

# REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

# 2022

## **FITETREC - ANTE**

**Federazione Italiana Turismo Equestre  
e Trec - Ante**

00194 Roma - Largo Lauro De Bosis15  
Tel.: 06.32650231 - Fax.: 06.99332668  
Cod. Fisc. 80417270586 - P.IVA 02140551009





## Indice

		Pag.			Pag.
	Competenze	3	11.4	Penalità	12
	Preambolo	3	11.5	Itinerario	13
<b>1</b>	<b>Organizzazione della gara</b>	4	11.6	Lettura carta	13
1.1	Terreno e Materiali	4	11.7	Linea di partenza	13
<b>2</b>	<b>Gare</b>	4	11.8	Soste	14
2.1	Nomenclatura delle gare	4	11.9	Controllo di passaggio	14
<b>3</b>	<b>Passaggi di categoria</b>	4	11.10	Eliminazione POR	14
<b>4</b>	<b>Dirigenti di gara</b>	5	<b>12</b>	<b>PPA</b>	15
4.1	Giuria, organizzazione e loro componenti	5	12.1	Definizione PPA	15
4.2	Qualifiche minime componenti della giuria	5	12.2	Il corridoio	15
4.3	Ruolo Presidente di giuria	5	12.3	Prova cronometrata	15
4.4	Ruolo Giuria di campo	5	12.4	Eliminazione PPA	16
4.5	Ruolo Tracciatore	6	<b>13</b>	<b>PTV</b>	17
4.6	Ruolo Giudici	6	13.1	Definizione PTV	17
4.7	Ruolo Segreteria	6	13.2	Categorie e numero difficoltà	17
4.8	Ruolo Rappresentante cavalieri	6	13.3	Andature	17
<b>5</b>	<b>Concorrenti</b>	6	13.4	Difficoltà	17
5.1	Diritto di partecipazione dei concorrenti - età e patenti	6	13.5	Ricognizione percorso	18
5.2	Squadre	7	13.6	Partenza e arrivo	18
<b>6</b>	<b>Tenuta e protezioni individuali</b>	7	13.7	Il percorso	19
<b>7</b>	<b>Cavalli e Ponies</b>	8	13.8	Sul percorso	19
7.1	Diritto di partecipazione dei cavalli	8	13.9	Non superamento volontario difficoltà	20
7.2	Finimenti e materiali	8	13.10	Valutazione	20
7.3	Controlli veterinari	8	13.11	Punteggi	21
<b>8</b>	<b>Norme tecniche</b>	9	13.12	Classifica individuale e a squadre	21
8.1	Ripartizione punteggi per prova	9	13.13	Eliminazione PTV	21
<b>9</b>	<b>Orari e ordine di partenza</b>	9	<b>14</b>	<b>Eliminazioni e sanzioni</b>	21
9.1	Orari	9	14.1	Eliminazione gara	21
9.2	Estrazione a sorte	9	14.2	Eliminazione prova	22
9.3	Ordine di partenza	9	14.3	Sanzioni	22
<b>10</b>	<b>Svolgimento delle prove</b>	10	<b>15</b>	<b>Classifica finale</b>	22
10.1	Gare Regionali e Nazionali	10	<b>16</b>	<b>Interrogazioni tecniche e Ricorsi</b>	22
10.2	Gare Internazionali	10	16.1	Interrogazioni tecniche	22
10.3	La gara, la squadra, la classifica	10	16.2	Ricorsi	23
<b>11</b>	<b>POR</b>	11	<b>17</b>	<b>Definizioni e Termini POR - PTV</b>	23
11.1	Definizione POR	11	17.1	Definizioni e termini POR	23
11.2	Velocità e medie	11	17.2	Definizioni e termini PTV	25
11.3	Velocità imposte	11	<b>18</b>	<b>Regole generali Sponsor</b>	27
			<b>19</b>	<b>Campionato Italiano Giovanissimi</b>	27
			<b>20</b>	<b>Campionato Regionale Giovanissimi</b>	27



## Competenze

La Fitetrec- Ante, attraverso la Commissione TREC Giovanissimi, è la sola abilitata sul territorio italiano a gestire e a far svolgere le competizioni di TREC Giovanissimi.

Ogni anno è organizzato un campionato nazionale.

Ogni anno sono organizzati i campionati regionali e/o interregionali.

## Preambolo

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

L'aspetto agonistico non deve essere l'esaasperata ricerca di un risultato sportivo, ma v`a pensato come uno stimolante confronto tra ragazzi che condividono la passione del cavallo nella natura. Le manifestazioni sportive e/o ludico - addestrative consistono nello svolgimento di un percorso con varie prove attitudinali da superare nell'ordine e nel modo prestabilito. Le prove attitudinali simulano le situazioni che si presentano ai Cavalieri di T.E. nella natura.

La categoria **G1** Giovani esploratori è una categoria solo ludico addestrativa non agonistica e da la possibilità di portare i bambini alla corda e non da parte degli istruttori, questa categoria che farà parte integrante in tutte le gare regionali e Nazionali non avrà lo stesso criterio che si usa per le altre categorie e cioè tutti i partecipanti verranno premiati allo stesso modo senza distinzione di graduatoria.

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



## REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

### 1 Organizzazione gara

#### 1.1 - Terreno e Materiali:

L'ente organizzatore deve disporre

- di box per la scuderizzazione dei cavalli.
- di un'area riservata al servizio veterinario,
- di una sala lettura delle mappe,
- di un circuito noto e sicuro che non presenta pericoli apparenti, per la prova di orientamento e regolarità ( POR ),
- di un'area di riscaldamento per le prove della PPA e del PTV,
- di una zona per lo svolgimento della Prova Padronanza Andature (PPA),
- di un Prova di Terreno Vario (PTV) allestito e adeguato alle esigenze tecniche della gara,
- della presenza di una ambulanza idoneamente attrezzata e con personale di servizio, durante la **PPA** e la **PTV**,
- di uno o più veterinari ufficiali nominati dal comitato organizzatore.

