



REGOLAMENTO NAZIONALE

Monta da Lavoro

SPECIALITA' GIMKANA

Aggiornamento - febbraio 2023

1. PREMESSA

L'obiettivo di questa disciplina è di esaltare la capacità del cavallo e del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà le quali possono essere incontrate nel lavoro con il cavallo.

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

A. Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Monta da Lavoro Gimkana indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC-ANTE 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-ANTE, 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.

B. 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 sono:

- il Cavaliere che lo monta;
 - l'Ente o colui che lo ha iscritto;
 - il proprietario del cavallo stesso;
 - per **i minori e i patentati A/A1** 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.

2. MANIFESTAZIONI

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

La FITETREC-ANTE 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-ANTE od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti prima della gara, **per valutazione** e l'approvazione

E' possibile integrare gare anche durante l'anno agonistico dietro autorizzazione del dipartimento Nazionale.

Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC ANTE 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-ANTE.
- 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.

3. NORME GENERALI

3.1 Inizio e termine di un concorso

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

Una manifestazione si intende ultimata **30 minuti** dopo l'esposizione della classifica.

3.2 Lavoro di esercizio del cavallo

Durante le gare i cavalli nel campo prova potranno essere montati esclusivamente da:

- Cavalieri iscritti con i quali effettueranno la gara;
- Istruttore di riferimento o delegato per iscritto;
- Quadri Tecnici Fitetrec-Ante o Assistente Tecnico Equestre.

3.3 Scuderizzazione dei cavalli

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

3.4 Numero di entrate ammesse per cavallo

Ogni cavallo può prendere parte ad un massimo di 6 (sei) entrate in diverse categorie se la gara è disputata su 1 (uno) GO nella stessa giornata, nel caso la gara sia disputata su 2 (due) GO il cavallo può prendere parte ad un massimo di 3 (tre) entrate in diverse categorie. Solo sulle Categorie Avviamento e Giovanissimi il cavallo può prendere parte nelle stesse categorie con limiti di GO

Per la categoria Debuttanti il cavallo può partecipare una sola volta.

3.5 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 **adeguato** 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 partecipare per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli.

3.6 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 **il primo GO** avverrà secondo l'ordine inverso della classifica (esempio l'ultimo parte per primo) salvo indicazione diversa del Presidente di Giuria da comunicare prima della competizione. **L'ordine di partenza del terzo GO avverrà nel ordine inverso di classifica della somma dei due GO precedenti.**

La sequenza delle categorie dovrà essere la seguente : OPEN – AMATORI – JUNIORES – GIOVANISSIMI - DEBUTTANTI – AVVIAMENTO

3.7 Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita 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.

3.8 Età dei cavalli e dei 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.

3.9 Campionati Regionali

I Campionati Regionali saranno organizzati dai Comitati Regionali che potranno avvalersi di uno o più comitati organizzatori e dovranno svilupparsi su più tappe. Le tappe di Campionato Regionale dovranno essere minimo 3.

La classifica finale verrà redatta tenendo conto per ogni binomio dei miglior punteggi ottenuti nelle tappe in programma del Campionato Regionale di appartenenza e l'aver partecipato alle tappe programmate, con la possibilità di una tappa di scarto. Si consiglia, ma non è obbligatorio, l'applicazione della norma del Regolamento Nazionale di disciplina relativa al coefficiente maggiore per l'ultima tappa. Se una regione dovesse scegliere il coefficiente 1,5 del punteggio per l'ultima tappa, dovrà essere pubblicato sul sito regionale al momento della pubblicazione delle tappe regionali e data comunicazione al dipartimento MdIG Nazionale.

Per ogni categoria verranno assegnati i titoli di Campione Regionale, purchè il cavaliere abbia partecipato al minimo delle tappe consentite da programma.

E' possibile organizzare Tappe/Campionati Interregionali. In questo caso ogni Comitato Regionale estrapolerà la propria classifica Regionale per la partecipazione sia al Campionato Italiano che al Trofeo delle Regioni.

3.10 Campionato Italiano

Il Campionato Italiano sarà disputato in tappa unica (come da comunicazione sul sito Federale); saranno programmate tutte le categorie come da regolamento.

