



DIPARTIMENTO DI MONTA
STORICA
“GIOSTRA IN ARMATURA”





DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

REGOLAMENTO DI GARA

Art. 1 – Oggetto del Regolamento

Oggetto del presente Regolamento è la disciplina “**Giostra in Armatura all’incontro**” in cui i Cavalieri dovranno misurarsi in un gioco di abilità e destrezza che consiste nello spezzare la punta della lancia in dotazione sullo scudo del cavaliere avversario.

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

Art.2 – Campo di applicabilità delle Norme

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Giostra in Armatura indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC ANTE (di seguito FITETREC) e dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

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

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

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

I soggetti tenuti agli obblighi e agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Giostra in Armatura sono:

- il Cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;

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.

Art. 3 - Manifestazioni

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



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

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

Alla programmazione di ogni manifestazione di Giostra in Armatura dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla FITETREC od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

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

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

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

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla FITETREC o dai suoi Organi Regionali.
- 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) ed al foraggiamento dei cavalli.



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 4 – Norme Generali

4.1 - Inizio e termine di una manifestazione

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

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha preso e annunciato l'ultima decisione.

4.2 Partecipazione manifestazioni gare o Campionati Internazionali

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

Art. 5 - Categorie Cavalli e Cavalieri

I Cavalieri che possono cimentarsi in questa disciplina devono essere maggiorenni ed in possesso di una Patente Federale valida dell'anno in corso (A/2 MS – Istruttore) o tessera A ludica purchè iscritti all'Albo dei Cavalieri abilitati in questa disciplina.



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 5.1 - Classificazione dei cavalli

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

Nella medesima gara, lo stesso cavallo non può, in nessun caso, essere iscritto più di 1 volta.

Art. 5.2 - Età dei cavalli e cavalieri

L'età dei cavalli si intende computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo, il 1° Gennaio dell'anno esso compie un anno in più. Possono partecipare i cavalli con età maggiore o uguale a 5 anni. È vietata la partecipazione alle manifestazioni di cui all'art. 1, comma 1, dei fantini e dei cavalieri che abbiano riportato condanne per maltrattamento o uccisione di animali, spettacoli o manifestazioni vietati, competizioni non autorizzate e scommesse clandestine di cui agli articoli 544-bis, 544-ter, 544-quater, 544-quinquies e 727 del codice penale, in cui si evidenzi uso di sostanze stupefacenti o dopanti attraverso controlli a campione nonché risultino positivi ad alcol test a campione prima della gara in base alle norme attualmente vigenti.

Per i cavalieri è richiesto il compimento del 18° anno di età alla data della manifestazione.

Art. 5.3 - 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 Maestro di Campo, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona. I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara.



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 5.4 - Ispezione cavalli

Ha luogo prima della prova ed è effettuata dal Veterinario Ufficiale per i concorsi di valenza nazionale. Per le manifestazioni di carattere sociale e/o ludico addestrativo presso i centri affiliati FITETREC sarà sufficiente la supervisione del giudice di gara, eventualmente coadiuvato dal Veterinario di servizio. I cavalli vanno presentati a mano.

Spetta al Maestro di Campo dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità. Dovrà essere realizzata un' "area di attesa" il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione.

Art. 5-5 - 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.

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.

Art. 5-6 - Crudeltà

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

Tra questi atti sono inclusi:

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

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



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 5.7 - Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante l'esecuzione di un gioco, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione del Maestro di Campo, l'eliminazione.

Art. 5.8 - Caduta

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

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o un ostacolo ed il terreno. Una caduta del cavallo o del cavaliere sarà penalizzata con l'eliminazione nel caso in cui il Cavaliere non sarà in grado di ritornare a cavallo entro 5 minuti e con alcun danno al cavallo e armatura.

Art. 5.9 - 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.

Art. 5.10 - Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Maestro di Campo, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà il Maestro di Campo.

