



# **REGOLAMENTO NAZIONALE**

## **Monta da Lavoro**

### **SPECIALITA' GIMKANA**

**Aggiornamento - gennaio 2018**

#### **PREMESSA**

La disciplina della Monta da Lavoro è stata creata con l'obiettivo di migliorare le tecniche equestri sviluppate in quei Paesi i cui cavalieri impiegano i cavalli in diversi aspetti del lavoro nei campi col bestiame.

La gara quindi offre un'occasione al raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale.

Questo regolamento è stato preparato sulla base del lavoro che è stato realizzato in tutti i Paesi in cui si pratica questa disciplina, sarà oggetto di ulteriori revisioni, con l'obiettivo di assicurare un sistema più equo attraverso l'introduzione di piccole modifiche a quei temi aperti al miglioramento.

Uno dei punti di maggior importanza consiste nel fatto che tutte le prove delle categorie "open" devono essere eseguite con le redini tenute in una sola mano.

I concorrenti sono quindi liberi di usare una o l'altra mano per tenere le redini ma non potranno, sotto pena di eliminazione, usare l'altra mano durante la prova e saranno eliminati se la loro mano libera sfiora la redine davanti all'altra o se concorre ad ogni forma di assistenza. **Ogni aggiustamento delle redini impiegando la mano libera deve essere un'azione momentanea. Solo per l'anno 2017 è prevista una deroga dall'obbligo di conduzione ad una mano per le categorie Open unicamente per i Concorsi di Gimkana.**

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale, è stato redatto per regolare tutte le manifestazioni di Monta da Lavoro e può essere modificato solo dal Consiglio stesso.

#### **1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME**

**1.1** Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Monta da Lavoro Gimkana indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della FITETREC, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

**1.2** L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

I soggetti tenuti agli obblighi e agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Monta da Lavoro sono:

- il Cavaliere che lo monta;

- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Juniores l'Istruttore di riferimento o altro istruttore da lui delegato.

Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le intenzioni del presente Regolamento.

## 1 MANIFESTAZIONI

Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla FITETREC oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento.

La FITETREC ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione del Concorso di MdL, dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla FITETREC od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 20 giorni prima della gara, per l'approvazione.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato FITETREC, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato FITETREC od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale.

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

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

Gimkana.

Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla FITETREC. Il programma, una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della FITETREC centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare le categorie del Concorso;

b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto della iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- Il tipo di Concorso in programma;
- Gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione.

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

L'Organizzazione deve inviare a mezzo posta anche elettronica o via fax alla FITETREC Nazionale, o al Comitato Regionale competente per territorio nella giornata successiva alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

## 2. NORME GENERALI

### 2.1 Specialità Gimkana.

Sono i Concorsi, effettuati di regola in una sola giornata, limitati alla sola prova di Gimkana.

### 2.2 Inizio e termine di un concorso

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo l'esposizione della classifica.

### 2.3 Lavoro di esercizio del cavallo

Durante le gare i cavalli nel campo prova potranno essere montati esclusivamente dai cavalieri iscritti con i quali effettueranno la gara ad eccezione dei cavalieri con patente A1 .

**Pena l'eliminazione**

### 2.4 Scuderizzazione dei cavalli

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di svolgimento della manifestazione.

### Partecipazione gare

**2.5** Per la partecipazione a gare o Campionati Internazionali, si fa riferimento agli accordi vigenti tra le Nazioni partecipanti.

## 2.6 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

I Cavalieri vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A1
- 2) Cavalieri con PATENTII A2/A3

ed in base all'età:

- GIOVANISSIMI: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 10 anni fino al raggiungimento del 14° anno;

- JUNIORES: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 15 anni fino al raggiungimento del 18° anno; **Per le gare internazionali svolte sotto l'egida della FITE, Federazione Internazionale di riferimento, nella categoria Juniores sono compresi anche i cavalieri di età compresa fra i 19 ed i 21 anni.**

- SENIORES: sono i Cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età;

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria.

E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato. La partecipazione a Categorie senza l'esatta qualifica, comporta, oltre all'esclusione dalla classifica, un'ammenda di 5 0 0 ,00 Euro; resta salva la facoltà di deferimento agli Organi Disciplinari in casi di particolare gravità o nei casi in cui si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

## 2.7 CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI

I cavalli vengono classificati in base all'età:

- Cavalli Debuttanti (da 3 ai 5 anni)
- Cavalli (da 6 anni in poi)

Sono qualificati "italiani" i soggetti iscritti ai Libri Genealogici tenuti dall'ASSI (o Uffici che ne dovranno occupare il posto) ed ai cavalli nati ed allevati in Italia iscritti nei Libri Genealogici o Registri Anagrafici riconosciuti dal MIPAF

L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la normativa per l'iscrizione o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla FITETREC e/o MIPAAF.

**Nei Concorsi di Gimkana lo stesso cavallo, può prendere parte nella stessa giornata di gara ad un massimo di 2 diverse categorie con cavalieri diversi e con percorsi diversi. Ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie GIOVANISSIMI e AVVIAMENTO.**

Per queste ultime categorie lo stesso cavallo non potrà comunque partecipare al concorso complessivamente per più di 5 (CINQUE) volte (alla stessa o ad altra categoria). I cavalli che partono in Categoria Open potranno partecipare alla categoria Giovanissimi e Juniores (purché il grafico del percorso sia diverso) e comunque non più di tre percorsi ( I cavalli che prendono parte alle categorie Amatori e/o Juniores, possono partecipare anche alle categorie Giovanissimi ed Avviamento con un massimo di ulteriori 3/4 entrate, fino al raggiungimento del numero limite di 5 ingressi ).

### 2.8 Età dei cavalli e cavalieri

L'età dei cavalli e dei cavalieri si intende computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo o cavaliere, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

## 2.9 ABILITAZIONI A MONTARE DEI CAVALIERI

**E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato, pena la squalifica.**

### 3.0 Patente A1

Abilita il cavaliere, compiuti i 10 anni, ad attività, solamente nelle categorie AVVIAMENTO e con cavalli non debuttanti.

### 3.1 Patente A2/A3

Patente A2 abilità ad attività sportiva agonistica nelle:

- Categoria Debuttanti/Amatori purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria Open;
- Categoria Juniores se di età inferiore ai 18 anni
- Categoria Giovanissimi di età inferiore a 15 anni.

#### Patente A3

abilità ad attività sportiva agonistica nelle:

- Categoria Debuttanti/Amatori/juniores purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella Categoria Open;

### 3.2. Le categorie previste:

- **AVVIAMENTO:** possono partecipare cavalieri dai 10 anni in poi con patente A1.
- **CAVALLI DEBUTTANTI** comprende cavalli dai tre ai cinque anni montati da cavalieri con patente A2/A3. I cavalli dai tre ai cinque anni, possono iscriversi in tutte le categorie , lo stesso binomio non potrà più iscriversi nella categoria debuttanti una volta iscritto nella categoria superiore.
- **AMATORI:** possono partecipare cavalieri con patente A2/A3, purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria OPEN.

- I binomi che nella classifica finale di Campionato Regionale si siano posizionati tra le prime 3 posizioni potranno continuare ad iscriversi alla Categoria Amatori solo per l'anno in corso e i due anni successivi, dopo sarà obbligatoria iscrizione alla cat. Open

- **Regola valida dal 2016 come previsto dall'ex regolamento MDLV.**
- **OPEN:** possono partecipare i cavalieri con patente A3 ed età minima di 15 anni.
- **JUNIORES:** possono partecipare i cavalieri con patente A2/A3 e con età compresa fra i 15/ 18 anni.
- **GIOVANISSIMI** possono partecipare solo i cavalieri con età **10/14** anni con patente A2.