Per ogni categoria verranno assegnati i titoli di Campione Italiano. Condizione obbligatoria per poter iscriversi al Campionato Italiano è l'aver partecipato a tappe in programma del Campionato Regionale di appartenenza con obbligo di aver partecipato almeno al 50% + 1 delle tappe in

programma regionale. Il Dipartimento Nazionale valuta la partecipazione di cavalieri alla finale del Campionato Italiano appartenenti a Comitati Regionali dove non si è svolto il Campionato Regionale e che abbiano partecipato al numero minimo di 2 gare in altri Campionati di Regioni confinanti o non.

Laddove un concorrente voglia tener conto anche di partecipazione a gare in altre Regioni, al fine di raggiungere il minimo consentito per l'accesso al Campionato Italiano, queste potranno essere considerate valide solo dal Dipartimento.

3.11 Trofeo delle Regioni

Ogni Regione potrà iscrivere un numero massimo di due (2) binomi per ogni categoria ad esclusione delle categorie Avviamento per i quali è consentito un (1) solo binomio Junior, uno (1) Senior ed uno (1) Start.

Per ogni Squadra potrà essere nominato al momento dell'iscrizione una riserva per ciascuna categoria.

La classifica del Trofeo delle Regioni sarà data dalla somma dei punteggi finali ottenuti in ogni categoria dai binomi rappresentanti la Regione. La Regione non è obbligata ad aver rappresentanti in tutte le categorie. In caso di mancata partecipazione ad una categoria verrà sommato il punteggio zero. I binomi verranno scelti dai referenti Regionali e in base alla classifica

finale di Campionato Regionale e/o fra quelli che avranno preso parte al Campionato Regionale.

Nella classifica finale, in caso di ex aequo prevarrà la regione che ha portato più atleti in tutte le categorie iscritti al trofeo delle Regioni, in caso di ulteriore parità la regione che ha portato più atleti iscritti al Campionato Italiano.

Per tutto ciò non riportato nella presente comunicazione oggetto di eventuali situazioni non preventivamente ipotizzate, saranno applicate delle normative oggetto di consulta tra il Presidente di giuria e/o membri della Commissione giudicante e/o membri della Commissione Nazionale MdG.

4. CATEGORIE

4.1 Elenco Categorie previste:

- **PRINCIPIANTI Patenti A** (Categoria Ludica valida solo in ambito Regionale)
- **AVVIAMENTO START** 8-14 anni Patenti A1 –A1W (Questa categoria può prevedere una sottocategoria solo nel ambito Regionale , 8/11 Avviamento Inferiore – 12/14 Avviamento Superiore)
- **AVVIAMENTO JUNIOR 15-18 Patenti A1-A1W**
I binomi che nella classifica finale di Campionato ITALIANO si siano posizionati al PRIMO POSTO, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Avviamento solo per l'anno in corso, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria superiore **Juniors (Patente offerta dalla FITETREC)**
- **AVVIAMENTO SENIOR:** possono partecipare cavalieri dai 19 anni in poi con patente A1- A1W.
Il primo binomio della classifica finale di Campionato ITALIANO potrà continuare ad iscriversi alla categoria solo per l'anno in corso, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria superiore. **Amatori (Patente offerta dalla FITETREC)**
- **CAVALLI DEBUTTANTI** comprende cavalli dai tre ai sei anni montati da cavalieri con patente A2/A2W/A3/A3W. I cavalli dai tre ai sei anni, possono iscriversi in tutte le categorie , lo stesso binomio non potrà più iscriversi nella categoria debuttanti una volta iscritto **in altre categorie.**
Bonus di 5" Secondi per ogni cavallo montato con filetto.