### 2 Gare

#### 2.1 - Nomenclatura delle gare:

Ludica	Agonistica	Agonistica	Agonistica
Giovani Esploratori	Avv. Esploratori	Avv. Esordienti	Esordienti
G1	G2	G3	G4
Da 5 anni ai 7 anni compiuti. Patente A o superiore	Da 8 anni ai 10 anni compiuti. Patente A1 o superiore	Da 10 anni ai 13 anni compiuti. Patente A1 o superiore	Da 12 anni ai 13 anni compiuti. Patente A2 o superiore
Carattere della Gara			
Regionale Interregionale	Regionale Interregionale Nazionale	Regionale Interregionale Nazionale	Regionale Interregionale Nazionale
Se l'Esordiente compie i 14 anni antecedentemente alla 1° tappa di campionato ch essa sia Regionale oppure Nazionale, dovrà iniziare il campionato Juniores con il brevetto cavaliere/patente A1/A2. Se invece l'Esordiente compie 14 anni dopo la 1° tappa di campionato che essa sia Regionale oppure Nazionale l'atleta potrà decidere di passare alla categoria Juiores, oppure potrà terminare il campionato Trec Giovanissimi.			

### 3 Passaggi di categoria

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



## 4 Dirigenti di gara

### 4.1 - Giuria, organizzazione e loro composizione

Per le gare Regionali, Interregionali e Nazionali la Fitetrec-Ante deve nominare :

- il presidente di Giuria
- la Giuria di Campo
- il tracciatore di POR, PPA e PTV
- i giudici
- la segreteria
- il/i veterinario/i ufficiale/i
- il rappresentante dei cavalieri, nominato dagli iscritti
- lo chef d'equipe per ogni regione iscritta (per il Trofeo delle Regioni).

### 4.2 - Qualifiche minime dei componenti della giuria:

Gara	Categoria	Presidente di Giuria	Tracciatore POR PPA PTV	Giudici	Segreteria
Regionale	G1 - G2 - G3 G4	Regionale	Regionale	Regionale	Regionale
Interregionale	G1 - G2 - G3 G4	Regionale	Regionale	Regionale	Regionale
Nazionale	G1 - G2 - G3 G4	Nazionale	Nazionale	Nazionale	Nazionale
Trofeo delle Regioni	G1 - G2 - G3 G4	Nazionale	Nazionale	Nazionale	Nazionale

A fine manifestazione la giuria deve produrre un verbale nel quale evidenzia l'andamento della gara, eventuali problematiche insorte, decisioni assunte, contestazioni, ricorsi, ecc. La giuria, entro le 24 ore successive all'evento, provvederà ad inviare alle segreterie interessate e a quella nazionale le classifiche ufficiali e il verbale.

### 4.3 - Ruolo del Presidente di giuria:

Il Presidente di giuria presiede la giuria e sovrintende l'operato del tracciatore, dei giudici, della segreteria.

### 4.4 - Ruolo della giuria di campo:

La giuria di campo è formata dal Presidente di giuria più due giudici scelti tra i giudici di giornata. Essa è deputata ad accettare, discutere ed esprimere giudizio su ricorsi ed interrogazioni tecniche. Le decisioni sono prese a maggioranza tra i tre.



### 4.5 - Ruolo del tracciatore:

Il tracciatore è responsabile delle caratteristiche dei vari percorsi. Ne accerta l'idoneità tecnica, la non pericolosità del tracciato, la congruenza delle dimensioni e misure delle varie difficoltà in relazione alle categorie. Traccia il percorso di orientamento e regolarità. Ne definisce partenza, l'arrivo, il tracciato, i punti di controllo, le velocità, ecc. Traccia il percorso della PPA. Traccia il percorso di terreno vario. Ne definisce la partenza, l'arrivo, il tracciato, le difficoltà, i tempi, ecc.

### 4.6 - Ruolo dei Giudici

Sotto l'autorità del Presidente di giuria, officiano sulle differenti prove:

- Prova Orientamento e Regolarità, POR
- Prova Padronanza Andature, PPA
- Percorso Terreno Vario, PTV.

### 4.7 - Ruolo della segreteria

- Raccoglie e verifica le iscrizioni
- Controlla la validità delle patenti e il diritto di partecipazione dei cavalli e dei cavalieri
- Predispose ed espone le comunicazioni
- Elabora ed espone le classifiche.

### 4.8 - Ruolo del rappresentante dei cavalieri:

Il rappresentante dei cavalieri(o chef d'equipe nel caso di gara a squadre):

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

## 5 Concorrenti

### 5.1 - Diritto di partecipazione dei concorrenti – Età e Patenti

Il concorrente, **G1** Giovane Esploratore, **G2** Adv. Esploratore, **G3** Adv. Esordienti e **G4** Esordienti, può partecipare alle gare in base all'età e al grado di patente in possesso.

Categoria	Patenti	Età
<b>G1</b> Giovani Esploratori	<b>A</b> o superiore	Da 5 anni ai 7 anni compiuti.
<b>G2</b> Adv. Esploratori	<b>A1</b> o superiore	Da 8 anni ai 10 anni compiuti.
<b>G3</b> Adv. Esordienti	<b>A1</b> o superiore	Da <b>10</b> anni ai 13 anni compiuti.
<b>G4</b> Esordienti	<b>A2</b>	Da <b>12</b> anni ai 13 anni compiuti.



Gli atleti possono partecipare a una gara se iscritti da un istruttore. L'istruttore è responsabile della partecipazione e del comportamento dei propri allievi.

## 5.2 - Squadre:

S'intende "individuale" il concorrente che effettua la POR partendo da solo. Si 'intende "a squadra" l'insieme dei concorrenti che effettuano la POR partendo in gruppo.

<b>Categoria</b>	<b>Concorrente</b>
<b>G1</b> Giovani Esploratori	Squadre (max 6 Concorrenti)
<b>G2</b> Avv. Esploratori	Squadre (max 4 Concorrenti)
<b>G3</b> Avv. Esordienti	Individuale o a Squadre (max 4 Concorrenti)
<b>G4</b> Esordienti	Individuale

La partecipazione al campionato può essere anche di più squadre per circolo, provincia o regione.