**Cavalieri, Amatori, Juniores e Giovanissimi possono partecipare anche alle categorie superiori.**

**In questi casi però il binomio che ha partecipato alla categoria superiore non può più iscriversi in altri concorsi alla categoria iniziale di appartenenza**

### 3.3 Sottocategorie

Nelle gare di valenza regionale, provinciale e sociale i Comitati Regionali e I Comitati organizzatori su autorizzazione dei Comitati Regionali, potranno organizzare gare con classifiche separate secondo le sole seguenti sotto categorie:

- la categoria AVVIAMENTO potrà prevedere una sotto categoria Juniores (fino a 18 anni di età) ed una Seniores (dai 19 in su);
- la Categoria GIOVANISSIMI potrà prevedere una sotto categoria Pulcini (dagli 10 agli 12 anni di età) ed una Ragazzi (dai 13 ai 14 anni di età) .
- la categoria Open potrà prevedere una sottocategoria "Open Due Mani" (Open/2) che seguirà tutte le regole tecniche della Categoria Open con la sola eccezione dell'obbligo di conduzione ad una mano. La

partenza in questa sottocategoria non comporta il divieto per il binomio d'iscrizione nella categoria Amatori nei concorsi successivi.

- La categoria Amatori potrà prevedere una sottocategoria "Muli/bardotti montati" riservata a questo tipo di equidi.

### 3.4 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

**Nella Open** é vietato il cambio di mano. Quindi il cavaliere dovrà completare la prova con la medesima mano con cui comincia, pena l'eliminazione. E' consentito l'utilizzo della seconda mano per aggiustare le redini, il movimento deve essere breve e sempre dietro la mano con la quale ha iniziato la prova, l'uso diverso comporta l'eliminazione. Nelle altre si può effettuare il cambio di mano o guidare a due mani in tutte le specialità, e la non eliminazione in caso di mancato superamento di alcune difficoltà, ma una penalizzazione di 10 secondi (dopo il 3° tentativo).

Solo per l'anno 2017 è prevista una deroga dall'obbligo di conduzione ad una mano per le categorie Open.

### 3.5 Categorie Avviamento e Giovanissimi

- Gimkana: 6/10 difficoltà escluso: slalom tra paletti paralleli; passi indietro a slalom. Ostacolo altezza max 40 /50cm.

### 3.6 Categoria Cavalli Debuttanti

- Gimkana 6/10 difficoltà escluso slalom tra paletti paralleli, passi indietro a slalom, ostacolo. Ostacolo altezza max 40/50 cm

### 3.7 Categorie Juniores ed Amatori

- Gimkana: 8/12 difficoltà, escluso slalom tra paletti paralleli.

### 3.8 Categoria Open

- Gimkana: 9/14 difficoltà.

### 3.9 Iscrizioni

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

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

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

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

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Una tale decisione è solo di competenza della FITETREC sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail, le iscrizioni e gli eventuali ritiri.

**Le iscrizioni degli Juniores e dei Giovanissimi saranno ritenute valide solo se fatte dalla società Affiliata di appartenenza e inoltre è necessario specificare il nome del Tecnico accompagnatore.** . Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Juniores e Giovanissimi devono essere assistiti dal Tecnico accompagnatore responsabile dell'Associazione ovvero da un Tecnico da questi delegato. In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica". L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi (d'onore o denaro). Pagano comunque la tassa d'iscrizione e partono sempre dopo i cavalli iscritti alla gara.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro il giorno e la data indicati nel programma della manifestazione

Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50 % delle quote d'iscrizione ed il 100 % di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

#### 4 Tasse di iscrizione e scuderizzazione

Gli importi minimi delle tasse d'iscrizione e per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

E' facoltà dei Comitati Organizzatori di aumentare gli importi non superando il 25% di quanto stabilito dal Consiglio Federale.

Un cavallo o un Cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola, non solo con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione, ma, anche, con tutti quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il Cavaliere siano stati iscritti.

##### 4.1 Tabella dei punti

La classifica finale di Campionato Regionale sarà data dalla somma dei punti ottenuti nelle singole prove . Per le prove di Gimkana solo nelle tappe di campionato Regionale e Special Event il punteggio sarà attribuito come di seguito esposto:

- al 1° classificato 12
- al 2° classificato 10
- al 3° classificato 9
- al 4° classificato 8
- al 5° classificato 7
- al 6° classificato 6
- al 7° classificato 5
- al 8° classificato 4
- al 9° classificato 3
- al 10° classificato 2
- al 11° classificato 1
- al 12° classificato 1
- al 13° classificato 1
- e a seguire sempre di 1 punto
- (0) zero punti solo in caso di eliminazione

In caso di due manche varrà la somma dei punteggi e non la somma dei tempi .Nel caso si tenessero due manche, ed in una di queste il concorrente fosse eliminato, varrà il solo punteggio di una manche.

In caso di parità in una gara, la vittoria verrà assegnata al concorrente con la somma dei due tempi minore.

In caso di ulteriore punteggio uguale la vittoria verrà assegnata al concorrente che ha ottenuto il miglior piazzamento considerando entrambe le manche.

La classifica finale di Campionato Regionale verrà ottenuta considerando **i migliori risultati secondo le modalità definite dalle norme di partecipazione delle singole Regioni** delle singole tappe, in caso di parità prevarrà il maggior numero di partecipazione alle tappe, in caso di ulteriore parità verrà considerata la sommatoria minore delle tappe prescelte .

**Le classifiche di Campionato Italiano, Trofeo delle Regioni e Special Event di interesse Nazionale che si svolgono in più manche, sarà attribuito un punteggio come di seguito:**

- **Al 1° classificato sarà attribuito un punteggio pari al numero di partecipanti iscritti e partenti più due.**
- **Alle altre posizioni in classifica sarà attribuito un punteggio pari al numero di partecipanti iscritti e partenti più 1 meno il numero della posizione in classifica.**

**A titolo di esempio con 10 partecipanti iscritti e partenti i punteggi attribuiti saranno i seguenti:**

- al 1° classificato punti  $10+2 = 12$**
- al 2° classificato punti  $10+1-2=9$**
- al 3° classificato punti  $10+1-3=8$**
- al 4° classificato punti  $10+1-4=7$**
- al 5° classificato punti  $10+1-5=6$**
- al 6° classificato punti  $10+1-6=5$**
- al 7° classificato punti  $10+1-7=4$**

al 8° classificato punti 10+1-8=3

al 9° classificato punti 10+1-9=2

al 10° classificato punti 10+1-10=1

In caso di eliminazione, squalifica o ritiro il punteggio sarà pari a zero.

Ai fini del presente articolo un cavaliere si intende "iscritto e partente" solo quando è in regola con l'iscrizione al Concorso, ha pagato la tassa di iscrizione, e si presenta in tenuta di gara alla partenza della prova singola nel caso di Gimkana.

#### 4.2 Eliminazione

In tutte le specialità e in tutte le categorie il Presidente di giuria può, a suo insindacabile giudizio, eliminare un cavaliere ed allontanarlo dalla singola prova di specialità quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;
- compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli, sia in campo prova che in gara;
- mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara;
- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto;
- ferisce o maltratta il cavallo in gara;
- il cavallo assume atteggiamenti di difesa pericolosi per l'incolumità del cavaliere;
- si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla competizione;
- entra in campo con il percorso montato senza autorizzazione;
- nelle prove di Gimkana prova un ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara ovvero attraversa un ostacolo in qualsiasi momento precedente all'inizio della prova;
- l'uso della "serreta vaquera" sia ricoperta che non;
- l'uso del barbozzale con seghetta (tipo serreta) sia ricoperto che non;
- presenta bardature od abbigliamento non idoneo;
- supera un ostacolo cronologicamente non previsto nella specifica gara (gimkana);
- entra in un ostacolo in modo errato senza rettificare prima dell'entrata nell'ostacolo successivo per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 5 secondi
- attraversare un ostacolo, che non sia già stato superato, durante l'esecuzione della prova; per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità 5 secondi
- abbattere una difficoltà che deve ancora essere superata, non avendo più modo di completarla;
- caduta del cavaliere e/o cavallo solo quando c'è separazione tra cavallo e cavaliere;
- aiuti esterni di compiacenza solo se derivanti dal proprio istruttore e direttamente rilevati dai Giudici impegnati sul campo. In nessun altro caso potrà essere penalizzato il cavaliere;
- Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova
- L'eliminazione di un binomio da una delle prove della gara di completo non comporta l'eliminazione dalla classifica generale del completo.
- ferite o fiaccature;
- evidente zoppia del Cavallo;
- non presentarsi dopo la terza chiamata;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari;
- impugnare le redini con due mani ove non previsto;
- abbattere le fotocellule.
- **Ferite dovute da un cattivo uso degli aiuti**
- sono cause di eliminazione il terzo rifiuto di una difficoltà nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto il binomio può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera dal Giudice.
- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.

