da uno dei due lati, mentre sono poste su 3 diversi pilieri in sequenza sull'altro lato) **oppure passaggio di sentiero**. Girate min. 1 dai 90° ai 135°. Eventuale “talus” a scendere max. 100 cm. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

10.11 Cat. C110 – di regolarità a tempo o a due manches

Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 110 cm., profondità max.: base 130 cm., sommità 100 cm) dei quali almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + come ultimo ostacolo obbligatorio “triplice” (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 110 cm., con profondità max. 100 cm. e fronte di

1,80 m.) oppure **passaggio di sentiero**. Girate min.1 da 135°. Eventuale "talus" a scendere con altezza max. 120 cm.

Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

10.12 Cat. C115 – di regolarità a tempo o a due manches

Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 115 cm., profondità max.: base 140 cm., sommità 110 cm) dei quali almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + come ultimo ostacolo obbligatorio "triplice" (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 115 cm., con profondità max. 100 cm. e fronte di 1,80 m.) oppure **passaggio di sentiero**. Girate min.1 da 135°. Eventuale "talus" a scendere con altezza max. 120 cm.

Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

11 CATEGORIE INDOOR

Nei campi con dimensioni minime di 20 x 40 m. è consentito lo svolgimento delle categorie sino alla C 90. Nei campi di dimensioni maggiori è possibile inserire anche le categorie C 100, C 110 e C 115.

Laddove il campo lo consenta, è possibile effettuare tutte le categorie con il regolamento OUTDOOR.

11.1 Cat. C20 accompagnati - di precisione - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm., profondità max.: base 30 cm., sommità 20 cm.) dei quali min. 1 e max. 2 fissi + labirinto o **passaggio di sentiero**. Lunghezza del percorso libera, max. 400m.

Il percorso vedrà il binomio accompagnato a mano dall'istruttore o da un delegato dallo stesso.

11.2 Cat. C20 - di precisione - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm., profondità max.: base 30 cm., sommità 20 cm.) dei quali min. 1 e max. 2 fissi + labirinto o **passaggio di sentiero**. Lunghezza del percorso libera, max. 400m.

11.3 Cat. C40 - di regolarità - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli (altezza max. 40 cm, profondità max.: base 50 cm., sommità 40 cm.), disposti in orizzontale con il primo a croce, dei quali min. 1 e max 2 fissi, con almeno no. due ostacoli di profondità di 40 cm. + "labirinto" o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari. Lunghezza del percorso compresa libera, max. 400m.

11.4 Cat. C60 - di regolarità - indoor

Nr. 9 ostacoli singoli (altezza max. 60 cm., profondità max.: base 80 cm., sommità 50 cm.), dei quali min. 2 fissi, con almeno 2 ostacoli di profondità max. 50 cm. + labirinto o **passaggio di sentiero**. Lunghezza del percorso max. 500m.

11.5 Cat. C70 – di regolarità - indoor

Nr. 9 ostacoli orizzontali (altezza max. 70 cm., profondità max.: base 90 cm., sommità 60 cm), dei quali min. 2 fissi, con almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo) e almeno no. 3 ostacoli di profondità max 50 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra "labirinto", "passaggio obbligato alto" o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari. Lunghezza del percorso max. 500m.

11.6 Cat. C80 – di regolarità - indoor

Nr. 9 ostacoli orizzontali (altezza max. 80 cm., profondità max.: base 100 cm., sommità 70 cm), dei quali min.2 fissi, con almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), e almeno 3 ostacoli di profondità max 70 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra "labirinto", "passaggio obbligato alto" o

passaggio di sentiero di misure regolamentari. Lunghezza del percorso max. 800m. Girate min. 1 dai 45° ai 90°.

11.7 Cat. C90 – di regolarità a tempo o a due manches - indoor

Nr. 10 ostacoli orizzontali (altezza max. 90 cm., profondità max.: base 110 cm., sommità 80 cm), dei quali min. 3 fissi, con almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), ed almeno 5 ostacoli di profondità 80 cm. + un ostacolo a scelta del tracciatore tra “labirinto”, “passaggio obbligato alto” o **passaggio di sentiero** di misure regolamentari. Girate min. 1 dai 45° ai 90° (allegato A). Lunghezza del percorso max. 800 m.