- **AMATORI:** possono partecipare cavalieri con patente A2/A2W – A3Mdl/A3W, purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria OPEN. **Ai Tecnici la partecipazione del binomio è consentita per un solo anno, possono continuare in tale categoria soltanto fuori classifica**
I PRIMI DUE binomi della classifica finale di Campionato ITALIANO potranno continuare ad iscriversi alla categoria Amatori solo per l'anno in corso, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria OPEN.
- **OPEN:** possono partecipare i cavalieri con patente A3 /A3W ed età minima di 15 anni.
- **JUNIORES:** possono partecipare i cavalieri con patente A2/A2W A3/A3W e con età compresa fra 15/ 18 anni
- **GIOVANISSIMI:** possono partecipare solo i cavalieri con età 8/14 anni con patente A2/A2W.
- **MULI BARDOTTI MONTATI:** riservata a questo tipo di equidi
 - I cavalieri possono partecipare anche alle categorie superiori. In questi casi però il binomio che ha partecipato alla categoria superiore per l'anno in corso non può più iscriversi in altri concorsi alla categoria iniziale di appartenenza.
 - (es. Cat. Giovanissimi può partecipare nella cat. Juniores,)
 - (es. Cat. Juniores può partecipare nella cat. Amatori)
 - (es. Cat. Adv. Start può partecipare nella cat. Adv. Junior)
 - (es. Cat. Adv. Junior può partecipare nella cat. Adv.Senior)

4.2 Caratteristiche Tecniche Delle Categorie

- **Categorie Avviamento , Giovanissimi e Debuttanti**
6/12 difficoltà . Escluso: slalom tra paletti paralleli, passi indietro a slalom, lancia, barili a triangolo, **passi laterali elle , passi laterali doppia elle , fossato, passi laterali su barriera (solo Avviamento)**
- **Categorie Juniores ,Amatori,**
8/12 difficoltà, senza nessuna esclusione
- **Categoria Open**
8/15 difficoltà senza nessuna esclusione **(solo questa categoria può affrontare una difficoltà con lancia o mazzarella in mano)**
E' vietato il cambio di mano. Quindi il cavaliere dovrà completare la prova con la medesima mano con cui inizia , 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

5. ISCRIZIONI

5.1 Norme generali

Nessun cavallo e nessun cavaliere può prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti o tesserati presso la Federazione Fitetrec-Ante.

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.

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.

Le iscrizioni dei **minori e dei Patentati A/A1 dovranno contenere il nome del proprio Tecnico**, il tecnico può assistere l'allievo in campo gara senza suggerire il percorso. In ogni categoria può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica".

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.

5.2 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.

5.3 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-quo, verrà considerato il minor tempo e le minor penalità.

5.4 Tabella dei punti

Nelle tappe di campionato Regionale, Nazionale, Special Event il punteggio sarà attribuito come di seguito esposto:

1° Classificato	12 Punti	10° Classificato	2 Punti
2° Classificato	10 Punti	11° Classificato	1 Punti
3° Classificato	9 Punti	12° Classificato	1 Punti
4° Classificato	8 Punti	13° Classificato	1 Punti
5° Classificato	7 Punti	14° Classificato	1 Punti
6° Classificato	6 Punti	15° Classificato	1 Punti
7° Classificato	5 Punti		

8° Classificato 4 Punti

0 Punti solo in caso di eliminazione

9° Classificato 3 Punti

- In caso di due manche varrà la somma dei punti, in caso di ulteriore parità varrà la somma del minor tempo.
- Nel caso di tre manche e se ci fosse una gara di scarto varrà stabilito dal programma del comitato organizzatore.

Nella classifica finale di Campionato Regionale , 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 .

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 **quota** di iscrizione.

Nell’organizzazione dei Campionati Regionali i comitati Regionali possono chiedere deroga al Dipartimento Nazionale di MDL all’attribuzione del coefficiente pari a 1.5 per i punteggi ottenuti nella Tappa finale di Campionato Regionale da pubblicare sul sito regionale prima dell’inizio del Campionato

5.5 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.

5.6 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale il numero minimo è di TRE cavalieri partenti per ogni categoria.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, e si presenta alla manifestazione. 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.

Solo nei concorsi Regionali la categoria può essere creata con un solo binomio.

5.7 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.

5.8 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.

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.

5.9 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

A tale controllo potrebbero essere sottoposti sia cavalli iscritti al MIPAF che NON , rimandando comunque alle normative vigenti .

5.10 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

5.11 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 i **minorenni** 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 100,00 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:

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.