#### 4.3 Premiazioni

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

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

#### **4.4 Numero minimo di partenti**

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di TRE cavalieri partenti per ogni categoria. Le categorie con un numero insufficiente di iscritti potranno unificarsi secondo il programma del concorso, con classifica separata.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della prova. Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 5 verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

#### **4.5 Prove soppresse**

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria deciderà se sopprimere la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

Se una gara viene soppressa, i concorrenti devono esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione deve essere loro rimborsata.

In tale caso, i cavalieri possono partecipare ad altre categorie, sempre se siano qualificati per effettuare le medesime, oppure, con l'autorizzazione del Presidente di Giuria, effettuare fuori gara la gara soppressa.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi:

- a) gara non iniziata, con i Cavalieri o parte di essi già in loco: rimborso della quota iscrizione ed eventuale box,
- b) gara iniziata e terminata solo la prima prova: rimborso della sola quota di iscrizione,
- c) gara iniziata e terminate almeno due delle prove indipendentemente dal tipo: nessun rimborso, verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.

#### **4.6 Ritiri**

Il ritiro dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria.

Per mancato ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, tali ritenuti ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria) verrà applicata un'ammenda di €200,00 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla FITETREC dal Presidente di Giuria. Dopo tre ritiri fuori dai termini previsti, il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina.

#### **4.7 Possibilità di montare più di un cavallo**

Un Cavaliere può montare un solo cavallo in una squadra e gli eventuali ulteriori cavalli come concorrente individuale.

In questo caso, deve montare per primo il cavallo che fa parte della squadra.

Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per le prove dovrà prevedere un tempo non inferiore a 20 minuti fra un cavallo e l'altro. E' facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

L'ordine di partenza dei singoli componenti la squadra, nell'ambito di quello determinato per sorteggio, verrà stabilito dal capo della squadra stessa il quale è peraltro obbligato a far partire per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli.

#### **4.8 Ordine di partenza**

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

L'ordine di partenza dopo la prima prova avvera' secondo l'ordine inverso della classifica (esempio l'ultimo parte per primo) salvo indicazione diversa del Presidente di Giuria da comunicare prima della competizione

#### **4.9 Sostituzioni**

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita solo nei Campionati Regionali con quella di altro cavallo ,dietro presentazione del certificato del veterinario anche dopo l'inizio del Campionato regionale, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere che ha fatto la sostituzione, il cavaliere potrà



**mantenere il punteggio del primo cavallo ma non è ammessa nessun'altra sostituzione neanche con il cavallo precedentemente sostituito. In ogni caso è ammessa una sola sostituzione nell'arco di un Campionato** Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

## **5.0 Ispezione cavalli**

Ha luogo prima della prova ed è effettuata da una Commissione composta da un componente la Giuria e dal Veterinario Ufficiale per i concorsi di valenza nazionale. Mentre per quelli a valenza regionale sarà effettuata dal Presidente di Giuria, eventualmente coadiuvato dal Veterinario di servizio. I cavalli vanno presentati a mano con la testiera. Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre, vietate tute e scarpe ginniche e speroni. **Qualora non venisse rispettata tale prescrizione, sarà applicata un'ammenda da un minimo di 50 € ad un massimo di 100€ da versare prima della partenza (conseguenza del mancato pagamento sarà la squalifica).**

La Commissione, ovvero il Presidente di giuria ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara. In caso di parità di voti, il parere del Presidente di Giuria è determinante. Spetta al Presidente di Giuria dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità. Dovrà essere realizzata un'"area di attesa" il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione.

In tutti i Concorsi, è facoltà della Giuria sottoporre un cavallo, prima, durante e dopo ogni singola prova, a ispezione. Il Concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a dare al Concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

### **5.1 Controllo antidoping**

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicinali proibite. Si considerano sostanze medicinali proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla FITE/FEI. È competenza della FITETREC individuare i Concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato FITETREC. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del Concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia ai **REGOLAMENTI FEI/FITE ANTIDOPING**.

Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigenti.

### **5.2 Crudeltà**

Ogni azione che secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La Giuria deve prendere un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

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

### **5.3 Monta pericolosa**

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudici, Veterinario di servizio.

### **5.4 Caduta**

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che esso tocchi il terreno o un ostacolo e sia obbligato a rimettersi in sella.

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno. Una caduta del cavallo o del cavaliere sarà sempre penalizzata con l'eliminazione per tutte le categorie.

## 5.5 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la FITETREC.

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria. I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito cauzionale di **300,00 Euro**.

Il deposito di cui sopra, nel caso in cui il reclamo venga respinto, sarà devoluto, tramite il Comitato Organizzatore, alla FITETREC centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- dopo la ricognizione ufficiale,
- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile.
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:
  - in relazione alla qualifica dei cavalli e dei Concorrenti;
  - in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
  - in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica
  - La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione spetta ai concorrenti partecipanti, per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'istruttore.
  - Dopo la pubblicazione delle classifiche, in tale prova potrà essere presentato reclamo se il Giudice non dovesse accorgersi di errori di ripresa, errori di grafico, caduta di oggetti, gravi irregolarità. I reclami nel caso potranno essere accompagnati anche da prove documentali video o fotografiche, qualora il reclamo contro un'eliminazione venga accolto il concorrente avrà diritto di chiedere la ripetizione della prova in cui è stato eliminato.
  - Ai fini della suddetta di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

## 5.6 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il Presidente di giuria dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente).

Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

## 5.7 Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla FITETREC la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla FITETREC o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 300,00 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

## 5.8 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati. Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la FITETREC o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la FITETREC, o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

## 5.9 Sponsorizzazioni

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

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

I cavalieri sponsorizzati, sempre approvati dalla FITETREC, possono portare il logo del loro sponsor sul sottosella del cavallo, sulle coperte da passeggio, sulle auto, sui van etc.

Per quanto riguarda le misure del logo, si fa riferimento a quanto stabilito dalla FITE/FEI all'art. 136 del Regolamento Generale, e precisamente:

- 200 cm<sup>2</sup> su ciascun lato del sottosella
- 80 cm<sup>2</sup> sulla giacca da concorso, una sola volta, all'altezza del taschino
- 16 cm<sup>2</sup> sui due lati del colletto della camicia.

## 5.10 Sanzioni

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Al Presidente di Giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da 100 Euro a 200 Euro;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria abbia applicato la sanzione di cui al punto 3 deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi. Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

## 5.11 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 100,00 Euro ad un massimo di €200,00.

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Il non presentarsi direttamente in campo;
- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto;
- Il non presentarsi all'ispezione cavalli in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre.

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

squalifica.

## 5.12 Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e quindi da ogni ulteriore prova di specialità. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- **La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente FITETREC rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;**
- La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;  
L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

## DIRIGENTI E SERVIZI

### 5.13 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta di valenza nazionale è prevista la nomina:

a) da parte degli Organi Federali:

- di un Presidente di Giuria
- di una Giuria
- di un Responsabile della Segreteria;
- da parte dei Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, comunicato al più presto alla Segreteria ed al Presidente di Giuria. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei Concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a suo carico.

Tali nomine devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi; solo per gare con valenza nazionale
- **per i soli concorsi Gimkana di valenza regionale è obbligatorio l'uso di fotocellule per il cronometraggio anche senza cronometristi ufficiali della Federazione Italiana Cronometristi**
- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, assistenza veterinaria e di mascalcia.
- un adeguato numero di inservienti agli ostacoli

### 5.14 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza sanitaria da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal fine, i predetti Comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, ne darà notizia al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

I C.O. inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanze. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a

condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

#### **5.14 Assistenza veterinaria**

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio continuativo di assistenza veterinaria per le gare di valenza nazionale e almeno a livello di reperibilità per le altre gare, per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario è nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria

#### **5.15 Presidente di Giuria**

All'atto dell'approvazione del programma, la FITETREC o il Comitato Regionale, a seconda di chi sia la competenza dell'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali o Regionali.