Art. 5.11 - Appello

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

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



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 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 inosservanza del segnale con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il compiere atti ritenuti brutali o violenti verso i cavalli;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Maestro di Campo, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, degli avversari
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.
- Il comportamento non consono del cavaliere, la volgarità, la bestemmia, e qualsiasi atteggiamento offensivo.

Art. 6 - DIRIGENTI E SERVIZI

Art. 6.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta dalla FITETREC sarà cura del referente Federale provvedere, di concerto con gli organizzatori, alla nomina del Maestro di Campo, dei giudici di lizza/segnapunti, degli assistenti di gara (che dovranno essere tutti tesserati almeno A ludica) e di ogni altra figura ritenuta necessaria all'ideale e sicuro svolgimento della manifestazione.

Art. 6.2 Assistenza sanitaria

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



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 6.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio continuativo di assistenza veterinaria per le manifestazioni o almeno a livello di reperibilità, per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario è nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria. Qualora il comitato promotore non ottemperi a tale disposizione sarà discrezione del responsabile federale autorizzare lo svolgimento della manifestazione.

Art. 6.4 Maestro di Campo

Sono compiti del Maestro di Campo:

- Assicurarsi, con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate;
- Verificare l'idoneità delle Armature;
- sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- assicurarsi della regolarità delle autorizzazioni a montare dei Cavalieri

In campo il coordinatore della Gara è il Maestro di campo.

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

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

Art. 6.5 Giudici

Giudici nominati secondo il comma 1 del presente articolo hanno il compito di coadiuvare il Maestro di Campo nella supervisione della gara e di assegnare i punteggi di ogni lizza, devono essere minimo 2.



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

MODALITA' DI GARA

Art. 7 – Svolgimento della gara

La Gara si articola nello scontro di due Cavalieri singoli in Lizza, l'uno contro l'altro, in una o più tornate in base al numero di partecipanti.

La Gara è definita a punti.

Vincerà chi avrà totalizzato il maggior numero di punti al netto delle penalità.

La Gara si svolge a Galoppo con partenza da fermo in direzione della lizza.

Art. 7.1 – Svolgimento delle manifestazioni a patrocinio federale

Il sistema di punteggi di cui al successivo art 8 si applica a tutte le manifestazioni ludico/addestrative indette presso centri Affiliati e/o aggregati alla federazione. Per le manifestazioni che si svolgono nell'ambito di rievocazioni storiche promosse da comitati, enti e organizzatori esterni alla federazione, le modalità di assegnazione dei punteggi ai fini della classifica finale potranno essere concordate di volta in volta, sulla base delle esigenze organizzative, tra il referente Fitetrec di riferimento ed il comitato organizzatore, dandone immediata comunicazione ai cavalieri partecipanti.

Art. 8 – Punteggi e penalità

L'obiettivo principale è colpire con la lancia lo scudino posto alla sinistra del Cavaliere. E' valevole tuttavia di punteggio tutto il corpo del Cavaliere nel seguente modo:

- Scudino – 3 Punti
- Lato sinistro e spalla sinistra (escluso dall'ombelico in giù) – 3 punti
- Lato Sinistro dall'ombelico alla vita – 1 punto
- Lato destro tutto – 1 punto
- Gambe – 0 punti
- Mani – 0 punti

Penalità:

- Testa – colpita direttamente penalità di -3 punti
- Cavallo – colpito direttamente penalità di -10 punti e/o espulsione
- Rottura del Galoppo in corsa - 0 Punti
- Due false partenze consecutive nella stessa tornata +3 punti all'avversario
- Perdita della lancia in qualsiasi punto della tornata -2 punti
- Lancia data non in sicurezza allo Scudiero -2 punti
- Disarcionamento – Il cavaliere deve risalire in sella entro 5 minuti senza alcun danno per se o per il cavallo e in seguito a verifica di idoneità da parte del giudice di gara. Nel caso non fosse dimostrata l'idoneità il Cavaliere viene eliminato.
- Elementi di difesa dell'armatura non idonei alla continuazione – Esclusione per rottura
 - Lo scudiero è autorizzato prima che il Maestro di Campo ne determini l'Esclusione ufficiale, a cercare di riparare il pezzo danneggiato con un tempo massimo di minuti 5. Nel caso non sia in grado di ripararlo si procederà all'esclusione formale del Cavaliere dalla gara.
 - *In questo caso il Cavaliere prenderà solo un punto di partecipazione.*