5.11.1 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.

5.11.2 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 100,00 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

5.11.3 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.

5.12 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.

5.13 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 regola con la bardatura e abbigliamento obbligatorio come previsto dal presente regolamento;
 - 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 corretto comportamento del istruttore in campo gara, campo prova e zone limitrofe
Si presenta in campo gara con bardatura ed abbigliamento non idoneo al tipo di monta scelta e prevista dal presente regolamento,
 - il pagamento dovrà avvenire prima della stesura della classifica, (mancato pagamento eliminazione dalla prova eseguita)
 - La mancata iscrizione per l'anno in corso di un cavallo ai ruoli Federali
- In caso di recidività, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

5.14 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 **e/o di un cavallo** ad un Concorso, senza essere in possesso della patenti FITETREC rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara e campi prova
- Mancato pagamento dell'ammenda
- 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;
- 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.

6 DIRIGENTI E SERVIZI

6.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta di valenza Nazionale è prevista la nomina: da parte degli Organi Federali:

- di un Presidente di Giuria
- di una Giuria composta **da 2 giudici fino a 100 binomi**
- di **2** Responsabili 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:
 - per i concorsi di valenza regionale il Presidente di giuria può usare anche il cronometro a mano,
 - Per i concorsi Nazionali l'uso di fotocellule per il cronometraggio con cronometristi ufficiali della Federazione Italiana Cronometristi
 - un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, **n° 2 ambulanze**, assistenza veterinaria e di mascalcia.
 - un adeguato numero di inservienti agli ostacoli , minimo 3
 - VAR

6.2 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 **di primo soccorso**. 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 della gara qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

6.3 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.

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 tutela del benessere del cavallo, di controllo della documentazione ad esso riferita e di dare la sua consulenza al Presidente di Giuria che quindi potrà ammettere o no i cavalli alle gare.

6.4 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
- 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)
- 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
- 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 prima della prova 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, (solo nei concorsi Nazionali)

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione entro 7 (sette) 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 in accordo con il comitato organizzatore può inviare 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, o il grafico del percorso con tutte le sue indicazioni di percorrenza.

6.5 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 **minimo 2 (fino a 100 binomi)**, Membri 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

I Giudici dovranno distribuirsi nel campo nel modo più 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.

6.5.1 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.

6.5.2 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.

In caso di guasto alla fotocellula deve essere utilizzato il cronometro a mano. Sarà il Presidente di Giuria ad assumersi questo incarico. Se il guasto avviene a categoria iniziata, i go andranno ripetuti da tutti i concorrenti di quella categoria per uniformità di rilevamento dei tempi. Nel caso in cui vi siano ostacoli posizionati non correttamente, non individuati prima dell'inizio della prova stessa, che possano essere causa di pericolo sia per il concorrente durante la prova, che per il pubblico o gli addetti ai lavori, la Giuria potrà segnalare tempestivamente al concorrente di fermarsi e contestualmente bloccare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane, ecc.

Una volta ripristinato il corretto assetto del campo di gara, la Giuria segnalerà al concorrente di riprendere la propria prova ripartendo dall'inizio della stessa.

7. TENUTA E BARDATURA

7.1 Bardatura del cavallo

Nelle gare di Campionato Nazionale un Ufficiale di Gara 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.
Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

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.

7.2 Sono considerate Monte Tradizionali da Lavoro :

- A. La monta Maremmana
- B. La monta Western
- C. La monta Camarguese (Delta)
- D. La doma Vaquera
- E. La monta Bardigiana
- F. La monta Tolfetana
- G. La monta Murgese
- H. La monta Sarda
- I. La monta Siciliana
- J. La monta Haflinger
- K. La monta Araba
- L. La monta Inglese
- M. La monta Napolitana
- N. La monta Pentra

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, abbassa testa, 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.

Le rosette in gomma sono ammesse (facoltative) solo montate su morsi consentiti.

A. Maremmana:

Bardatura del cavallo:

- le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale:
 - i. scafarda tradizionale
 - ii. scafarda con cuscini ridotti
 - iii. sella con il pallino
 - iv. bardella
 - v. 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 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)

B. 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 similare);
- 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 calzonni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- 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.