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;
- b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso, che deve essere il Presidente di Giuria in collaborazione con il comitato organizzatore
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove di Gimkana;
- d) suggerire eventuali modifiche suggerite da particolari condizioni (meteo o altre);
- e) verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- f) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- g) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- h) contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- l) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- m) assicurarsi della conferma da parte della segreteria di gara della regolarità delle iscrizioni dei nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;
- n) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione entro tre giorni in conformità alle disposizioni emanate dalla FITETREC, allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

**Il Presidente di Giuria invierà al comitato organizzatore , al comitato Regionale per la pubblicazione 8/6 giorni prima della competizione l'elenco degli elementi in ordine casuale che potrebbero trovare il giorno della gara.**

#### **5.16 Giuria**

Tutti i Giudici devono essere scelti dagli elenchi FITETREC dei Giudici per i Concorsi di Monta da Lavoro.

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

La Giuria è composta da 1 a tre Membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali; la Giuria deve essere presente per tutta la durata della manifestazione.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice unico

La FITETREC si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Nelle prove di Gimkana i Giudici dovranno distribuirsi nel campo nel modo piu' opportuno ,per garantire la piena osservazione della gara da diversi angoli di visuale

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

### **5.17 Compiti della Giuria**

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

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

### **5.19 Compiti del Veterinario**

Il Veterinario di gara offre la sua consulenza al Presidente di Giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al Presidente di Giuria che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare. Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline FITETREC, si rimanda al Regolamento Veterinario FITETREC in vigore al momento della manifestazione

### **5.20 Compito dei Cronometristi**

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi. Unitamente alla Giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile.

La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno di questi, ostacoli o vantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida, senza prevedere ripetizioni.

## **6 TENUTA E BARDATURA**

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto, come previsto nei capitoli seguenti relativi alle bardature e abbigliamento del cavaliere. Un cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo.

**Sono considerate Monte Tradizionali da Lavoro :**

1. La monta Maremmana
2. La monta Western
3. La monta Camarguese (Delta)
4. La doma Vaquera
5. La monta Campesinos
6. La monta Bardigiana
7. La monta Tolfetana
8. La monta Murgese
9. La monta Sarda
10. La monta S.Fratellana
11. La monta Siciliana
12. La monta Haflinger
13. La monta Araba
14. La monta Inglese 1
15. La monta Napolitana
16. La monta Pentra
17. ALTRE

Per tutte le bardature previste sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle esplicitamente indicate nell'allegato 3. Sono sempre vietate, sia in campo prova con il cavallo montato sia in gara, martingale, abbassatesta, redini di ritorno, redini elastiche o fisse o simili con la sola esclusione di elementi esplicitamente previsti nella bardatura tradizionale adottata (per esempio Camarguese). In quest'ultimo caso comunque l'elemento dovrà avere solamente una funzione decorativa e quindi dovrà essere montato in modo

da non poter esercitare alcuna azione meccanica sul cavallo durante il lavoro. Per la verifica delle imboccature il Presidente di Giuria avrà sempre la facoltà di chiedere al Concorrente di togliere la testiera al proprio cavallo. Su richiesta del concorrente la verifica potrà essere eseguita dopo la conclusione della singola prova.

Ogni inosservanza a quanto sopra comporterà sempre l'eliminazione dalla prova e, nei casi di recidiva, la squalifica dal Concorso. Per tutte le categorie e tutte le prove è vietato l'uso del frustino e similari.

## 6.1 Maremmana:

### Bardatura del cavallo:

- le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale:
  - a. scafarda tradizionale
  - b. scafarda con cuscini ridotti
  - c. sella con il pallino
  - d. bardella
  - e. sella a quartieri lunghi con copertina maremmana
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- I finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio. La testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana.

### Abbigliamento del Cavaliere:

- Pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.
- Stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali. Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del piede. E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.
- Camicia bianca, a maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al penultimo bottone al collo, preferibilmente senza colletto.

### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie.
- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)

## 6.2 Western

### Bardatura del Cavallo

- sella tipicamente Americana;
- non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (capezzini in cuoio sottile o materiale simile);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere neppure il romling.

### Abbigliamento del Cavaliere:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)

- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi.

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- **Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie**

### 6.3 Camarguese (Delta)

Bardatura del Cavallo:

- sella tipica, martingala, filetto e sottocoda.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato A

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni Camargue;
- camicia tipica con tutti i bottoni allacciati;
- cravattino in cordura o cuoio;
- cappello camarguese;
- gilet;
- **vietato l'uso del frustino o simili in campo gara (consentito in campo prova)**
- stivali e tipica giacca di velluto camarguese (da utilizzare a seconda della stagione).

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

### 6.4 Vaquera

Bardatura del Cavallo:

- sella tradizionale vaquera liscia o lavorata in cuoio o seta, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull'arcione lunga fino al ponte delle staffe, quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta "Zahones" e stivali. Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella, pertanto è vietato l'uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali. E' tassativamente proibito l'uso di selle miste. Le amazzoni useranno la sella vaquera da amazzone;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- la testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola, avrà il "Mosquero" di cuoio, corda o seta, le fibbie brunite;
- nelle gare per cavalli debuttanti si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del cannone del morso. Nelle gare di categoria Open le quattro redini saranno impugnate dalla mano sinistra,
- Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e la terza al sottopancia, passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l'uso di altri pettorali;
- è vietato l'uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera;
- è vietato qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste,

Abbigliamento del Cavaliere:

L'impossibilità di stabilire canoni fissi in questo campo, dà facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni situazione che si presentasse) l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario per l'esecuzione delle gare.

Il partecipante si preoccuperà di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, rifuggendo i colori e le forme stridenti, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma. L'abbigliamento si adatterà alle condizioni climatiche del momento della gara.

Tanto il cavaliere come l'amazzone (quest'ultima in minor grado) utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio, marrone, bianco o écru ecc. con tessuti in tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc.

Il partecipante, quando monta alla "Jineta", utilizzerà obbligatoriamente:

- cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone;
- giacca corta o Guayabera con panciotto o gilet ed un fazzoletto o fascia nera a mo' di cintura.
- pantaloni con i risvolti bianchi usando stivali oppure calzoncini con "Caireles" quando si



- calzino stivaletti con “polainas” (ghette);
- se la donna monta all’amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Porterà il frustino nella mano destra rivolto verso il suolo. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il “Catite”.
- speroni classici vaqueri bruniti, con cinghioi bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquere con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa semprechè lo sperone sia il classico alla vaquera.
- Gli “Zahones” sono facoltativi, la giuria terrà in conto se usati, per la maggior difficoltà nell’applicare la correzione agli aiuti;
- il “Marsigliese” o il giaccone sono capi per ripararsi e si potranno indossare quando il clima lo richieda.

#### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra). **vietato l’uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)**
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

### **6.5 Campesinos**

In corso di definizione

### **6.6 Bardigiana**

#### Bardatura del Cavallo:

- Bardella tradizionale Bardigiana o sella da lavoro a quartieri lunghi, in cuoio colore marrone, preferibilmente con rilievi imbottiti a disegno e decoro tradizionale a margherita.
- Facoltativi sottocoda e pettorale.
- Sottosella colore verde muschio.
- Testiera in cuoio marrone o anche di foggia artigianale in cuoio grezzo, capezzina con o senza chiudi-bocca, preferibilmente con decoro tradizionale in cuoio a fiore.
- Redini in cuoio marroni preferibilmente lunghe da lavoro (spezzate) ovvero doppie solo con briglia intera con morso e filetto.
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell’allegato 3

#### Abbigliamento del Cavaliere:

- Pantalone da equitazione colore verde muschio o marrone scuro.
- Scarponcino in cuoio con ghetta o stivale da campagna in cuoio marrone, preferibilmente con decoro a margherita.
- Camicia bianca a maniche lunghe abbottonata fino al penultimo bottone eventualmente con il logo dell’Associazione di Razza.
- **vietato l’uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)**
- Gilet in tinta con il pantalone.
- Giacca da campagna in pied de paule o tinta unita intonata con il pantalone.
- Cappello a falde strette in tinta unita o tartan. Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN.
- Non si prescrivono impugnature particolari
- L’uso degli speroni è facoltativo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

### **6.7 Tolfetana**

#### Bardatura del Cavallo:

- sella maremmana “bardella” completa di pettorale e sottocoda. Poiché la sella maremmana in genere non prevede l’uso del sottosella, il cavaliere ne potrà usufruire solo a salvaguardia della salute del cavallo, esso dovrà essere in feltro e non visibile a cavallo bardato.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell’allegato 3.
- briglia classica maremmana in cuoio dello stesso colore della sella. Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni da equitazione con sbuffo, di fustagno o velluto sia liscio che a coste;di colore nero,verde scuro o marrone
- camicia bianca con maniche lunghe abbottonate;
- gilet o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni;
- stivali in cuoio lisci o allacciati lateralmente con laccioli in cuoio o scarponi con gambali muniti di

- laccioli in cuoio, vietati stivali di tipo inglese e stivaletti di ogni genere;
- speroni tipici maremmani con rotelle o senza;
- cappello tipico da buttero di colore nero, marrone o verde scuro fermato con un lacciolo sotto il mento del cavaliere.

#### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnatura
- **vietato l'uso del frustino o simili in campo gara (consentito in campo prova)**
- ture particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- 

- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

### **6.8 Murgese**

Essendo la tradizione murgese radicata in origini antiche l'abbigliamento e la bardatura possono essere identificati in:

#### Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese a quarti lunghi nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda. Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione di colore nero o scuro in cotone o fustagno;
- copricapo tipico di colore nero (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- cravattino in stoffa;
- gilet di colore e dello stesso materiale dei pantaloni;
- stivali di colore marrone o scuri risalenti alla tradizione delle Murge.;
- speroni facoltativi (non lesivi);
- **vietato l'uso del frustino o simili in campo gara (consentito in campo prova)**

#### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

### **6.9 Sarda**

#### Bardatura del Cavallo:

- sella sarda con o senza imbottiture, con quarti dritti se del tipo (mezza reale) tutte con gli appoggi anteriori e posteriori esterni;
- briglia con testiera e redini in cuoio di fattura artigianale.
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.
- sottocoda, pettorale, sotto sella di foggia sarda.
- non è ammessa nessun tipo di martingala. Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni di foggia sarda obbligatoriamente scuri (neri, verdi o marrone) con tasche orizzontali;
- camicia bianca con maniche lunghe, preferibilmente senza colletto;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- giacca con martingala cucita di foggia sarda abbinata ai pantaloni e al Gilet;
- cappello (bonetto) sardo;
- scarponcini di cuoio grezzo di stile sardo, gambali morbidi di cuoio o rigidi lucidi, in alternativa stivali di cuoio grasso di fattura artigianale con chiusure laterali con lacci;
- speroni facoltativi;
- **vietato l'uso del frustino o simili in campo gara (consentito in campo prova)**

#### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).

- non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

## 6.10 Sanfratellana

In corso di definizione

## 6.11 Siciliana

Bardatura del Cavallo:

Le selle dovranno avere pettorale e sottocoda.

- sella antica siciliana in cuoio con appoggi sui quartieri con prominenza sull'arcione chiamato "pupa";
- sella di artiglieria simile alla scafarda;
- bardella "varduni";
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- testiera in cuoio con frontalino, sottogola, nasiera montati tradizionalmente. Abbigliamento del Cavaliere:

Cavaliere:

- pantaloni cavallerizza in velluto semi-sbuffo di colore beige, marrone o nero;
- giacca velluto riga 8 Duca di Modrone marrone o nera;
- copricapo in velluto a righe "coppola tipica siciliana" di colore marrone o nero;
- cravatta tinta unica da abbinare al colore del vestito;
- camicia bianca;
- stivali classici da equitazione nero o marrone testa di moro;
- speroni cromati e cinturino in cuoio del colore degli stivali
- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

## 6.12 Haflinger e Araba

Bardatura del Cavallo all'americana:

- sella tipicamente Americana;
- non sono consentite martingale o tie down (abbassatesta fisso o mobile);
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western
- Abbigliamento del Cavaliere all'americana:
- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoncini e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi; Tipologia di monta:
- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova.
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)

### Bardatura del Cavallo all'inglese:

- sella inglese nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda
- . Abbigliamento del Cavaliere all'inglese:
- pantaloni da equitazione di colore nero o Bianchi beige;
- Cap, cilindro o bombetta (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- gilet senza maniche abbinato ai pantaloni;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghettoni neri;
- **vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)**

### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova
- L'uso degli speroni è facoltativo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

## **6.13 Inglese**

### Bardatura del Cavallo:

- sella inglese nera o marrone scuro eventuale sottosella bianco;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3
- finimenti dello stesso colore della sella;
- capezzina, con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.
- Rosette in gomma (facoltative) solo se montate su filetto, e' vietato montarle su qualsiasi morso

### Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione di colore bianco o beige;
- cap, cilindro o bombetta, neri o blu scuro (solo per i minorenni è obbligatorio il cap);
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con cravatta o plastron, colletto e polsini allacciati;
- giacca nera o blu scuro in inverno, gilet senza maniche nero o blu scuro in estate;
- stivali neri o stivaletti neri coperti da ghettoni neri;
- . **vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)**

Vieta l'uso del frustino o similari

### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

## **6.14 Napolitana**

### Bardatura del cavallo

- Testiera di modello spagnolo con Maschero in cuoio.
- Sella Spagnola mod. Jeres (o Potrera)
- Pettorale e sottocoda
- Sottosella di tipo inglese
- Criniera intrecciata e ciuffo raccolto
- Coda con nervo intrecciato ( x F.e C.nodo di lavoro)
- Sella moderna con coprisella o zalea in agnello – Modello usato alla “Real Escuela di Jeres”
- Sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3.

- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)

### Abbigliamento del Cavaliere

- Pantaloni da Equitazione blu - nero – verde scuro – marrone
- Stivali classici
- Giacca e gilet
- Camicia bianca
- Copricapo
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

#### **6.15Pentra (molisana)**

##### Bardatura del Cavallo:

- sella pentra o molisana completa di sottopancia, pettorale e sottocoda tutto in cuoio di colore nero o marrone;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'allegato 3
- finimenti dello stesso colore della sella;
- la testiera dovrà prevedere il sovra capo, il sotto gola, il frontalino e chiudi bocca.

##### Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione neri o marroni;
- cappello di tipo Borsalino in feltro;
- camicia di colore bianco a maniche lunghe, allacciata al collo fino al penultimo bottone e polsini allacciati;
- giacca in inverno, gilet senza maniche in estate sempre intonati;
- stivaletto corto con gambali pentri (rigorosamente in cuoio con cerniera posteriore e bottoncini laterali);
- vietato l'uso del frustino o similari in campo gara (consentito in campo prova)
- L'uso degli speroni è facoltativo.
- .

##### Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN (preferibilmente con la sinistra).
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova
- Sono ammesse le quattro redini in tutte le categorie

## **7 Gimkana (o prova di velocità)**

L'obiettivo di questa prova è di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. **Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora iniziato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà da affrontare successivamente, oppure durante l'esecuzione una difficoltà si rompe per un'azione impropria del binomio, in modo da non poter essere più affrontata, è prevista l'eliminazione. Se si abbatte una difficoltà già superata il binomio non verrà eliminato ma sarà penalizzato con 5 secondi di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con 5+5+5=15 secondi considerando due pilieri e la corda come tre elementi)** I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati.