11.8 Cat. C100 – di regolarità a tempo o a due manches – indoor

Dai 10 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 100 cm., profondità max.: base 120 cm., sommità 90 cm), dei quali min. 3 fissi, con almeno 2 doppi (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), ed almeno 5 ostacoli di profondità 90 cm., più come ultimo ostacolo obbligatorio “ventaglio” profondità max. 90 cm. e fronte di 1,80 m. (ostacolo composto da tre barriere che coincidono sullo stesso piliere da uno dei due lati, mentre sono poste su 3 diversi pilieri in sequenza sull'altro lato) o **passaggio di sentiero**. Lunghezza del percorso max. 1.500m. Girate min. 1 dai 90° ai 135°.,

Girate min.1 dai 90° ai 135°. Eventuale “talus” a scendere max. 100 cm. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

11.9 Cat. C110 – di regolarità a tempo o a due manches – indoor

Dai 10 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 110 cm., profondità max.: base 130 cm., sommità 100 cm) dei quali min. 3 fissi, con almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + come ultimo ostacolo obbligatorio “triplice” (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 110 cm., con profondità max. 100 cm. e fronte di 1,80 m.) **oppure passaggio di sentiero**. Girate min.1 da 135°. Eventuale “talus” a scendere con altezza max. 120 cm. Lunghezza del percorso max.1.500 metri.

11.10 Cat. C115 – di regolarità a tempo o a due manches– indoor

Dai 10 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 115 cm., profondità max.: base 140 cm., sommità 110 cm) dei quali min. 3 fissi, con almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + come ultimo ostacolo obbligatorio “triplice” (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 115 cm., con profondità max. 100 cm. e fronte di 1,80 m.) **oppure passaggio di sentiero**. Girate min.1 da 135°. Eventuale “talus” a scendere con altezza max. 120 cm. Lunghezza del percorso max.1.500 metri.

12 CATEGORIE A DUE MANCHES

La formula per le categorie a due manches può essere organizzata in alternativa alle formule “di regolarità” ed “a tempo”, sia indoor che outdoor, per le seguenti categorie: C90, C100, C110 e C115

12.1 SVOLGIMENTO DELLA GARA

I binomi iscritti effettueranno un primo percorso di regolarità (prima manche) secondo le modalità previste dal regolamento di categoria. Dopo l'ultimo dei binomi partiti in categoria, potranno accedere ad un secondo percorso (seconda manche), tutti i binomi classificati con un numero di penalità totali massime pari a 8 (otto). Il percorso della seconda manche sarà costituito da una sequenza di 5/8 ostacoli scelti anticipatamente dal costruttore di percorso e con una lunghezza massima del percorso di 800mt.

La seconda manche potrà essere effettuata con almeno 2 (due) partecipanti.

12.2 RICOGNIZIONE DEI PERCORSI

Le ricognizioni a piedi dei percorsi nelle categorie a due manches dovranno essere svolte dai cavalieri contemporaneamente in unica ricognizione, prima della partenza della categoria.

12.3 CLASSIFICHE

Al termine della prima manche (percorso di regolarità), verrà stilata una classifica provvisoria secondo le modalità previste nell'assegnazione dei punteggi del presente regolamento (art. 13).

I binomi classificati con un numero massimo di 8 (otto) penalità potranno accedere alla seconda manche (a tempo). La classifica della seconda manche verrà stilata secondo le modalità previste nell'assegnazione dei punteggi nelle categorie "a tempo" del presente regolamento (art. 13).

La classifica finale vedrà in ordine i classificati della seconda manche ed a seguire, completeranno la classifica finale, i binomi classificati nella prima manche che avranno accumulato più di 8 penalità.

Il Comitato Organizzatore, in accordo con il Tracciatore di Percorso, deciderà quali categorie effettuare e la loro formula.

13 Restrizioni

Ogni cavaliere può partecipare (inclusi i percorsi fuori gara) ad un massimo di:

- 3 categorie comprese tra la C20 e la C60, (con lo stesso cavallo)
- 2 categorie comprese tra la C70 e la C115 (con lo stesso cavallo)
- più percorsi per categoria con cavalli differenti.

Ogni cavallo/pony può partecipare (inclusi i percorsi fuori gara) ad un massimo di:

- 6 percorsi compresi tra le categorie C20, C40 e C60 oppure
- 4 percorsi dei quali: 2 compresi tra le categorie C20 e C60 e 2 compresi tra le categorie C70 e C90
- nr. 2 percorsi compresi tra le categorie C90, C100, C110 e C115 oppure 1 percorso in gara ed 1 fuori gara nelle categorie inferiori
- nr 1 percorso nelle categorie C110 a due manches e C115 a due manches
- nr 2 percorsi compresi tra le categorie C90 a due manches e C100 a due manches

Se per un qualsiasi motivo la categoria non potesse partire, gli iscritti potranno partire nella categoria inferiore, (pur mantenendo la validità di patente per la categoria prescelta) o avere il rimborso delle spese d'iscrizione.

Ai punteggi di classifica avrà accesso il binomio specifico. Non sono ammesse le sommatorie di punteggi ottenuti dallo stesso cavaliere.