## 6 Tenuta e protezioni individuali

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

**Il copricapo rigido omologazione CE VG1 01.040 2014-12 e la protezione al corpo per equitazione, corpetto rigido omologazione CE Livello 3 o superiori sono obbligatorie per tutte le fasi svolte a cavallo; non sono ammessi copricapi per ciclismo od arrampicata.**

Sull'abbigliamento del cavaliere è consentito apporre il nome del centro di appartenenza senza ordine di grandezza.

- E' ammesso l'uso di un frustino di lunghezza massima 75 cm nella PTV
- 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 lesivi per il cavallo.
- La tenuta per la POR è libera, ma deve essere adatta all'equitazione di campagna
- Nella PPA e nella PTV è' obbligatorio indossare stivali o stivaletti e mini-chaps (ghette)
- Durante le cerimonie ufficiali o di premiazione si richiede abbigliamento da equitazione consono e casco. (Sono vietati sandali ciabatte pantaloncini corti, spalle scoperte).



### 7 Cavalli e Ponies

#### 7.1 - Diritti di partecipazione dei cavalli

Le prove sono aperte a tutti i cavalli e ponies di ogni razza e provenienza. Come da regolamento FITETRECANTE.

I cavalli devono:

- Avere un minimo di 4 anni.
- Essere presentati puliti e in buono stato di salute.
- Possedere un documento d'identificazione riconosciuto.
- Essere in regola con le disposizioni sanitarie locali e nazionali in vigore.
- Essere in regola con il tesseramento cavallo.

Un cavallo può eseguire più percorsi di PPA e PTV con atleti diversi ed in varie categorie, fino ad un massimo di **6**.

Per l'eventuale percorso di POR il cavallo potrà eseguire solo un percorso di gara.

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

Eccezionalmente si può far cambiare cavallo all'atleta che lo richiedesse al presidente di giuria solo per il seguente motivo:

- Il Cavallo non presenti le condizioni fisiche idonee per affrontare l'altra prova con il parere di un Veterinario

#### 7.2 - Finimenti e materiali:

I finimenti devono essere perfettamente adatti al cavallo e al tipo di prova. Sono ammessi tutti i tipi di monta. La scelta della bardatura è libera tra quelle consentite dalle regole FITETREC-ANTE. Sono vietate le martingale fisse, gli abbassatesta di ogni tipo, i sistemi di guida Bosal. Le redini devono essere collegate direttamente all'imboccatura.

La Giuria si riserva il diritto di non far partire i concorrenti con bardature inadatte o pericolose. Sull'abbigliamento del cavallo, oltre al nome del centro di appartenenza è consentito apporre il nome dell'eventuale sponsor (vedi regole generali sponsor).

#### 7.3 - Controlli veterinari:

In caso di POR a cavallo è previsto un solo controllo veterinario iniziale per l'ammissione alla gara. si valuterà l'andatura. Il controllo generale metabolico è lasciato alla discrezione del veterinario. Per la PPA e PTV possono decidere l'ammissione alla gara del cavallo la giuria di campo formata dai tre giudici previo controllo zoppia ed unanimità di responso.





## 8 Norme tecniche

### 8.1 - Ripartizione dei punti per ogni prova:

Categoria G2 - G3 - G4		
Prova di Orientamento e Regolarità	POR	135
Prova di Padronanza delle Andature	PPA	15 + 15
Prova di Terreno Vario	PTV	G2 Max 100 G3 Max 120 G4 Max 120
Totale punti massimi per le categorie G2 - 265, G3 - 285, G4 - 285.		

Nel caso del Trofeo delle Regioni, il punteggio totale della squadra è calcolato sommando i tre migliori punteggi (somma dei punti della POR + PTV + PPA).

## 9 Orari e ordine di partenza

### 9.1 - Orari

Le gare Regionali o Nazionali di TREC GIOVANISSIMI Cat. **G1** Giovani Esploratori, **G2** Avv. Esploratori, **G3** Avv. Esordienti, **G4** Esordienti si svolgono in una giornata o più a discrezione dell'organizzatore dell'evento.

### 9.2 - Estrazione a sorte:

- L'estrazione a sorte dell'ordine di partenza sarà effettuata dal Presidente di Giuria.
- L'ordine di partenza sarà lo stesso per la POR, la PPA e la PTV.
- Nel caso di Trofeo delle Regioni l'estrazione a sorte dell'ordine di partenza sarà effettuata dal Presidente di Giuria in presenza degli Cheff D'Equipe.

### 9.3 - Ordine di partenza

I concorrenti sono intercalati in modo tale che, per quanto possibile, non partano in sequenza due cavalieri che utilizzano lo stesso cavallo. L'ordine di partenza e gli orari delle tre prove saranno comunicati possibilmente la sera precedente l'inizio della gara.



### 10 Svolgimento delle prove

#### 10.1 - Gare Regionali e Nazionali:

Nelle gare Regionali per la categoria **G1 Giovani Esploratori** sono previste la prova Por con cartine di Google Earth o disegnate dal tracciatore come una caccia al tesoro all'interno del Centro Ippico che ospita la gara, o in un un'area circoscritta. I bambini devono essere in gruppi e accompagnati da un responsabile. La Prova di Terreno Vario (PTV) sarà semplificata e adattata alla loro età.

Nelle gare Regionali o Nazionali per la categoria **G2 Avv. Esploratori** sono previste la prova POR con cartine di Google Earth o disegnate dal tracciatore con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (PPA) e la Prova di Terreno Vario (PTV).

Nelle gare Regionali o Nazionali per la categoria **G3 Avv. Esordienti** sono previste la prova Por con cartine 1:5000 oppure 1:10000 molto semplici senza Azimut e coordinate per il loro grado di esperienza e patente solo un percorso segnato con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (PPA) e la Prova di Terreno Vario (PTV).

Nelle gare Regionali o Nazionali per la categoria **G4 Esordienti** sono previste la prova Por con cartine 1:5000 oppure 1:10000/1:25000 con la possibilità tracciare Azimut **in campo aperto** e coordinate a discrezione del tracciatore per il loro grado di esperienza e patente e un percorso da copiare in sala lettura carta con punti di controllo all'interno di un fondo privato e delimitato, la Prova delle Andature (PPA) e la Prova di Terreno Vario (PTV).