C. 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 similari 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
- 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

D. 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 bruniti;
- 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:

- 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 calzoni 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 vaqueroi bruniti, con cinghioli 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

E. 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 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.

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

F. 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 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
- Non si prescrivono impugnatura
- 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

G. 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 quartieri 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;
- camicia 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);

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

H. Sarda

Bardatura del Cavallo:

- sella sarda con o senza imbottiture, con quartieri 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 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;
- 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;

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

I. 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:

- pantaloni cavallerizza in velluto semi-sbuffo di colore beige, marrone o nero;
- giacca velluto riga 8 Duca di Modrone marrone o nera;
- cravatta tinta unica da abbinare al colore del vestito;
- camicia; con maniche lunghe, preferibilmente senza colletto
- stivali classici da equitazione nero o marrone testa di moro;
- speroni cromati e cinturino in cuoio del colore degli stivali

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN
- 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

J. Haflinger

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 calzoni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- 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
- 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

K. Araba – come Haflinger

L. Inglese

Bardatura del Cavallo:

- sella inglese nera o marrone scuro eventuale sottosella di qualsiasi colore
- 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) montate su qualsiasi morso

Abbigliamento del Cavaliere:

- pantaloni da equitazione di qualsiasi colore
- camicia a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati;
- polo a maniche corte o lunghe
- giacca o gilet senza maniche di colore intonato al pantalone;
- stivali o stivaletti coperti da ghette ;

Tipologia di monta:

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN
- 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 categoria

M. 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.

Abbigliamento del Cavaliere

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

N. Pentra (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;
- 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);
- 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

8. GIMKANA VELOCE

Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori. 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 rompa 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 o abbattuto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con $5+5+5=15$ secondi considerando due pilieri e la corda come tre elementi). Qualora la caduta avvenga dopo la presa dell'oggetto verranno applicati 5 secondi di penalità (per il mancato riposizionamento) per ogni elemento caduto. E' obbligatorio indossare il copricapo rigido con mentoniera allacciata.

8.1 Campo di gara

Il campo di gara per la prova di velocità consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di **800 Mq** e massime di **3000 Mq**. 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

8.2 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 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 numeri.

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 salvo diverse indicazioni di alcuni ostacoli specificati dal grafico del percorso. I grafici del percorso sono di competenza esclusiva del Presidente di Giuria e delle necessarie indicazioni sul senso di percorrenza, saranno esposti entro due ore dall'inizio della prova, potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, permettere di omettere la fase di ricognizione del percorso che potrà essere effettuata in assenza di esso. In assenza del grafico saranno dati 15 minuti di campo aperto per la ricognizione **a piedi**.

8.3 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro, sarà conteggiato 5 secondi di penalità. **Il SECONDO rifiuto per la categoria Open comporta l'eliminazione. , tutte le altre dopo il TERZO rifiuto possono proseguire con 20 secondi di penalità, il proseguimento della gara viene consentito sotto esplicita indicazione di via libera del Presidente di Giuria.**

Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o con 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, altresì il rifiuto s'intende quando il cavallo si oppone all'aiuto del cavaliere.

L'uscita laterale non rettificata dall'inizio è considerata come difficoltà non eseguita, l'ostacolo verrà ripetuto dall'inizio per un massimo di tre volte, dopodiché, previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di Giuria, possono proseguire con **20 secondi di penalità. tutte le categorie mentre per la categoria Open comporta l'eliminazione.**

La caduta dell'oggetto e del piliere PRIMA dell'inizio della prova comporta l'eliminazione per tutte le categorie.