14 Penalità

- Abbattimento di ostacolo: 4 punti di penalità.

Si considera l'ostacolo mobile abbattuto, quando almeno una delle estremità delle parti che determinano l'altezza dei singoli elementi dell'ostacolo (quindi anche se posti prima della massima altezza), fuoriesce dal suo supporto durante il salto, anche se la caduta dell'oggetto viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo stesso. La caduta dell'elemento è penalizzabile sino al superamento dell'ostacolo successivo o della linea di arrivo.

La caduta di qualsiasi altro elemento sottostante dell'ostacolo, non comporta penalità. L'abbattimento dell'ostacolo fisso non comporta penalità, mentre l'ostacolo mobile in Campo Misto, viene penalizzato come in Campo Gara.

- Si considera il salto dell'ostacolo effettuato quando il cavallo stacca tutti gli arti da terra, descrivendo una parabola sino alla ricezione. In caso il cavallo abbatta l'ostacolo (anche parzialmente) prima di aver effettuato correttamente il salto, è facoltà del giudice decidere circa il rifacimento dello stesso.
- La distruzione involontaria di un ostacolo non inserito nel grafico del percorso o non in sequenza numerica, semprechè la fase di salto non avvenga, è penalizzabile con 4 punti di penalità.
- L'abbattimento delle bandierine e/o degli oggetti di arricchimento laterale di un ostacolo, non è mai penalizzabile.
- Ingresso in corridoio rettificato: 4 punti di penalità, come da abbattimento.
Il corridoio di collegamento tra i due campi è parte integrante del percorso gara. L'ingresso nel corridoio di collegamento prima di aver concluso il percorso all'interno del Campo Gara o Misto, verrà considerato penalizzabile con 4 punti, come da abbattimento.
- L'uscita da uno dei campi gara, senza avere eseguito tutto il percorso correttamente, comporta l'eliminazione.
- I° rifiuto: 4 punti di penalità
- II° rifiuto: 4 punti di penalità
- III° rifiuto: eliminazione
- Gli ostacoli a più elementi (gabbia, largo, etc.) comportano una sola penalizzazione di 4 punti. L'uscita laterale dopo il primo elemento (anche se abbattuto) è sempre penalizzabile come rifiuto, pertanto si dovranno riaffrontare tutti gli elementi che lo compongono.
- Ogni fermata, volta, mezza volta (anche se non chiusa), uscita laterale e/o arretramento, anche con un solo arto: 4 punti di penalità come rifiuto
- Il passaggio obbligato è giudicato come segue:
tutte le penalità come da "prova comune", fatta eccezione per la diversa traiettoria scelta prima di impegnare la prova stessa, che non è penalizzabile. In caso di doppio passaggio è prevista l'eliminazione del binomio, tranne che sia previsto esplicitamente dal grafico di percorso.
- Il labirinto prevede una penalizzazione massima complessiva di 6 punti ed è giudicato come segue:
 - Ogni barriera abbattuta comporta no. 1 punto di penalità, per un massimo di 6.
 - Mancato passaggio nelle bandierine di entrata: eliminazione

- Mancato passaggio nelle bandierine d'uscita: 6 penalità con obbligo di ripetere il solo passaggio nelle bandierine d'uscita. Il labirinto va percorso obbligatoriamente nella sua completezza.
 - L'uscita dal percorso del labirinto, anche con un solo arto (sempre che posato a terra), comporta 6 punti di penalità, inclusi gli eventuali abbattimenti.
 - La “girata” all'interno del labirinto è da considerarsi esente da penalizzazione per arretramento. Tale esenzione non si applica però alla parte di accesso e di uscita dal labirinto stesso.
 - L'arresto all'interno del labirinto non è penalizzabile.
- Il passaggio obbligato alto prevede una penalizzazione massima complessiva di 4 punti ed è giudicato come segue:
 - Ogni barriera abbattuta comporta no. 1 punto di penalità, per un massimo di 4
 - Mancato passaggio nelle bandierine di entrata: eliminazione
 - Mancato passaggio nelle bandierine d'uscita: 4 penalità con obbligo di ripetere il solo passaggio nelle bandierine d'uscita. Il Passaggio Obbligato Alto va percorso obbligatoriamente nella sua completezza.
 - L'uscita dal percorso del Passaggio Obbligato Alto, anche con un solo arto (sempre che posato a terra), comporta 4 punti di penalità, inclusi gli eventuali abbattimenti.
 - L'arresto e/o l'arretramento all'interno del Passaggio Obbligato Alto è penalizzabile con 4 penalità
- Il Passaggio di Sentiero prevede una penalizzazione massima complessiva di 4 punti ed è giudicato come segue:
 - Ogni barriera abbattuta comporta n°2 punti di penalità per un massimo di 4
 - Mancato passaggio nelle bandierine di entrata: eliminazione
 - Mancato passaggio nelle bandierine d'uscita: 4 penalità con obbligo di ripetere il solo passaggio nelle bandierine d'uscita. Il Passaggio di Sentiero va percorso obbligatoriamente nella sua completezza.
 - L'uscita dal percorso del Passaggio di Sentiero, anche con un solo arto (sempre che posato a terra), comporta 4 punti di penalità, inclusi gli eventuali abbattimenti.
 - L'arresto e/o l'arretramento all'interno del Passaggio di Sentiero è penalizzabile con 4 penalità
- Per le categorie ludico-addestrative il binomio può essere fermato al raggiungimento del tempo massimo.
 - Per le categorie di regolarità, 1 punto di penalità ogni secondo di anticipo o ritardo sul “tempo ideale”
 - Per le categorie “a tempo”, eliminazione dopo il tempo massimo.
 - Entrata in Campo Gara oltre i 5 min. consentiti dalla chiamata: eliminazione (fatto salvo accordi specifici concordati con la giuria)
 - Doppio passaggio partenza/arrivo: eliminazione
 - Caduta: eliminazione (si ha la caduta del cavaliere quando questi, separandosi dal cavallo, tocca, anche con un solo piede, il terreno od un elemento esterno alla staffa, oppure utilizza appoggi esterni al cavallo)