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

#### 10.2 - Gare Internazionali:

Le gare Internazionali di TREC GIOVANISSIMI si svolgono in due giorni. Alle gare Internazionali può partecipare solo la categoria **G4 Esordienti**. Alle gare internazionali possono partecipare solo atleti della categoria che abbiano effettuato almeno due gare nazionali.

#### 10.3 - La Gara, la squadra, la classifica:

Nelle categorie **G2 Avv. Esploratori**, **G3 Avv. Esordienti**, **G4 Esordienti** ad ogni concorrente verrà consegnato un libretto di viaggio, oppure un lettore elettronico come nelle gare di Orienteering, nel quale verranno segnati tutti i risultati delle prove, durante la POR verranno segnati i vari controlli e i tempi di percorrenza. I concorrenti porteranno un numero di gara attribuito per sorteggio.

Le gare degli **G2 Avv. Esploratori**, **G3 Avv. Esordienti** possono essere programmate a iscrizione individuale, con classifica individuale e a squadre, e/o a coppie, e/o a squadre di 3-4 concorrenti.



Ciò significa che per la POR le squadre o coppie partono insieme con un unico libretto di viaggio oppure un unico lettore elettronico, ed il punteggio potrà essere lo stesso per tutti, mentre per prove successive, saranno individuali.

Per la categoria **G4** Esordienti possono partire **solo individualmente**.

## 11 POR

### 11.1 - Definizione:

Prova di Orientamento e Regolarità (POR).

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

### 11.2 - Velocità medie:

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

### 11.3 - Velocità imposte:

Le velocità imposte sono :

- Segnalate su un cartello all'inizio di ogni tratta.
- Rese note a ogni tratta dal giudice all'inizio del tempo di sosta.
- Costanti nella tratta considerata.

Scelte dall'ispettore e dal tracciatore tra 2 e 5 km/h (si eviterà di imporre la stessa velocità su due tratte successive), con facoltà del presidente di giuria e dell'ispettore di stabilire velocità inferiori in funzione di particolari condizioni climatiche e del terreno.

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

Categoria	Distanza massima
<b>G1</b> Giovani Esploratori	All'interno del centro ippico
<b>G2</b> Avv. Esploratori	3 Km
<b>G3</b> Avv. Esordienti	3 Km
<b>G4</b> Esordienti	5 Km



## REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

Nella prova di POR per le categorie **G4** Esordienti è possibile far percorrere il percorso anche a cavallo qualora ci siano i requisiti di sicurezza (area recintata e priva di strade pubbliche comunali o provinciali). Qualsiasi tipo di assistenza ai cavalieri, (Escluso per la categoria ludica **G1** Giovani Esploratori) tranne in caso di pericolo, è vietata e comporta l'eliminazione dalla prova.

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

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

### 11.4 - Penalità:

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

Ad ogni controllo la tabella delle penalità è la seguente :

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

- arrivo nel tempo esatto: penalità 0.
- arrivo con un minuto di anticipo: penalità 1.
- arrivo con un minuto ritardo: penalità 1.

Es. : tempo ideale 60'

- tempo impiegato 59'59" tempo riportato sul foglio 59' penalità 1.
- tempo impiegato 60'59" tempo riportato sul foglio 60' penalità 0 .

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

Per ogni tratta, il punteggio viene calcolato indipendentemente dalle altre tratte. Di conseguenza le penalità vengono acquisite definitivamente e non possono essere recuperate sulle altre tratte. Ogni cavaliere che non lasci il punto di controllo (compreso quello alla partenza) all'ora esatta che gli è stata fissata, viene penalizzato di un punto per minuto completo di ritardo.

### Esempio:

- Se un cavaliere lascia il punto di controllo con 4'59" di ritardo avrà 4 punti di penalità.



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

## 11.5 - Itinerario:

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

Per la Cat. **G3** Avv. Esordienti e la Cat. **G4** Esordienti al momento della partenza ad ogni concorrente verrà consegnata la mappa della zona con il percorso che il concorrente deve seguire.

## 11.6 - Lettura carta:

I concorrenti entrano in sala lettura carte ogni 5 minuti e avranno 10 minuti per la copiatura carta. In alcuni casi il tracciatore può decidere di consegnare ai concorrenti G4 un tracciato già segnato ed evitare la copiatura carta.

Categoria	Tempo lettura carta
<b>G1</b> Giovani Esploratori	Già copiata
<b>G2</b> Avv. Esploratori	Già copiata
<b>G3</b> Avv. Esordienti	Già copiata
<b>G4</b> Esordienti	min. 5 minuti - max 15 minuti

Dal momento dell'entrata in sala lettura carte, tutti i contatti con l'esterno sono vietati. Il concorrente non può uscire dalla sala lettura carte prima del tempo indicato.

- Potrà essere messa all'inizio, in mezzo al tracciato o alla fine una prova a tempo chiamata **labirinto di orientamento**, un percorso di individuazione di alcuni punti su una piccola piantina aggiuntiva.

In un'area di massimo 40 metri per 40 metri costruita come un vero labirinto con molteplici punti segnati all'interno, nella piantina del concorrente ne saranno segnati solo alcuni, oltre al numero dei punti giusti per chi eseguirà un percorso netto farà la differenza il tempo.

L'attribuzione del punteggio verrà fatta ponendo 10 punti al primo concorrente, 9 punti al secondo concorrente, a scalare al decimo concorrente 1 punto. Dall'undicesimo concorrente il punteggio sarà 0 (zero). La prova potrà essere effettuata con un libretto di viaggio per segnare i vari punti presi o con un lettore elettronico.

## 11.7 - Linea di partenza:

La linea di partenza è nota ai concorrenti e coincide con l'uscita dal locale lettura carta; deve essere indicata da due bandiere rossa a destra e bianca a sinistra. La velocità del primo tratto è indicata su un pannello nella sala lettura carta.



### **Controlli:**

Il numero e l'ubicazione dei punti di controllo saranno tenuti segreti ai concorrenti. I tempi di percorso di ogni tratta si conteranno dal superamento della linea di partenza e di arrivo. Le linee di partenza e di arrivo di ogni controllo saranno segnalate da bandierine rosse e bianche.