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

- Lancia non rotta – 0 punti
 - La Rottura della punta della lancia deve essere considerata anche come ammaccaturaparziale.
- E' vietato aiutare il Cavaliere ad entrare in Lizza pena l'espulsione
- Vi sarà espulsione del Cavaliere in caso di comportamento scorretto in campo di qualsiasi natura e genere.
- Il danneggiamento intenzionale o per incuria delle attrezzature e/o elementi del campo comporta l'obbligo di risarcimento (es. rottura lancia €.100,00).

Art. 9 – Armature ammesse

Le Armature ammesse sono quelle che forniscono idonea protezione al corpo del cavaliere. Il collo deve essere particolarmente protetto, ad esempio con una gorgiera e/o con una Buffa.

Nessuna parte del corpo deve essere esposta.

L'apertura oculare dell'elmo non deve essere superiore ai due centimetri e preferibilmente coperta da una grata di ferro.

Art. 10 – Protezioni Cavallo e finimenti

Il cavallo deve avere come protezione obbligatoria:

- Frontale in Cuoio o Ferro
- Protezione oculare da Griglia di ferro come da protezioni per trotto o similari
- Le selle devono essere Portoghesi, Spagnole, Vaquera o opportunamente occultate se di altro genere, non sono in ogni modo ammesse selle americane/western
- E' preferibile una gualdrappa identificante l'araldica del cavaliere

Art. 11 – Lance

Le Lance da gara sono quelle di tipo di legno, della lunghezza di mt. 3, con parte terminale non superiore ai cm. 3 di diametro e dotate di schifa lancia. La parte terminale della lancia sarà composta da un inserto della lunghezza di cm. 80 e del diametro di cm. 3 realizzato in cartone, balsa o altro materiale ritenuto idoneo.

Art. 12 – Aiuti in campo e Scudieri

Ogni Cavaliere deve avere uno o piu' scudieri per l'aiuto della vestizione ed in campo. In campo sarà ammesso soltanto personale in regola con tesseramento minimo A ludica che, in caso di necessità, fornirà supporto al cavaliere nei momenti di difficoltà.

Gli Assistenti di Campo e gli scudieri dei Cavalieri presenti sul campo si preoccuperanno, su direttiva del Maestro di campo, di rimuovere eventuali oggetti che possano ostacolare la carriera, vigilare sulla sicurezza complessiva, e passare le lance ai cavalieri in lizza.



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

Art. 13 – Campo di Gara

Il Campo di Gara deve avere preferibilmente una misura di 60 metri per 30 metri o comunque, a seguito di valutazione del referente FITETREC, una misura congrua per il corretto svolgimento dell'esibizione e dovrà essere opportunamente recintato.

Di lato alla Lizza centrale verranno posizionate due Carriere per l'ingresso dei cavalieri posizionate a cm 150

con ingresso ad imbuto di cm. 250.

Il campo deve essere erboso, sabbioso o terra battuta e adatto per la sicurezza dei Cavalli e Cavalieri.

Per ragioni di opportunità e numero di cavalieri, il campo può essere ridotto dopo esperta valutazione del referente FITETREC.

Art. 17 – Punteggio finale e Spareggi

Alla fine delle carriere complessive, il Maestro di Campo procederà con i propri aiutanti nel conteggio del punteggio.

Per eventuali punteggi uguali, solo nelle prime 3 posizioni, il Maestro di Campo, procederà nella realizzazione di ulteriori spareggi di sole due tornate al fine di determinare chiaramente il podio.