per evitare la caduta stessa. Si ha la caduta del cavallo quando questi tocca il terreno con entrambe spalla ed anca.

- Errore di percorso: eliminazione
Saltare un ostacolo chiuso, non nel grafico o comunque non in sequenza numerica, è da considerarsi errore di percorso
- Comportamento non sportivo: eliminazione
- Incapacità di controllo: eliminazione
- In caso di eliminazione, il Giudice potrà, **nei casi ritenuti opportuni ed insindacabilmente**, consentire al binomio di continuare il percorso per allenamento oppure effettuare un singolo salto nel campo in cui è avvenuta l'eliminazione, prima dell'uscita definitiva.
- Ogni rottura di andatura dopo l'ultimo ostacolo, riceverà 1 punto di penalità.

Il ritiro volontario del binomio, durante lo svolgimento del percorso, dovrà essere segnalato alla giuria dal cavaliere, prima dell'uscita dal campo, tramite l'alzata di un braccio

15 Regole di assegnazione punteggio alle categorie

15.1 Categorie ludiche di precisione:

Le categorie ludiche (C20 e C20 ACC.) non sono soggette a classifica e non rientrano nelle categorie ammesse a campionati regionali e/o nazionali. Il Comitato Organizzatore può inserirle nella programmazione del concorso in quanto allenamento propedeutico ad affrontare le categorie successive. La finalità della categoria C20 ~~Lo scopo~~ è di cercare di limitare gli errori in campo. Devono essere rispettate tutte le norme indicate dal presente regolamento.

15.2 Categorie agonistiche di regolarità:

Il punteggio della classifica di concorso (tappa singola) per le categorie “di regolarità” (C40, C60, C70, C80, C90, C100, C110 e C115), viene assegnato in base alle penalità **totalizzate** dai concorrenti, facendo la somma delle penalità maturate nel tempo e sugli ostacoli.

In caso di pari merito nella somma di penalità totali maturate fra due o più concorrenti, si dovrà procedere, ove possibile, a stabilire con certezza un'unica graduatoria di premiazione adottando la seguente modalità:

- a) Si privilegi la minor penalità agli ostacoli.
- b) In caso di pari merito **anche** agli ostacoli **si considererà posizione di classifica “ex aequo”, lasciando vuota la posizione successiva. I concorrenti a seguire manterranno inalterata la loro posizione di classifica. Per l'attribuzione dei premi si proceda come da regolamento (art.13 Premi).**

15.3 Categorie agonistiche a tempo:

Il punteggio della classifica di concorso (tappa singola) per le categorie C100, C110 e C115 “a tempo” e la miglior prestazione è definita dal minor numero di penalità agli ostacoli nel minor tempo.