E' obbligatorio indossare il copricapo rigido con mentoniera allacciata, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca. **I cavalieri minorenni in tutte le**

prove, pena l'eliminazione, dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga o paraschiena protettiva, anche in campo prova, per tutti i cavalieri senior e' obbligatorio indossare il cap. anche in campo prova

### 7.1 Campo di gara

Il campo di gara per la prova di velocità consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 20 X 40 m e massime di 60x80. Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

**Entrare in campo gara prima del suono della campanella comporta 10 secondi di penalità**

### 7.2 Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

### 7.3 Ostacoli

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

**Il grafico del percorso deve essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.**

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, è descritto in seguito

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Il numero ed il tipo di ostacoli consentiti nelle singole categorie sono riportati nell'art.....

Tutti gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte,

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

**IL grafico del percorso, completo delle necessarie indicazioni sul senso di percorrenza, va consegnato ai cavalieri entro 2 ore dall'inizio della gara**, il Presidente di Giuria, ad insindacabile giudizio potrà variare il percorso se lo ritiene non idoneo e pericoloso inoltre può di omettere la fase di ricognizione del percorso.

### 7.4 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro, sarà conteggiato 5 secondi in gimkana. In tutte le categorie, ad eccezione della Open, alcune difficoltà, **previo espressa indicazione del Presidente di Giuria**, possono essere eluse dopo il terzo rifiuto. Per il mancato completamento di una difficoltà, dopo aver compiuto obbligatoriamente tre tentativi ed aver ricevuto il via libera dal Presidente di Giuria, si incorre in una penalità di 10 secondi

### 7.5 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso di Juniores che indossino il cap, è ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara,

comporta 5 secondi di penalità . Il Presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

### **7.6 Errore di percorso**

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza.

E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione in tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento, quando un concorrente inizia l'ostacolo successivo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

### **7.7 Classifica**

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo e delle penalità conseguite da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei tempi e delle penalità assegnati al binomio. Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità si ha l'ex-equo,verrà' considerato il minor tempo e le minor penalità

### **7.7 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere**

Nelle gare di Campionato un Commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca. Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di velocità, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati i frustini e gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo. Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

### **7.8 Campo di prova o riscaldamento**

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

**I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e il paraschiena anche in campo prova.**

### **7.9 Permessi e divieti nei campi prova**

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- lavorare il cavallo alla corda

- È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- **far montare il cavallo da altri, da almeno due ore prima della competizione**
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato.

### **7.10 Eliminazione**

Ogni resistenza da parte del cavallo che ne impedisca il controllo per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;

- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- aiuti di compiacenza;

vedi art.3.11

errore di percorso non corretto; per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità 5 secondi

- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà salvo quanto previsto al punto 11.3.4;
  - superamento del tempo limite;
  - monta pericolosa;
  - non indossare il copricapo rigido;
  - non indossare la tartaruga o il paraschiena (per i cavalieri minorenni).
- E' causa di eliminazione il terzo rifiuto nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo previa il via libera del Giudice
- **Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale, si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.**

## LISTA DEGLI STACOLI

I percorsi delle specialità di Attitudine e di Gimkana hanno un numero totale di ostacoli da 6 a 15, a secondo della categoria, scelti dal Disegnatore del percorso tra i seguenti:

1. **Boa:** la boa consiste in un barile, un cono o altro oggetto simile da aggirare disposto in campo per indicare un percorso obbligato. l'abbattimento della boa produrrà sempre penalità (5 secondi in Gimkana). Il mancato rispetto della boa nella direzione e verso previsti dal grafico di percorso, è sempre considerato errore di percorso.
2. **PERCORSO OBBLIGATO:** la difficoltà consiste in un corridoio dritto o con una spezzata di angolo maggiore di 90° o con sviluppo ad S o ad L o a Z costruito con due barriere poste su due supporti aventi altezza minima 10 cm massima di circa 80 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 120/150 cm. l'uno dall'altro in modo che formino un percorso obbligato. . Penalità: l'abbattimento di ciascuna barriera laterale comporta 5 secondi di penalità. L'uscita laterale non rettificata, dall'inizio del corridoio prima della fine è considerata come difficoltà non eseguita.
3. **RONDO':** Si tratta di un percorso obbligato come al punto precedente ma costituito da un barile centrale ed un corridoio circolare creato con coni disposti lungo una circonferenza e spazati fra loro per massimo 50 cm. La larghezza del corridoio circolare sarà pari a 120/150 cm. L'ingresso e l'uscita avverranno dalla stessa porta dopo aver percorso l'intera circonferenza. L'abbattimento del barile centrale e di ciascun cono comporta 5 secondi (gimkana) di penalità. Il senso di percorrenza può essere libero od obbligato, a discrezione del disegnatore di percorso. Il resto come al punto precedente
4. **Passi laterali su barriera:** la difficoltà è costituita da una barriera (del diametro di non più di 10 cm) di 3 o 4 metri, posta tra i 5 e 10 cm dal livello del suolo, appoggiata su due alloggiamenti ancorati al terreno, che deve essere superata da un'estremità all'altra con i passi laterali, avvicinandosi perpendicolarmente o da destra o da sinistra, come indicato dal grafico, ponendo gli zoccoli anteriori del cavallo davanti ed posteriori dietro alla barriera.  
 Penalità: l'abbattimento comporta 5 secondi di penalità, ma non è penalità lo spostamento senza caduta.  
 Se il cavallo passa con entrambi (con solo uno è viceversa ammesso) gli zoccoli dei posteriori davanti o degli anteriori dietro la barriera, la difficoltà dovrà essere ripetuta dall'inizio per un massimo di tre volte, dopodiché il cavaliere sarà eliminato nelle categorie "open" mentre potrà proseguire con 10 punti o secondi di penalità in tutte le altre.



5. **Passi laterali su barriere ad elle o doppia elle:** come la precedente ma le barriere formano una “elle” o una “doppia elle”. A discrezione del Disegnatore del percorso possono essere eseguiti con testa o groppa all’interno.  
Penalità, eliminazione, giudizio: come punto precedente
6. **Passi laterali con spostamento di un oggetto:** come ai punti precedenti, con la sola differenza che all’estremità delle barriere a terra sono posti due pilieri altezza 150-200 cm. Si dovrà entrare tra la barriera ed il piliere prendere un oggetto posto su quest’ultimo e riporlo sul piliere all’estremità opposta eseguendo i passi laterali. Penalità: caduta dell’oggetto 5 secondi (gimkana) di penalità, abbattimento del piliere 5 secondi (gimkana) di penalità **la caduta dell’oggetto e del piliere prima dell’inizio della prova comporta una penalità di 20 secondi,**
7. **Passi laterali con spostamento di un oggetto bis:** Idem come al punto precedente con la sola differenza che la barriera a terra è di cm. 150.
8. **Slalom tra paletti su linea dritta a 6.0 m:** consiste nel superamento di 5 o 6 paletti a slalom posti a 6 metri l’uno dall’altro in linea., in andata. L’altezza di ogni paletto è prevista minimo 160cm massimo 200cm, retto da un piedistallo in ferro che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente. La direzione del percorso è indicata dai segnali di percorso.  
Penalità: per ogni paletto abbattuto 5 secondi di penalità.
9. **Slalom tra paletti su linea dritta a 3,00 m:** come al punto 8 con la differenza che i paletti saranno posti a m. 3,00.  
Penalità per ogni paletto abbattuto 5 secondi di penalità.
10. **Slalom tra paletti paralleli:** la difficoltà prevede 2 file parallele di paletti, poste da tre a 6 metri di distanza tra la file. La fila dove si trova il paletto d’ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Definito anche slalom a cucire in quanto si esegue affrontando il 1° paletto della fila da quattro, successivamente il primo paletto della fila da 3 a mano contraria e così proseguendo fino al settimo. L’ingresso può essere fatto sia a destra che a sinistra del primo paletto  
Penalità: per ogni paletto abbattuto 5 secondi di penalità.
11. **Ostacolo:** L’ostacolo potrà consistere una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. L’altezza prevista è di min. cm. 50 max 70 per le tutte le categorie tranne . per le categorie Giovanissimi e Avviamento e Debuttanti potrà essere una crocetta una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. con altezza 40/50 cm. al centro.  
Il fronte non potrà essere inferiore a 3,00 metri.  
Penalità: l’abbattimento dell’ostacolo prevede 5 secondi di penalità, dopo il terzo rifiuto l’eliminazione per la categoria Open mentre per le altre dopo il terzo tentativo può proseguire **dopo aver ricevuto il via libera del Presidente di Giuria con 10 punti o secondi di penalità.**
12. **Otto tra i barili:** L’ostacolo consiste in 2 barili collocati ad una distanza da tre a sei metri l’uno dall’altro (con la distanza misurata dal centro dei barili).  
L’ostacolo deve essere eseguito come da grafico e come indicato dal presidente di Giuria.  
Penalità per abbattimento bidone 5 secondi di penalità. Non chiudere l’otto comporta l’eliminazione.
13. **Barili a triangolo:** La difficoltà consiste in 3 barili collocati ai tre angoli di un triangolo equilatero i cui lati misurano da 3 a 6 metri misurati al centro dei barili. La difficoltà deve essere eseguita come segue: il cavallo entra al galoppo in mezzo ai barili sul lato indicato dal grafico del percorso, aggirerà il barile che si trova a destra (o sinistra a seconda del grafico) e proseguirà quindi al barile di sinistra (o destra), e terzo barile ed eseguirà un giro a destra (sinistra) intorno all’ultimo barile, uscendo dallo stesso punto in cui l’esercizio è iniziato. Tutti i giri dovrebbero essere completati a destra o sinistra d’accordo con quanto indicato nel grafico del percorso e con la spiegazione data durante la ricognizione del percorso.  
Penalità per abbattimento 5 secondi (gimkana) di penalità.
14. **Campana alla fine di un corridoio:** la difficoltà consiste in due barriere di lunghezza di circa 3 o 4 metri poste su due supporti aventi altezza massima di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20 metri l’uno dall’altro in modo che formino un corridoio, una campana è posta alla fine del corridoio ad un’altezza di circa 2,30 metri. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo si