Alla vista di un punto di controllo i concorrenti devono obbligatoriamente raggiungere il punto di controllo stesso nel rispetto dell'itinerario, proseguendo dritti e senza fermarsi. Nessuno potrà dare ai concorrenti alcuna informazione.

### **11.8 - Soste:**

Una sosta di 5 minuti è prevista e fissata dall'organizzazione a ogni punto di controllo per registrare gli orari di arrivo e partenza nel libretto di viaggio.

I Giudici devono modificare la durata della fermata facendo ripartire i cavalieri a 5 minuti di intervallo uno dall'altro per evitare che essi proseguano insieme.

Questi tempi sono sempre a discrezione del Giudice che per motivi di sicurezza oppure problematiche nel proseguimento della gara, egli potrà allungare o diminuire i tempi di sosta tra un concorrente e l'altro.

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

### **11.9 - Controllo di passaggio:**

Possono essere previsti controlli di passaggio e cioè senza il rilievo del tempo; in questo caso il concorrente porterà la prova di essere passato da:

- Consegna di un ticket di passaggio.
- Marchio, punzonatura o segnatura, o firma del giudice sul foglio di viaggio

Il giudice ad un controllo di passaggio non può fermare un concorrente più del tempo necessario per la consegna del ticket o della segnatura sul libretto di viaggio. Nel caso di arrivo contemporaneo di due o più concorrenti, dopo la convalida del passaggio da parte dei giudici, essi possono ripartire immediatamente anche in gruppo.

### **11.10 - Eliminazione dalla POR**

Viene eliminato dalla POR:

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



## 12

## PPA

**12.1 - Definizione:**

Prova di Padronanza Andature (PPA)

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

Categoria	Andata	Ritorno
<b>G2</b> Adv. Esploratori	Trotto	Passo
<b>G3</b> Adv. Esordienti	Trotto	Passo
<b>G4</b> Esordienti	Galoppo	Passo

In tutte le prove e in tutte le categorie, il galoppo o il trotto devono essere percorsi il più lentamente possibile, mentre il passo più velocemente possibile senza rompere l'andatura.

Si aggiudica la prova chi avrà percorso il corridoio con il tempo maggiore (trotto o galoppo)

Si aggiudica la prova chi avrà percorso il corridoio con il tempo minore (passo).

Il corridoio della Prova PPA può essere allestito all'interno del percorso PTV come ingresso ed uscita dal percorso.

**12.2 - Il corridoio caratteristiche:**

Categoria	Andata/ Ritorno	Lughezza mt	Larghezza
<b>G2</b> Adv. Esploratori	Trotto/Passo	min 25 max 50	2,5 mt
<b>G3</b> Adv. Esordienti	Trotto/Passo	min 25 max 50	2,5 mt
<b>G4</b> Esordienti	Galoppo/Passo	min 100 max 150	2,5 mt

**12.3 - Prova cronometrata:**

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



## REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

Cat G2 - G3				Cat G4			
Trotto Binomio più lento	Punti	Passo Binomio più veloce	Punti	Galoppo Binomio più lento	Punti	Passo Binomio più veloce	Punti
1	15	1	15	1	15	1	15
2	14	2	14	2	14	2	14
3	13	3	13	3	13	3	13
4	12	4	12	4	12	4	12
5	11	5	11	5	11	5	11
6	10	6	10	6	10	6	10
7	9	7	9	7	9	7	9
8	8	8	8	8	8	8	8
9	7	9	7	9	7	9	7
10	6	10	6	10	6	10	6
11	5	11	5	11	5	11	5
12	4	12	4	12	4	12	4
13	3	13	3	13	3	13	3
14	2	14	2	14	2	14	2
15	1	15	1	15	1	15	1
Dal 16° al' ultimo concorrente	0	Dal 16° al' ultimo concorrente	0	Dal 16° al' ultimo concorrente	0	Dal 16° al' ultimo concorrente	0

### 12.4 - Eliminazione PPA

Cause di eliminazione dalla prova o errori che comportano "0" punti nella prova:

- Cambiare andatura
  1. Sono considerate come rottura d'andatura tutte le rotture di progressione (arresto), così come tutti i cambiamenti di andatura (inferiore o superiore)
  2. E' considerato cambiamento di andatura quando si effettua un cambiamento completo ad una altra andatura diversa da quella che si sta giudicando
  3. Non è considerato come rottura di andatura il cambiamento di piede al galoppo
- Toccare la linea di delimitazione del corridoio.
- Uscire, anche parzialmente, dal corridoio
- Se il cavallo si ferma o indietreggia sul percorso

- \* **La prova è giudicata da minimo due Giudici, uno alla partenza ed uno all'arrivo.**
- \* **Ogni giudice è tenuto a giudicare le rotture su tutta la lunghezza del corridoio.**

**Nella prova PPA l'istruttore o il QT deve essere sempre in campo gara.**

- \* Per la categoria G1 l'Istruttore o il QT può intervenire attivamente e verbalmente.
- \* Per la categoria G2 l'Istruttore o il QT può intervenire solo verbalmente.





\* Per la categoria G3 e G4 l'Istruttore o il QT non può intervenire in nessun modo.

## 13 PTV

### 13.1 - Definizione:

Percorso su Terreno Vario (PTV).

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

### 13.2 - Il percorso:

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

Categoria	Numero difficoltà
<b>G1</b> Giovani Esploratori	<b>min. 6 - Max 10</b>
<b>G2</b> Avv. Esploratori	<b>min. 8 - Max 10</b>
<b>G3</b> Avv. Esordienti	<b>min. 10 - Max 12</b>
<b>G4</b> Esordienti	<b>min. 10 - Max 12</b>

### 13.3 - Andature in gara:

L'andatura è intesa come la massima permessa.