- a) In caso di pari merito agli ostacoli **si considererà posizione di classifica “ex aequo”, lasciando vuota la posizione successiva. I concorrenti a seguire manterranno inalterata la loro posizione di classifica. Per l'attribuzione dei premi si proceda come da regolamento (art.13 Premi).**

15.4 Classifica Regionale/Nazionale:

In riferimento alla trasposizione della classifica di tappa nella classifica di campionato (regionale e/o nazionale), occorrerà procedere nel seguente modo:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
100	75	60	53	47	42	37	32	28	24	20	17	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Nel caso di pari merito (ex aequo) nella singola tappa, i punti di merito assegnati in classifica sono gli stessi per tutti i soggetti aventi diritto (100 a tutti i primi, 75 a tutti i secondi, etc.):

In caso di pari-merito nel punteggio della classifica **finale del Campionato Regionale e/o Nazionale**, si dovrà procedere a stabilire con certezza un'unica graduatoria di **classifica** adottando la seguente modalità:

- Si privilegi il minor numero di penalità agli ostacoli conseguito nelle due tappe migliori effettuate dal cavaliere.
- Qualora ci sia ancora parità anche in questo modo si andrà a verificare una terza tappa ed eventualmente anche una quarta.

In caso di pari merito agli ostacoli si considererà posizione di classifica "ex aequo", lasciando vuota la posizione successiva. I concorrenti a seguire manterranno inalterata la loro posizione di classifica. Per l'attribuzione dei premi si proceda come da regolamento (art.13 Premi).

15.5 Premi:

Per quanto riguarda la divisione dei premi in caso di pari-merito, si procederà assegnando i beni indivisibili (coppe, coccarde, etc.) a seconda della effettiva classifica di tappa; mentre i beni divisibili (buoni valore, oggettistica, etc.) verranno cumulati e divisi per il numero di cavalieri coinvolti.

16 Documenti da redigere

Sono compiti delle Segreterie Ufficiali di Concorso sotto il controllo del Presidente di Giuria e/o Ispettore:

- verificare la regolarità delle iscrizioni secondo quanto previsto dai regolamenti in vigore;
- verificare la regolarità delle iscrizioni nei ruoli federali dei cavalli partenti e del possesso dell'autorizzazione a montare, rinnovata per l'anno in corso da parte dei concorrenti partecipanti.
- essere in possesso dei mezzi informatici idonei all'espletamento della funzione;
- curare l'esattezza e la completezza dei dati riportati in tutta la documentazione e sul supporto magnetico, secondo quanto stabilito dalle normative in vigore;
- utilizzare in modo corretto gli eventuali software autorizzati dalla FITETRECANTE, curare l'inoltro completo dei risultati, obbligatoriamente nei termini stabiliti dai regolamenti particolari delle singole discipline
- conservare una copia elettronica dei risultati del concorso, per almeno due anni;
- consegnare o inviare tempestivamente i risultati (alla fine di ogni giornata di gara);

- per i concorsi internazionali e le manifestazioni di interesse federale (Campionati Italiani, Trofei, ecc...) alla fine di ogni giornata inviare in formato PDF i risultati alla segreteria nazionale della FITETREC-ANTE
- rendersi disponibili nei concorsi dove sono titolari ad eventuali affiancamenti dei soggetti meno esperti indicati dalla FITETREC-ANTE;
- versare la quota annuale prevista per il rinnovo del brevetto di Segreteria Ufficiale di Concorso;
- curare ogni altra attività connessa per garantire il buon funzionamento della segreteria del concorso

17 Regole etiche

A recepimento delle normative nazionali in sostegno della salute pubblica, è fatto divieto di fumare all'interno del campo prova, campo gara ed in prossimità delle scuderie.

17.1 L'istruttore è responsabile per:

- rappresentare il corretto esempio di assunzione delle normative federali e del regolamento di disciplina, sia per comportamento sportivo, che per la tenuta.
- il livello tecnico del cavaliere/amazzone che presenta alla partenza di categoria.
- il controllo documentazione necessaria per il cavaliere/amazzone (tessera e certificato).
- in "toto" il comportamento dei cavalieri/amazzoni Juniores che presenta alla partenza.

17.2 Il cavaliere/amazzone maggiorenne è responsabile:

- per l'eventuale comportamento anti sportivo.
- per la mancata osservanza delle regole.

17.3 Il proprietario del cavallo è responsabile per:

- la presentazione della documentazione d' idoneità richiesta dal servizio sanitario (vaccinazioni e altro).
- la presentazione della tessera di iscrizione del cavallo in banca dati della federazione

Qualsiasi inottemperanza agli obblighi di regolamento porta automaticamente all'eliminazione del binomio.

L'eventuale squalifica per motivi disciplinari, comporta l'impossibilità di partecipazione a tutte le gare della giornata, senza rimborso delle spese d'iscrizione e di partecipazione sostenute.