8.4 Eliminazione

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

- Ogni resistenza da parte del cavallo che ne impedisca il controllo è punita con l'eliminazione.
- 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 dal regolamento sanitario Nazionale.
- 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;
- 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;
- 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 il cavaliere viene chiamato dal Presidente di Giuria e gli vengono attribuiti **20 secondi di penalità** e deve rifare l'ostacolo.
- 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 **20 secondi**.
- inizia un ostacolo diverso da quello correttamente in sequenza nel grafico e/o numerazione sequenziale, in tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento, il cavaliere viene chiamato dal Presidente di Giuria e gli vengono attribuiti **20 secondi di penalità** e deve rifare l'ostacolo.
- caduta del cavaliere e/o cavallo solo quando c'è la 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
- evidente zoppia del Cavallo;
- non presentarsi dopo la terza chiamata;
- imboccatura, non regolamentari;
- impugnare le redini con due mani ove non previsto;
- abbattere le fotocellule.
- maltratta il cavallo in gara o ferite dovute da un cattivo uso degli aiuti
- Non indossare il Cap per **tutti** i cavalieri, Tartaruga per **i minori**.
- sono cause di eliminazione il SECONDO rifiuto di una difficoltà nella categoria Open.
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.
- la rottura di un finimento durante la prova comporta la sospensione della stessa e l'eliminazione.
- la caduta dell'oggetto e del piliere PRIMA dell'esecuzione della difficoltà comporta l'eliminazione per tutte le categorie

8.5 Saluto

Le amazzoni e i cavalieri salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano.. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara, comporta **10** secondi di penalità . Il Presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

8.6 Errore di percorso

L'errore di percorso è quando il cavaliere non esegue gli ostacoli nella sequenza stabilita dal grafico. E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento, per la quale :

- inizia un ostacolo diverso da quello correttamente in sequenza nel grafico e/o numerazione sequenziale, il cavaliere viene chiamato dal Presidente di Giuria e gli vengono attribuiti **20** secondi di penalità e deve rifare l' ostacolo.
- entra in un ostacolo in modo errato senza rettificare prima dell'entrata nell'ostacolo successivo per la quale il cavaliere viene chiamato dal Presidente di Giuria e gli vengono attribuiti **20** secondi di penalità e deve rifare l' ostacolo.
- attraversare un ostacolo, che non sia già stato superato, durante l'esecuzione della prova per la quale si prevede solo la penalità di **20** secondi.

8.7 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglori, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature
- lavorare il cavallo alla corda

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- qualsiasi tipo di abbassatesta sia alla corda che montato.

9. LISTA OSTACOLI

9.1 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 .Il mancato rispetto della boa nella direzione e verso previsti dal grafico di percorso, è sempre considerato errore di percorso.

9.2 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 20 cm massima di 80 cm **consigliato 50 cm** e assicurati al suolo, ad una distanza di **120 cm diritto 150 cm. ad S , L , Z**, l'uno dall'altro in modo che formino un percorso obbligato. . Penalità: l'abbattimento di ciascuna barriera laterale comporta 5 secondi di penalità.

9.3 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 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 di penalità. Il senso di percorrenza può essere libero od obbligato, a discrezione del disegnatore di percorso. Il resto come al punto precedente.

9.4 PASSI LATERALI SU BARRIERA: la difficoltà è costituita da una barriera **del diametro di non più di 10 cm** di 3 posta tra i 5 e 10 cm dal livello del suolo, appoggiata su due alloggiamenti, all' ingresso e all' uscita della difficoltà sono poste 2 coppie di coni entro i quali si delimita inizio e fine della prova. I coni saranno posti ad una distanza a 2,0 mt dalla barriera e interasse tra di loro di, **1,5 mt**, il loro abbattimento comporta 5 secondi di penalità. La barriera 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. La difficoltà è eseguita quando tutti gli arti sono usciti fuori dalla barriera. **Il mancato passaggio tra i coni è considerato errore di percorso.**

Penalità: l'abbattimento della barriera comporta 5 secondi di penalità, ma non è penalità lo spostamento senza caduta.

Se il cavallo passa con entrambi (o solo uno) gli zoccoli dei posteriori davanti o degli anteriori dietro la barriera, la difficoltà dovrà essere ripetuta (**specifica al Art. Penalità**).

9.5 PASSI LATERALI SU BARRIERA AD ELLE E 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.

9.6 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 **ad una distanza di 150 cm e un'altezza 160-180 cm, consigliato 180cm**. 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 di penalità, abbattimento del piliere 5 secondi di penalità.