avvicinerà al corridoio fino alla fine del corridoio, Il cavaliere suonerà quindi la campana con la mano e farà quindi indietreggiare il cavallo lungo il corridoio fino a che i suoi anteriori non siano usciti dal corridoio. Penalità: l'abbattimento delle barriere laterali comporta 5 secondi di penalità ciascuna, ma non è penalità lo spostamento senza caduta. La caduta della campana 5 secondi di penalità. La caduta del piliere 5 secondi di penalità **la caduta della campana e del piliere prima dell'inizio della prova comporta una penalità di 20 secondi,**

**15 Campana alla fine di un corridoio ad elle:** la difficoltà è come la precedente solo che il corridoio, largo cm 150, è costituito da barriere disposte a forma di elle. Penalità e giudizio come sopra.

**16 Trasferimento di un oggetto:** la difficoltà consiste in un passaggio obbligato ove spostare un oggetto (giacca, cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro.

La distanza tra i due pilieri è di cm.120.

Penalità: caduta dell'oggetto per qualsiasi motivo dipendente dal cavaliere, 5 secondi di penalità, caduta del piliere 5 secondi di penalità,**la caduta dell'oggetto e del piliere prima dell'esecuzione della difficoltà comporta una penalità di 20 secondi Tale regola ha validità generale e, se non diversamente specificato, si applica a tutte le difficoltà dove la caduta di un qualsiasi elemento durante la prova impedisce la corretta conclusione della prova stessa.**

**17 Spostamento di uncino o mazzarella da un barile all' altro** Esecuzione come al punto 16 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di un uncino o di una mazzarella come indicato dal Giudice. Penalità e giudizio come il punto precedente.

**18 Passi indietro a slalom tra i paletti:** la difficoltà è costituita da n° 3 paletti posti in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore paletto posto a 170 cm dal primo della fila. Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto della fila dove è posto un cono (restando con il cavallo sul lato di arrivo), trasportarlo sul paletto iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom. L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti anteriori. Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra che per quelli che usano la sinistra.

Penalità: abbattimento paletti **5 secondi,caduta della palina dove posizionare l'oggetto 5 secondi,caduta dell'oggetto e palina prima dell'inizio dell'azione di spostamento 20 secondi, caduta oggetto 5 secondi** !

**19 Cancello:** può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure larghezza minima cm. 150 massima 200 cm altezza da 150 a 180 cm e chiuso con un anello di ferro. Si possono prevedere ai lati n°2 staccionate fisse di 200 cm ciascuna. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso. Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe per aprire il cancello comporta la eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente. Qualora, una volta chiuso il cancello, nella partenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente " Qualora il cavallo, una volta superato l'ostacolo abbatta l'ostacolo stesso verranno applicati 5 secondi di penalità per ogni elemento abbattuto (nel caso del cancello completo 15 secondi per due pilieri e per il cancello) **Tale regola ha validità generale e, salvo esplicita diversa previsione, si applica a tutti gli ostacoli che, una volta correttamente superati, possono essere abbattuti da successivi movimenti del cavallo. Per tutte le categorie tranne la Open dopo avere tentato per tre volte di aprire il cancello (mettendo la mano sul cancello), previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria, il cavaliere potrà proseguire la prova incorrendo in 20 secondi di penalità (10 nel caso che non venga fatta solo la chiusura).**

**20 Scalarola:** Questa difficoltà Il modo di esecuzione è identico a quello del cancello. Composto da due pilieri e da un canapo di 200 cm fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello, così come le penalità ed il giudizio. E' vietato far passare il canapo sopra la testa del cavallo e/o del cavaliere a pena di eliminazione in ogni categoria. **La caduta della corda in se stessa non comporta penalità purché il cavaliere la rialzi e provveda a concludere la difficoltà.**

Giudizio e penalità come quelle del cancello

**21 Ponte di legno** è costruito tipicamente come un ponte di campagna, ha una larghezza minima di 80 cm, una lunghezza minima di metri 3 ed un'altezza da terra di circa.10-20cm Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento, sul ponte si puo' prevedere anche uno spostamento di un oggetto.

Penalità: l'abbattimento degli oggetti delimitanti, 5 secondi. **La caduta della palina e dell'oggetto prima**

Dello spostamento comporta 20 secondi di penalità, caduta dell'oggetto 5 secondi, caduta della palina dove deve essere posizionato l'oggetto 5 secondi

La non esecuzione, dopo il terzo rifiuto, comporta l'eliminazione per la categoria Open, le altre categorie, **previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria**, possono proseguire dopo il terzo rifiuto con 10 secondi di penalità.