18 Reclami

- Gli istruttori e gli atleti maggiorenni con patenti **agonistiche**, possono rivolgere richieste di chiarimento alla Giuria al termine della categoria e entro l'inizio della categoria successiva.
- In caso di mancata soddisfazione delle richieste, ogni reclamo deve essere effettuato, previo deposito cauzionale di € 100,00 presso la segreteria del concorso.
- I reclami per gli interventi tecnici riferiti alla categoria non ancora iniziata vanno effettuati con non meno di 20 min. di anticipo rispetto all'inizio della stessa.
- Tutti i reclami vanno comunque effettuati per iscritto entro un massimo di un'ora dalla fine dell'ultima

gara.

- Non sono ammesse prove filmate.
- Il giudice di gara avrà facoltà di giudizio insindacabile.
- Le cauzioni eventualmente trattenute saranno devolute al comitato organizzatore la gara.
- La giuria deciderà in ogni caso senza appello.

19 Regole generali sponsor

Ogni binomio può avere una o più sponsorizzazioni (scritta o logo) su casacca e sottosella del cavallo. Ogni

Comitato Organizzatore potrà esporre striscioni di vari "sponsors" in ogni singola gara.

Eventuali sponsorizzazioni a livello federale avranno applicazione alle strutture dei centri in cui si svolgono le gare del circuito, previa accettazione dei centri stessi.



ALLEGATI AL REGOLAMENTO COUNTRY DERBY

Allegato A= Imboccature Ammesse

Allegato B = Esempi di calcolo di girata

Allegato C = Misure regolamentari del “labirinto”

Allegato D= Misure regolamentari del “Passaggio obbligato alto”

Allegato E = Misure regolamentari Passaggio di sentiero

Allegato F= Esempi traiettorie penalizzabili e non

Allegato A= Imboccature Ammesse

Allegato A

Imboccature e finimenti consentiti
(tutto ciò che non è elencato non è ammesso)



Filetto a oliva
In acciaio
In rame
In gomma
Ricoperto in cuoio
A torciglione

Filetto a D
In acciaio
In rame
In gomma
Ricoperto in cuoio
A torciglione

Filetto ad anelli
In acciaio
In rame
In gomma
Ricoperto in cuoio
A torciglione



Filetto intero con ponte
In acciaio
In rame
In gomma

Filetto intero ad anelli
In acciaio
In rame
In gomma

Filetto intero a D
In acciaio
In rame
In gomma

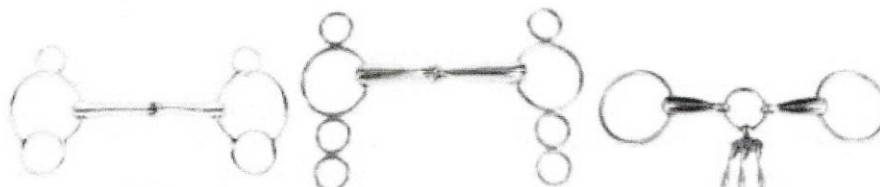


Filetto ad oliva
In acciaio
In rame
In gomma

Filetto a mezze barre
In acciaio
In rame
In gomma

Filetto a barre
In acciaio
In rame
In gomma

Imboccature particolari



Pessoa a una chiamata

In acciaio
In rame
In gomma

Pessoa a due chiamate

In acciaio
In rame
In gomma

Filetto con giocattoli

In acciaio
In rame
In gomma

I Pessoa possono essere usati con chiamata diretta delle redini o con ciappe è vietato il barbozzale.