Categoria	Andatura
<b>G1</b> Giovani Esploratori	Trotto
<b>G2</b> Avv. Esploratori	Trotto
<b>G3</b> Avv. Esordienti	Galoppo
<b>G4</b> Esordienti	Galoppo

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

### 13.4 - Difficoltà:

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



## REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

Difficoltà	G1	G2	G3	G4
360 ° DENTRO AL FIORE	SI	SI	SI	SI
ALT SALUTO	SI	SI	SI	SI
CANCELLO	NO	SI	SI	SI
CAPPELLO DA GENDARME	NO	SI	SI	SI
CORRIDOIO	SI	SI	SI	SI
CORRIDOIO A MANO	NO	NO	SI	SI
DOLINA	NO	SI	SI	SI
GUADO O LAGHETTO	NO	SI	SI	SI
IMMOBILITA'	SI	SI	SI	SI
INDIETREGGIARE	NO	NO	SI	SI
LABIRINTO	SI	SI	SI	SI
MONTARE	NO	NO	SI	SI
OSTACOLO VERTICALE	NO	SI	SI	SI
OTTO FRA DUE BARILI	SI	SI	SI	SI
PASSAGGIO 3 BARRIERE A TERRA	SI	SI	SI	SI
PASSERELLA	SI	SI	SI	SI
PERCORSO OBBLIGATORIO	SI	SI	SI	SI
PIANO ASCENDENTE O DISCENDENTE	NO	NO	SI	SI
RAMI BASSI	SI	SI	SI	SI
SIEPE	NO	NO	SI	SI
SLALOM	SI	SI	SI	SI
SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO	SI	SI	SI	SI
TALUS	NO	SI	SI	SI
TRONCO	NO	NO	SI	SI

*Nella prova di terreno vario, vengono utilizzate bandiere direzionali rosse e bianche. Con riferimento alla direzione di marcia le rosse sono poste sempre alla destra e le bianche sempre alla sinistra del percorso, delle difficoltà da affrontare, della linea di partenza e della linea di arrivo.*

### 13.5 - Ricognizione del percorso:

La ricognizione si effettua a piedi, senza cavallo. L'orario di apertura e di chiusura della ricognizione è fissato dalla giuria ed esposto presso la segreteria. Tutte le modifiche apportate al percorso di terreno vario (PTV) dal tracciatore o dal Presidente di Giuria, devono essere effettuati prima dell'orario della ricognizione.

### 13.6 - Partenza e arrivo:

Le linee di partenza e di arrivo devono essere segnalate con bandiere bianche e rosse e si possono superare anche con il cavallo a mano. Dopo indicazione di via del giudice, il concorrente ha 60 secondi per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenze entro



il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla prova.

## 13.7 - Percorso:

E' realizzato su un percorso indicato da effettuare nel tempo concesso. Il tracciato è comunicato ai concorrenti prima dell'inizio della prova. Queste difficoltà sono segnalate con bandiere bianche e rosse e numerate. Il numero progressivo è posizionato su una tabella situata sul lato della bandiera rossa, si utilizzeranno serie di tabelle di colore diverso per i percorsi delle varie categorie. Ogni difficoltà può essere superata una sola volta.

Tutte le informazioni relative alla PTV di ogni categoria, devono essere esposte in un luogo visibile a tutti.

### Queste informazioni sono:

- Lo schema del percorso riportante le difficoltà, con relativa numerazione e colorazione delle tabelle,
- L'elenco delle difficoltà con relativa numerazione e colorazione delle tabelle,
- Il tempo massimo.

## 13.8 - Sul Percorso:

Nelle prove di categoria tra una difficoltà e l'altra l'andatura è libera. Su alcune prove l'andatura è imposta (alcune difficoltà impongono il passo, come passerella o labirinto, mentre altre premiano le andature superiori, es slalom o corridoio).

- Se un cavaliere non vuole affrontare una difficoltà, deve obbligatoriamente presentarsi almeno una volta davanti all'ostacolo, ed annunciare chiaramente al giudice la sua intenzione di non superarlo ed aspettare l'assenso del giudice per proseguire. Se questo non avviene, il cavaliere sarà eliminato per errore di percorso.
- Tre rifiuti su un ostacolo comportano il punteggio 0 sull'ostacolo stesso, ma il concorrente non viene eliminato dalla prova.
- Quando un cavaliere raggiunge un concorrente precedente, quest'ultimo lo deve lasciarpassare. Se per ragioni tecniche questo non è possibile (ostacolo già cominciato) il giudice è tenuto a rilevare il tempo perduto dal concorrente fermo. Questo tempo sarà dedotto dal suo tempo finale.

### Nella prova PTV l'istruttore o il QT deve essere sempre in campo gara.

- \* Per la categoria G1 l'Istruttore o il QT può intervenire attivamente e verbalmente.
- \* Per la categoria G2 l'Istruttore o il QT può intervenire attivamente e verbalmente. L'Atleta che sarà aiutato attivamente dal proprio Istruttore o QT (che dovrà essere dichiarato prima della partenza in PTV) avrà una penalità di 2 (due) punti sul punteggio di ogni ostacolo PTV.
- \* Per la categoria G3 e G4 l'Istruttore o il QT non può intervenire in nessun modo.



### 13.9 - Non superamento volontario di una difficoltà:

Un concorrente che non desidera superare una difficoltà deve:

- fermarsi,
- presentarsi al giudice della difficoltà,
- dimostrare l'intenzione di non superare questa difficoltà,
- aspettare il consenso a proseguire dal giudice

### 13.10 - Valutazione:

Ogni ostacolo è valutato da 0 a 10punti (**mai punteggio negativo**). Nel caso di non superamento dell'ostacolo verrà attribuito il punteggio 0 sull'ostacolo.

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

#### Nelle prove si valutano:

##### Precisione:

- Alt salute
- Immobilità
- Labirinto
- Slalom
- Indietreggiare
- Corridoio
- Corridoio a mano
- Percorso obbligatorio
- Canello
- 360° dentro al fiore
- Montare
- Bersaglio
- Canestro

##### Fiducia e sicurezza:

- guado o laghetto
- passerella
- Cappello da gendarme
- Dolinaostacolo verticale
- otto tra barili.

##### Abilità e franchezza:

- spostamento dell'oggetto
- passaggio 3 barriere a terra
- rami bassi
- piano ascendente a cavallo
- talus, tronco
- siepe



## 13.11 - Punteggi:

Il punteggio sull'ostacolo viene determinato da tre giudizi . Sempre dall'efficacia , dallo stile o dall'andatura o dal tempo a seconda del tipo di ostacolo e dalle eventuali penalità. Si sottraggono 3 punti per ogni errore commesso nella colonna efficacia , si attribuiscono da – 2 a + 3 sulla colonna stile, oppure si attribuisce -2 , 0, +3 sulla colonna andatura, oppure si attribuisce il punteggio determinato dal tempo sulla colonna tempo, quindi si attribuiscono eventuali penalità sulla colonna penalità. La somma di TRE giudizi determina il punteggio sull'ostacolo.