- 22 Ovile:** Consiste in un recinto, provvisto d'ingresso, che contiene un ulteriore recinto che ospiterà animali quali galline, oche, papere, maialini, etc. Misure recinto piccolo diametro min.150 max 300 cm, misura della larghezza del corridoio minimo 150 cm massimo 200 cm La difficoltà va eseguita entrando in una direzione e compiendo un giro completo, Penalità: Abbattimento di parte dell'ostacolo: 5 secondi di penalità, **ogni elemento abbattuto sia verticali che orizzontali**. Uscire da uno qualunque dei lati dell'ostacolo: obbligo di riaffrontare l'ostacolo dall'inizio. Mancata esecuzione dell'ostacolo dopo tre tentativi come al punto 16.
- 23 Brocca di terracotta:** consiste in un tavolo alto circa 1 metro, con un piano quadrato, o rotondo di larghezza massima circa 125 cm, sul quale è posta una brocca o bottiglia piena di liquido (acqua). La difficoltà è eseguita come segue: il cavallo deve avvicinarsi al tavolo, il cavaliere afferrare e alzarla e riposizionarla sul tavolo. Penalità: caduta della brocca 5 secondi di penalità, **ribaltamento del tavolo e brocca prima dell'esecuzione della difficoltà 20 secondi di penalità**
- 24 Recuperare una lancia da un barile:** Il cavallo deve avvicinarsi al barile (o contenitore) contenente la lancia, il cavaliere deve estrarre la lancia e poi imbracciarla Nel caso che la lancia cada a terra sarà data penalità, ed il cavaliere dovrà scendere da cavallo per riprenderla, pena la eliminazione. L'abbattimento del barile (o del contenitore) 5 secondi - Penalità: caduta lancia 5 secondi, abbattimento barile: 5 secondi di penalità, caduta della lancia e del barile prima dell'esecuzione comporta 20 secondi di penalità
- 25 Usare una lancia per togliere infilzare un anello:** Il concorrente dovrà infilare un anello di **10 cm di diametro** (infilare l'anello da diritto a un bonus di 10 secondi), spostare il porta anello non da alcun bonus ma nemmeno penalità, l'abbattimento del porta anello o dell'ostacolo 5 secondi di penalità, la caduta della lancia 5 secondi, **se cade la lancia prima del suo riposizionamento e dopo aver infilato l'anello il cavaliere non avrà diritto a nessun bonus, la Caduta della lancia e del barile prima dell'esecuzione comporta 20 secondi di penalità si intende completata la difficoltà quando è stata riposizionata correttamente la lancia. La mancata esecuzione completa comporta 20 secondi di penalità** Il cavallo deve avvicinarsi al barile (o contenitore) contenente la lancia, il cavaliere deve estrarre la lancia e poi imbracciarla Nel caso che la lancia cada a terra sarà data penalità, ed il cavaliere dovrà scendere da cavallo per riprenderla, pena la eliminazione. L'abbattimento del barile (o del contenitore) 5 secondi Penalità: caduta lancia 5 secondi, abbattimento barile: 5 secondi di penalità, caduta della lancia e del barile prima dell'esecuzione comporta 20 secondi di penalità
- 26 Quadrato: SOLO PER CONCORSI REGIONALI:** Il quadrato è composto da 4 barriere lunghe cm.300 ciascuna di diametro cm-8/10 poste su basi di altezza cm. 5/8 da terra. Il cavaliere entrerà dal lato come indicato dal grafico del percorso ed effettuerà un giro di 360° a mano dx o sx uscendo poi dalla parte opposta a quella di entrata. Penalità: la caduta di una barriera anche da un solo alloggiamento comporta una penalità di 5 sec. L'uscita anticipata del cavallo dal quadrato con uno o più arti, prima di aver effettuato la rotazione di 360° comporta una penalità di 5 secondi. L'uscita o l'entrata del binomio dal lato errato comporta un errore di percorso: penalità 20 sec. per tutte le categorie.
- ~~**27 Talus:** questo è lo stesso ostacolo impiegato nella prova di Cross: inizia con una rampa che porta ad una piattaforma di circa 150/ 200 cm posta a circa 60/80 cm. dal livello del terreno e termina con un drop perpendicolare. L'obiettivo è quello di osservare come l'animale si avvicina all'ostacolo e la maniera in cui direttamente salta giù sul terreno da un'altezza di circa 60/80 cm Penalità: mancare di eseguire il talus dopo tre tentativi, eliminazione. Dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice. - Saltare giù dai lati del talus, obbligo di riaffrontare la difficoltà dall'inizio.~~

# INDICE REGOLAMENTO

## 1 Manifestazioni

## 2 Norme generali

2.1. Specialità Gimkana

2.2. Inizio e termine di un concorso

2.3. Lavoro di esercizio del cavallo

2.4. Scuderizzazione dei cavalli

2.5. Partecipazione a gare

2.6. Qualificazione dei cavalieri

2.7. Classificazione cavalli

2.8. Età dei cavalli e cavalieri

2.9. Abilitazione a montare

3.0 Patenti A 1

3.1 Patenti A2 A3

3.2 Categorie

3.3 SOTTOCATEGORIE

3.4 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

3.5. CATEGORIE AVVIAMENTO GIOVANISSIMI

3.6 CATEGORIE CAVALLI DEBUTTANTI

3.7 CATEGORIE JUNIORES , AMATORI

3.8 CATEGORIA OPEN

3.9 ISCRIZIONI

4.0 TASSE DI ISCRIZIONI E SCUDERIZZAZIONE

4.1. TABELLA DEI PUNTI

4.2 ELIMINAZIONE

4.3 PREMIAZIONI

4.4 NUMERO MINIMO DEI PARTENTI

4.5. PROVE SOPPRESSE

4.6 RITIRI

4.7 POSSIBILITA' DI MONTARE PIU' DI UN CAVALLO

4.8 ORDINE DI PARTENZA

4.9 SOSTITUZIONI

5.0 ISPEZIONI CAVALLI

5.1. CONTROLLO ANTIDOPING

5.2. CRUDELTA'

5.3 MONTA PERICOLOSA

5.4 CADUTA

5.6 RECLAMI

5.7 APPELLO

5.8 RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

5.9 SPONSORIZZAZIONI

5.10 SANZIONI

- 5.11 AMMENDA
- 5.12 SQUALIFICA
- 5.13 NOMINE
- 5.14 ASSISTENZA SANITARIA
- 5.15 ASSISTENZA VETERINARIA
- 5.16 PRESIDENTE DI GIURIA
- 5.17 GIURIA
- 5.18 COMPITI DELLA GIURIA
- 5.19 COMPITI DEL VETERINARIO
- 5.20 COMPITI DEI CRONOMETRISTI
- 6.0 TENUTA E BARDATURE
- 6.1. MAREMMANA
- 6.2 WESTERN
- 6.3 CAMARGUESE
- 6.4 VAQUERA
- 6.5 CAMPESINOS
- 6.6 BARDIGIANA
- 6.7 TOLFETANA
- 6.8 MURGESE
- 6.9 SARDA
- 6.10 SANFRATELLANA
- 6.11 SICILIANA
- 6.12 HAFLINGER E ARABA
- 6.13 INGLESE
- 6.14 NAPOLITANA
- 6.15 PENTRA MOLISANA
- 7.0 GIMKANA PROVA DI VELOCITA'
- 7.1 CAMPO GARA
- 7.2 MASSIMA DURATA DELLA PROVA
- 7.3 OSTACOLI
- 7.4 PENALITA'
- 7.6 ERRORE DI PERCORSO
- 7.7 CLASSIFICA
- 7.8 BARDATURA DEL CAVALLO E TENUTA CAVALLIERE
- 7.9 CAMPO PROVA E RISCALDAMENTO
- 7.10 PERMESSI E DIVIETI NEI CAMPI PROVA
- 7.11 ELIMINAZIONE
  - 7.11 LISTA DEGLI OSTACOLI
- 1 BOA
- 2 PERCORSO OBBLIGATO
- 3 RONDO'
- 4 PASSI LATERALI SU BARRIERA
- 5 PASSI LATERALI AD ELLE O DOPPIA ELLE

- 6 PASSI LATERALI CON SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO
- 7 PASSI LATERALI CON SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO BIS
- 8 SLALOM IN LINEA DIRITTA A 6 METRI
- 9 SLALOM IN LINEA DIRITTA A TRE METRI
- 10 SLALOM TRA PALETTI PARALLELI
- 11 OSTACOLO
- 12 OTTO TRA I BIDONI
- 13 BARILI A TRIANGOLO
- 14 CAMPANA ALLA FINE DEL CORRIDOIO
- 15 CAMPANA ALLA FINE DEL CORRIDOIO AD ELLE
- 16 TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO
- 17 SPOSTAMENTO DI UN UNCINO O MAZZARELLA TRA UN BARILE E L'ALTRO
- 18 PASSI INDIETRO A SLALOM TRA I PALETTI
- 19 CANCELLO
- 20 SCALAROLA
- 21 PONTE O PEDANA DI LEGNO CON SPOSTAMENTO OGGETTO
- 22 OVILE
- 23 BROCCA
- 24 RECUPERO DI UNA LANCIA
- 25 USARE LA LANCIA E INFILARE UN ANELLO
- 26 INFILARE LA LANCIA IN UN BARILE

## **ALLEGATO 1: ELENCO DIFFICOLTA'**

## **ALLEGATO 2: ELENCO IMBOCCATURE PROIBITE**