Filetti elevatori



Potranno essere usati con redine diretta, doppia redine o ciappe

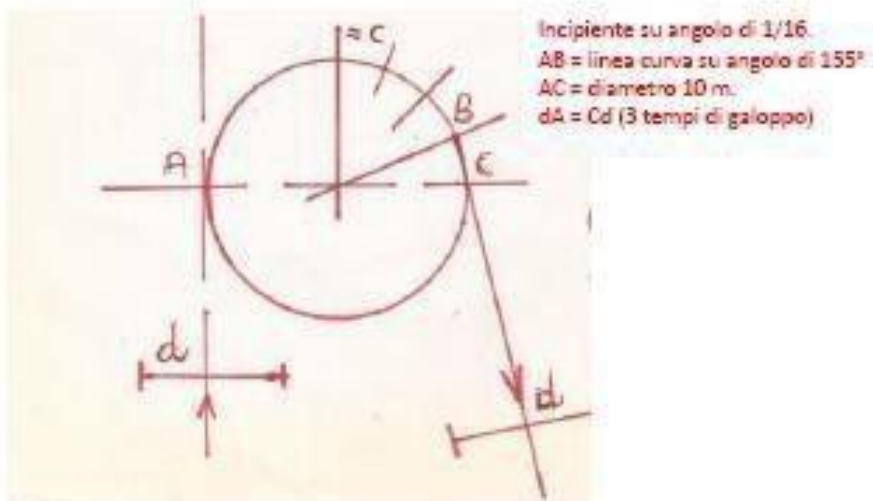
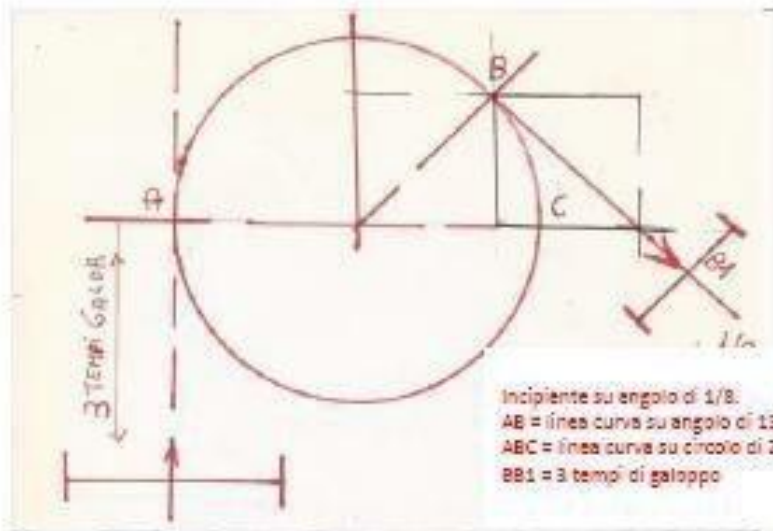
Morso spagnolo



Puo essere usato con redine nella chiamata bassa o libera

Allegato B = Esempi di calcolo di girata

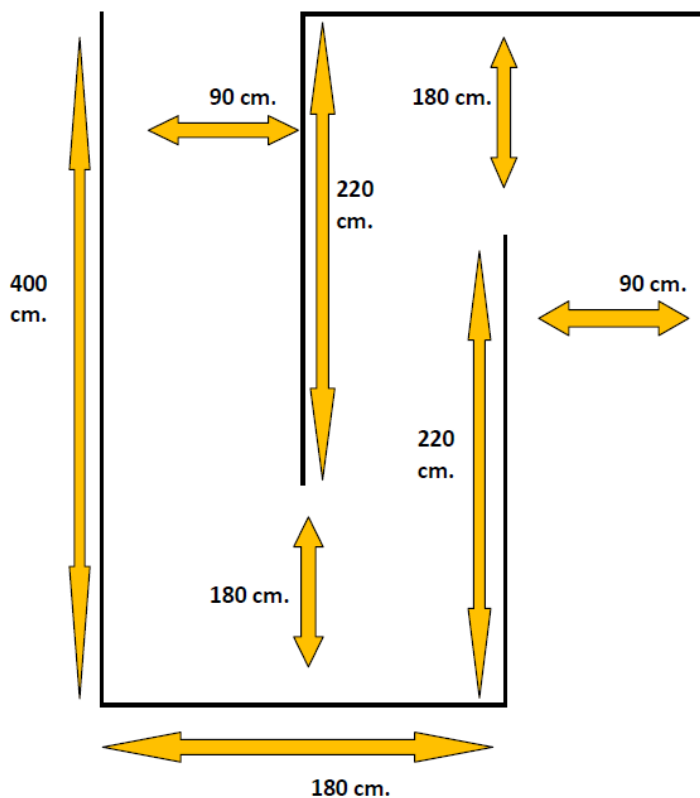
ESEMPI DI CALCOLO PER L'APPLICAZIONE DELL'ANGOLO DI GIRATA



Allegato C = Misure regolamentari del “labirinto”

“LABIRINTO”

misure regolamentari Fitetrec-ANTE



No. 2 barriere 400 cm., \varnothing 10 cm

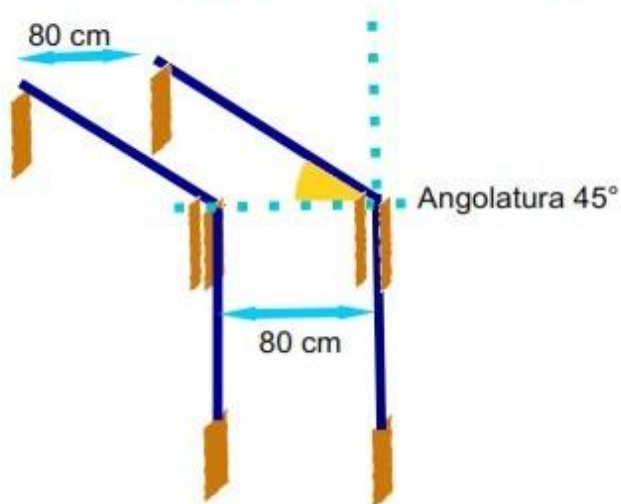
No. 2 barriere 220 cm., \varnothing 10 cm

-No. 2 barriere 180 cm., \varnothing 10 + 10 cm. di bordo

-No. 8 SUPPORTI (parallelepipedo di H. 20 cm., lato 10x10 cm.)