9.7 SLALOM TRA PALETTI SU LINEA DIRITTA 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 160 cm massimo 180 cm, consigliato 180cm** retto da un piedistallo 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.

9.8 SLALOM TRA PALETTI SU LINEA DIRITTA 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.

9.9 SLALOM TRA PALETTI PARALLELI: la difficoltà prevede 2 file parallele di paletti, poste da 3 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.

9.10 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 (l'abbattimento del piliere della barriera non comporta penalità).

9.11 OTTO TRA BARILI: L'ostacolo consiste in 2 barili collocati ad una distanza da 3 a 6 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 errore di percorso.

9.12 BARILIA 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 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), **proseguirà quindi al 2° barile superiore all'entrata eseguendolo a mano sinistra (o destra), conclude prendendo a mano destra (sinistra) il terzo 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 di penalità

9.13 PASSI INDIETRO: la difficoltà consiste in due barriere di lunghezza di 3 metri poste su due supporti aventi altezza da 20 cm a 80 cm **consigliato 50 cm** e assicurati al suolo, ad una distanza di **120 cm** l'uno dall'altro in modo che formino un corridoio, **due oggetti (pilieri) sono posti alla fine del corridoio ad un'altezza di circa altezza 160-180 cm, consigliato 180cm**. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio fino alla fine del corridoio, Il cavaliere toglierà l'oggetto con la mano **dal piliere** 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, (l'abbattimento del supporto della barriera non comporta penalità).

La caduta del piliere dopo aver tolto l'oggetto: 5 secondi di penalità.

L'uscita laterale non rettificata dall'inizio è considerata come difficoltà non eseguita (**specifica al Art. Penalità**)

9.14 PASSI INDIETRO 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.

9.15 TATRASFERIMENTO DI 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.

Non attraversare la difficoltà comporta l'eliminazione

Caduta della palina dove dovrà essere riposizionato l'oggetto o il bicchiere non avendo più la possibilità di completare la difficoltà, 5 secondi palina, 5 secondi il bicchiere o oggetto.

La caduta dell'oggetto e del piliere PRIMA dell'esecuzione della difficoltà comporta l'

eliminazione per tutte le categorie.

9.16 SPOSTAMENTO DI UNCINO O MAZZARELLA DA UN BARILE ALL'ALTRO

Esecuzione come il precedente 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.

9.17 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 **150 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.

La caduta dell'oggetto e del piliere PRIMA dell'esecuzione della difficoltà comporta l'eliminazione per tutte le categorie.

9.18 CANCELLO: può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure

larghezza minima cm. 150 massima 200 cm **consigliato 150**, altezza da 150 a 180 cm **consigliato 150** 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) la sola riapertura comporterà una penalità di 5 secondi. 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 le categorie Open, dopo avere tentato di aprire o chiudere il cancello e non concludendo la prova fino a DUE volte, comporta l'eliminazione. Per tutte le altre categorie 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)**

9.19 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.

La caduta di **1 (uno) o** entrambi i pilieri dove fissata la corda PRIMA e DURANTE l'esecuzione, comporta l'eliminazione in tutte le categorie.

9.20 PONTE DI LEGNO è costruito tipicamente come un ponte di campagna, ha una larghezza

minima di 80 cm e un massimo di 120cm, una lunghezza minima di metri 3 ed un'altezza da terra di circa.10-20cm Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati da 20 cm a 80 cm **consigliato 50 cm**, che non devono essere abbattute durante il superamento, sul ponte, può prevedere anche uno spostamento di un oggetto.

Penalità: l'abbattimento degli oggetti delimitanti, 5 secondi. Se la caduta della palina e oggetto avviene per causa della caduta delle barriera che delimita il ponte verranno conteggiati 5 secondi per la barriera+5 palina+5 oggetto per tutte le categorie.

La caduta della palina e dell'oggetto PRIMA dello spostamento comporta l'eliminazione in tutte le categorie, caduta dell'oggetto 5 secondi, caduta della palina dove deve essere posizionato l'oggetto 5 secondi.

L'uscita laterale non rettificata dall'inizio è considerata come difficoltà non eseguita, **(specifica al Art. Penalità)**.