## 13.12 - Punteggio e classifica individuale o a squadre:

La classifica individuale è data dalla somma dei punti acquisiti nel superamento di tutte le difficoltà. Per la classifica a squadre nel Trofeo delle Regioni si sommano i punti ottenuti dai tre migliori cavalieri di ciascuna squadra.

## 13.13 - Eliminazione PTV

Cause di eliminazione dalla prova:

- Errore di percorso rettificato
- superamento dell'ostacolo al contrario
- superamento del doppio del tempo massimo

### Errore di percorso rettificato:

- E' considerato errore di percorso rettificato quando un concorrente modifica la sua traiettoria fra due ostacoli vicini nell'intento di minimizzare la tecnicità proposta dal tracciatore PTV.
- L'errore di percorso rettificato comporta la nota -3 sulla colonna efficacia da parte del giudice dell'ostacolo successivo

L'abbandono volontario durante una prova comporta l'eliminazione dalla gara. Se un concorrente non può terminare la prova per altre ragioni, può partecipare al resto della gara ed essere classificato.

## 14 Eliminazioni e sanzioni

### 14.1 - Viene eliminato dalla gara:

- Il concorrente che abbandona volontariamente una delle tre prove.



### 14.2 - Viene eliminato dalla prova:

- Il concorrente che viene aiutato nella ricerca dell'itinerario della POR da persone che non sono concorrenti in gara (sono permessi scambi di opinioni tra partecipanti alla POR).
- il concorrente che durante la POR utilizza telefono cellulare e/o GPS .
- il concorrente Categoria **G3 e G4** che riceve aiuti di compiacenza in qualsiasi delle tre prove.

### 14.3 - Sanzioni disciplinari:

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

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

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

## 15 Classifica Finale

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti nell'insieme delle prove (POR + PPA + PTV). In caso di parità di punteggio tra più concorrenti, prevarrà il concorrente che ha un punteggio maggiore sommando i punti ottenuti nelle prove di POR + PTV. In caso di ulteriore parità, prevarrà il concorrente con il maggior punteggio nella POR. In caso di nuova parità sarà preso in considerazione il punteggio della PTV ed infine quello della PPA

## 16 Interrogazioni tecniche e Ricorsi

### 16.1 - Interrogazioni Tecniche

Le interrogazioni tecniche, vanno indirizzate al presidente di giuria, dopo l'arrivo dell'ultimo concorrente al completamento di ogni prova Per le gare a squadre, le interrogazioni tecniche, sono formulate esclusivamente dallo chef d'equipe.



Per le prove individuali sono formulate dal concorrente stesso.  
La risposta della giuria, può essere data prima della fine della gara.

## 16.2 - Ricorsi - Reclami

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

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

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

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

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

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

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

## 17 Definizioni di termini POR -PTV

### 17.1 - Definizioni e termini POR

**Sala carte:** edificio o struttura coperta e riparata che dispone di buona illuminazione, dove i concorrenti possano rilevare il percorso.



## REGOLAMENTO NAZIONALE TREC GIOVANISSIMI

**Foglio del controllo:** Ogni controllo è munito di un foglio sul quale sono notate le ore di arrivo e di partenza dei concorrenti così come il nome della porta superata e le penalità riguardanti la competenza del punto di controllo. Le stesse note sono riportate sul foglio di viaggio dei concorrenti. Su richiesta del giudice, il cavaliere deve verificare ciò che è scritto e firmare per conferma.

**Foglio di viaggio:** Documento rilasciato ad ogni partecipante al momento della lettura carte. Su questo foglio saranno notate tutte le ore di arrivo e partenza dei controlli. Così come il nome o il numero delle porte superate e le eventuali penalità riguardanti la competenza del controllo (es. arrivo senza un ferro, ritardo rispetto all'ora di ripartenza assegnata dal giudice, ecc.). Sono le stesse note del foglio di controllo.

**Punto di controllo:** Permette di controllare l'esattezza dell'itinerario e la precisione della velocità oraria imposta. L'arrivo a un punto di controllo è segnalato da una bandierina bianca a sinistra e da una bandierina rossa a destra. Lo spazio compreso entro queste due bandierine è denominato "porta". Alla partenza del controllo, viene modificata la media di percorrenza della successiva tratta.

**Velocità oraria imposta:** si tratta di una velocità entro i 2 / 5 km. /h, chiaramente indicata alla partenza, poi modificata a ogni punto di controllo, dove essa dovrà essere affissa in modo ben visibile. I cavalieri scelgono liberamente le andature, al fine di mantenere al meglio la media.

Le velocità imposte sono:

- » Scritte su un pannello
- » Segnalate per ogni tratta dal giudice
- » Costanti su ogni tratta
- » Possibilmente differenti su due tratte successive

**Controllo di passaggio:** La segnalazione è identica al punto di controllo. La sua funzione è quella di verificare l'esattezza del passaggio del cavaliere, ma senza fermare il concorrente o modificare la velocità imposta. Il giudice prova l'esattezza o l'errore del passaggio tramite l'apposizione sul foglio di viaggio del concorrente di una punzonatura o di una firma. Il giudice ferma il concorrente solo il tempo necessario per tale operazione.

### Tratta ad Azimut:

Cat. G4: Percorsi molto facili, distanze brevi e punti facilmente raggiungibili. Lo scopo di questo esercizio è di preparare il cavaliere al passaggio in categoria C1/C2. Deve essere fatto solo a scopo pedagogico.