Allegato D= Misure regolamentari del “Passaggio obbligato alto”

Passaggio Obbligato Alto



	Barriera lungh. dai m. 3,50 ai m. 4,00
	nr. 8 supporti: Parallelepipedo di h. 40 cm, lato 10x10 cm.

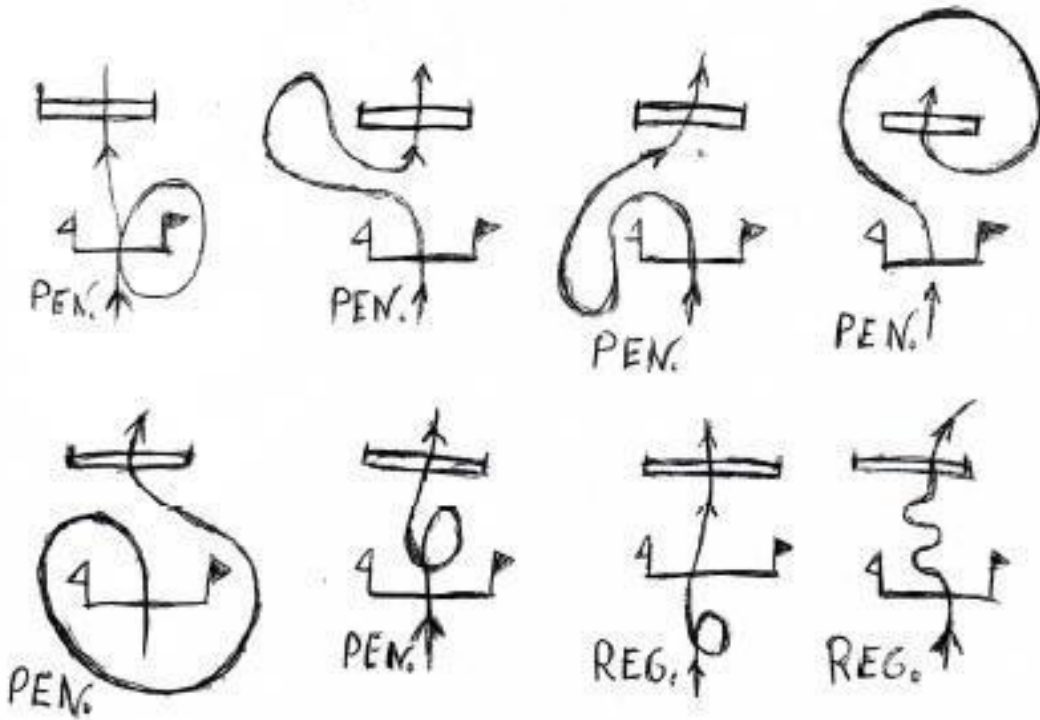
PASSAGGIO DI SENTIERO:

Misure regolamentari FITETREC-ANTE

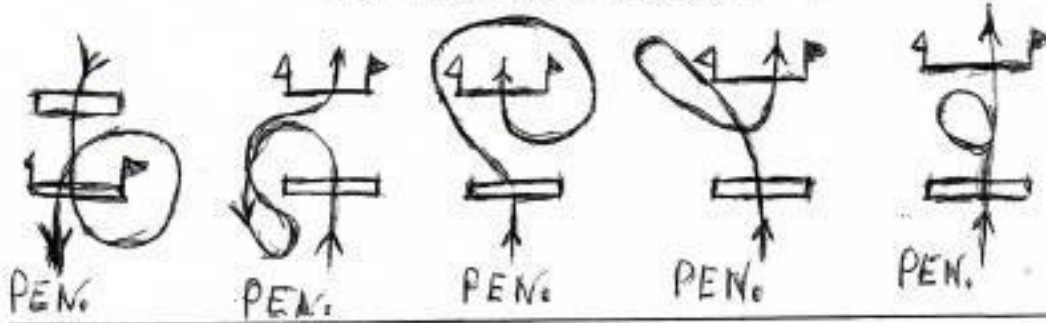
Passaggio di Sentiero:

- 2 barriere da 4 m. parallele,**
- larghezza interna del corridoio 70 cm.**
- n° 4 sostegni da posizionare a sostegno delle due barriere, a forma di parallelepipedo e di altezza 20 cm.**

Allegato F = Esempi di traiettoria penalizzabili e non



ES. OSTACOLO - ARRIVO



ES. OSTACOLO A OSTACOLO