Punteggi:

1° Posto – 10 Punti

2° Posto – 8 Punti

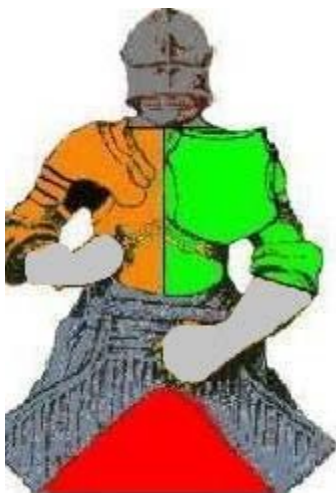
3° Posto – 6 Punti

4° Posto – 4 Punti

5° Posto – 2 Punti

6° in poi – 1 Punto

Legenda:



GRIGIO – FUORI TARGET

VERDE – 3 PUNTI

GIALLO – 1 PUNTO

ROSSO – 10 Punti e/o ESPULSIONE



DIPARTIMENTO DI MONTA STORICA “GIOSTRA IN ARMATURA”

ALLEGATO B - Norme Ordinanza Martini

ART 1 Ambito di Applicazione

1. Le manifestazioni pubbliche o aperte al pubblico, incluse le prove, nelle quali vengono utilizzati equidi, ad eccezione di mostre, sfilate e cortei, devono garantire i requisiti di sicurezza e salute per i fantini e per gli equidi, in conformità alla presente ordinanza e all'allegato A che ne costituisce parte integrante.
2. Sono escluse dal campo di applicazione della presente ordinanza le manifestazioni con equidi che si svolgono negli impianti e nei percorsi ufficialmente autorizzati dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali (MIPAAF) e dal CONI attraverso i propri organismi di riferimento e le organizzazioni riconosciute dallo stesso ivi compresi gli Enti di Promozione Sportiva che includono nei propri statuti le discipline cui afferiscono le manifestazioni oggetto della presente ordinanza e che prevedono nei propri statuti, regolamento disciplinari, misure di sicurezza almeno equivalenti a quelle stabilite dalla presente ordinanza.

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

- a) Il tracciato su cui si svolge la manifestazione deve garantire la sicurezza e l'incolumità dei fantini, dei cavalieri e degli equidi nonché delle persone che assistono alla manifestazione ed è adeguatamente delimitato al fine di evitare la fuga degli animali.
- b) Il fondo delle piste o dei campi su cui si svolge la manifestazione deve essere idoneo, anche sulla base della valutazione del rischio, ad attutire l'impatto degli zoccoli degli equidi ed evitare scivolamenti.
- c) Il percorso deve essere protetto con adeguate paratie tali da attutire eventuali impatti o cadute.
- d) Il tecnico di cui all'articolo 1, comma 2, deve possedere i requisiti indicati dal Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali e dal CONI, attraverso i propri organismi di riferimento, ed è inserito in un apposito elenco tenuto costantemente aggiornato e reso pubblico tramite il sito istituzionale dei Ministeri competenti.
- e) Gli organizzatori garantiscono le condizioni di sicurezza per la salute degli equidi durante tutta la manifestazione e approntano un adeguato servizio di soccorso per gli animali, assicurando a tal fine: la presenza di un'ambulanza veterinaria per equidi o di un mezzo di trasporto idoneo; la disponibilità di una struttura veterinaria per equidi; la presenza di un medico veterinario ippiatra che prima della manifestazione effettua l'esame obiettivo generale sugli animali, valuta le loro condizioni, anche sulla base delle certificazioni fornite dal veterinario di fiducia e, ove lo ritenga necessario, esegue una visita più approfondita o ulteriori accertamenti per ammettere gli animali alla manifestazione, oltre ad assicurare il primo soccorso.
- g) Per poter essere ammessi alla manifestazione gli equidi devono essere in buono stato di salute e regolarmente identificati e registrati ai sensi della normativa vigente. I requisiti di identificazione e certificazione degli equidi sono verificati dal veterinario ufficiale.