- » Al controllo di partenza di una tratta, il giudice sigilla la carta topografica del concorrente. Gli rimette una lista di azimut (angoli) e loro distanze associate corrispondenti a un percorso da seguire per arrivare giusto al controllo successivo. Questo percorso non corrisponde forzatamente a una traccia originale, ma il punto di arrivo di questo troncone





- si trova sempre sul tracciato originale.
- » La tratta ad azimut può anche essere tracciata su fondo bianco (con o senza supporto della carta)
  - » Questo tipo di tratta è da percorrere con una velocità imposta, ed il suo arrivo è giudicato come un arrivo ad un punto di controllo. L'apertura della carta sigillata da parte del cavaliere comporta 15 punti di penalità. Per contro, il concorrente non acquisisce 15 punti di penalità supplementari, se arriva al punto di controllo dalla direzione sbagliata.
  - » Gli azimut sono indicati alla partenza dei percorsi (l'angolo di direzione corrisponde ad un imbocco di un percorso da seguire per tutta la distanza indicata) o in linea (si deve rispettare l'angolo indicato su tutta la distanza indicata). Il metodo impiegato deve essere precisato sulla lista consegnata al concorrente.
  - » Il punto di partenza di una tratta ad azimut deve essere chiaramente segnalato e menzionato dal giudice.

## Ricerca di punti segnalati:

- » Al controllo di partenza dalla tratta, il giudice consegna al concorrente una lista di note corrispondenti a punti segnalati da raggiungere in successione. Per questo, il concorrente non è obbligato a seguire il tracciato della propria carta. Questo tipo di troncone è da percorrere entro un tempo indicato. Solo gli arrivi in ritardo al punto di arrivo segnalato sono penalizzati di 1 punto per minuto. L'ultimo punto segnalato della tratta deve trovarsi sul tracciato originale.

Il modo di individuare un punto segnalato può essere dato in diverse maniere, per esempio ;

- coordinate standard (latitudine e longitudine)
  - distanza ed angolo di direzione da un punto noto (chiesa, cimitero, rovine, ecc.)
  - intersezione di distanze da due punti noti ecc. ecc.
- » Un punto segnalato è materializzato come segue:
    - con una segnalazione tipo bandierina o lanterna, ecc .ecc
    - con la presenza di un giudice che appone una segnatura sul foglio di viaggio del concorrente come prova del suo passaggio. Oppure si appone un pannello (minimo un foglio A4) accompagnato da un punzone o da un tampone. Il concorrente punzona o timbra il suo foglio di viaggio come prova del passaggio.

## 17.2 - Definizioni e termini PTV

**Rifiuto:** un rifiuto si definisce quando avviene un movimento all'indietro del cavallo (anche un solo piede). Un arresto o un movimento laterale, non è considerato rifiuto. Una volta è considerata come un rifiuto.

**Cambiamento di andatura:** i cambiamenti di andatura sono tenuti in considerazione solo all'interno delle zone di penalizzazione e all'interno delle difficoltà. Se si verifica una rottura all'interno di una difficoltà dove la nota dello stile è definita per l'andatura, (corridoio, slalom,



.....) si deve tenere in considerazione l'andatura inferiore.

### **Perdita di equilibrio a piedi**

- » Un concorrente a piedi è considerato come aver perso l'equilibrio, quando mette a terra una parte del corpo per riequilibrarsi. La perdita di equilibrio è considerata penalmente come atteggiamento pericoloso.

### **Cadute:**

- » Un concorrente a cavallo è considerato caduto quando avviene la separazione del suo corpo involontariamente dal cavallo. In questo caso La sua prova avrà punteggio 0 in PPA o PTV. Il concorrente è fermato e deve lasciare il campo a piedi. Un eventuale giudizio a proseguire è rilasciato solo dal personale sanitario.
- » Un cavallo è considerato caduto quando la sua spalla e - o la sua anca hanno toccato il suolo, o in appoggio su un ostacolo. In questo caso il cavaliere deve lasciare il campo a piedi in PPA o PTV ed un eventuale giudizio a proseguire è rilasciato dal personale sanitario veterinario.
- » La perdita di equilibrio a piedi o una caduta di cavallo o cavaliere devono essere viste e validate da un giudice.

**Volta:** E' considerata volta quando un concorrente re incrocia il suo tracciato entro due difficoltà. Dopo uno scarto, un rifiuto o una caduta di fronte ad una difficoltà, un concorrente può reincrociare il suo tracciato per ripresentarsi alla stessa senza essere penalizzato.

**Errore di percorso rettificato:** E' considerato errore di percorso rettificato quando un concorrente modifica la sua traiettoria fra due ostacoli vicini nell'intento di minimizzare la difficoltà proposta dal tracciatore PTV.

L'errore di percorso rettificato comporta la nota -3 sulla colonna efficacia da parte del giudice dell'ostacolo successivo

**Brutalità:** Durante la PTV , un concorrente è penalizzato per 5 punti ogni brutalità ,essa si può definire come:

- » Un colpo di frustino sulla testa
- » Più di tre colpi di frustino sul posteriore
- » Azioni violente sull'imboccatura
- » Utilizzare in maniera insistente ed eccessiva l'uso dei talloni o degli speroni



## 18 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 sponsor 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.

## 19 Campionato Italiano Giovanissimi

Nelle gare di campionato Italiano sono previste le classifiche

- **G2** Avv. Esploratori
- **G3** Avv. Esordienti
- **G4** Esordienti così come le classifiche finali del campionato Italiano

La classifica è ottenuta con la somma dei 3 migliori punteggi di ogni concorrente.

### **Criterio di attribuzione del punteggio per ogni singola gara**

**CLASSIFICA FINALE** Per l'elaborazione della Classifica Finale, si considera la somma dei punteggi totali ottenuti nelle tre migliori gare prescelte con l'aggiunta di 1 punto per ogni cavaliere iscritto ad ognuna delle gare prescelte. Qualora il campionato venga svolto in sole tre tappe, è possibile determinare la classifica sui due migliori punteggi pur che sia comunicato prima dell'inizio del campionato. In caso di parità di punteggio, i criteri di elaborazione della Classifica Finale saranno gli stessi utilizzati per le classifiche di ogni singola gara.

## 20 Campionato Regionale Giovanissimi

Ogni regione può adattare, nei limiti di ammissibilità, il presente regolamento italiano alle proprie esigenze. Si possono quindi apportare modifiche alle distanze, alla prova di Padronanza delle Andature (PPA), alle difficoltà di terreno vario, alle difficoltà del tracciato anche in base al territorio e alla capacità tecnica dei propri cavalieri.