9.21 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 150 cm misura della larghezza del corridoio **esterno a recinto piccolo di 150 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.

9.22 BROCCA: 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. La difficoltà è eseguita come segue: il cavallo deve avvicinarsi al tavolo, il cavaliere deve afferrare e alzare la brocca fino a far uscire dal foro del sostegno il fiocco collegato ad essa, (pena eliminazione in tutte le categorie). Non è penalità il non corretto riposizionamento della brocca sul sostegno. Ribaltamento del tavolo e brocca PRIMA dell'esecuzione della difficoltà: eliminazione. Caduta della brocca e tavolo dopo aver concluso la difficoltà 5+5 secondi di penalità.

9.23 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 prima del suo riposizionamento penalità eliminazione. L'abbattimento del barile (o del contenitore) prima di prendere la lancia (eliminazione) caduta del barile dopo aver preso la lancia 5 secondi.

9.24 USARE UNA LANCIA PER INFILARE UN ANELLO: Il cavaliere dovrà infilare un anello di 10 cm di diametro (infilare l'anello da diritto a un bonus di 5 secondi), l'abbattimento del porta anello, del toro o dell'ostacolo 5 secondi di penalità, la caduta della lancia eliminazione.

9.25 INFILARE LA LANCIA IN UN BARILE Questa difficoltà sarà giudicata come al punto 24 con la sola differenza che la lancia deve essere inserita nel contenitore, il mancato riposizionamento nel contenitore sarà data una penalità di 20 secondi e perdita del bonus, se la lancia dopo averla riposizionata nel contenitore dovesse uscire sarà data una penalità di 5 secondi e avrà diritto al bonus, la lancia va sempre riposizionata con la punta verso l'alto, riposizionarla in modo errato (eliminazione) abbattimento del barile prima del riposizionamento della lancia (eliminazione). Caduta della lancia e del barile dopo averla riposizionata 5+5 di penalità

9.26 QUADRATO: Il quadrato è composto da 4 barriere lunghe cm.300 ciascuna di diametro cm-8/10 poste su basi di altezza cm. 5/10 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 dalla parte opposta a quella di entrata. **In linea con l'estremità della barriera di entrata e di uscita sono posti i coni con una distanza di 50 cm dalla barriera avendo un interasse tra loro di 300 cm.** Penalità: la caduta di una barriera anche da un solo alloggiamento comporta una penalità di 5 sec. L'uscita laterale **anche di un solo arto** non rettificata dall'inizio è considerata come difficoltà non

eseguita, l'ostacolo va ripetuto dall'inizio per un massimo di tre volte. (specifica al Art. Penalità)

9.27 FOSSATO: . Il fondo dovrà essere in terra, o tappeto blu, verde o marrone, con acqua dentro Larghezza min.80 max 120 cm lunghezza min.250 max 400 cm. Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati da 20 cm a 80 cm consigliato 50 cm ai lati che il loro abbattimento comporta 5 secondi di penalità per ogni barriera. La mancata esecuzione (specifica al Art. Penalità) La prova s'intende superata se almeno un arto poggia dentro il fossato e oltrepassa la difficoltà , in caso contrario viene considerata come difficoltà non eseguita (specifica al Art. Penalità).

INDICE REGOLAMENTO

1. PREMESSA

2. MANIFESTAZIONI

3. NORME GENERALI

- 3.1 Inizio e termine di un concorso
- 3.2 Lavoro di esercizio del cavallo
- 3.3 Scuderizzazione dei cavali
- 3.4 Numero di entrate ammesse per cavallo
- 3.5 Possibilità di montare più cavalli
- 3.6 Ordine di partenza
- 3.7 Sostituzioni
- 3.8 Età dei cavalli e cavalieri
- 3.9 Campionati regionali
- 3.10 Campionato italiano
- 3.11 Trofeo delle Regioni

4. CATEGORIE

- 4.1 Elenco categorie previste
- 4.2 Caratteristiche tecniche delle categorie

5. ISCRIZIONI

- 5.1 Norme generali
- 5.2 Tasse di iscrizione e scuderizzazione
- 5.3 Classifica
- 5.4 Tabella dei punti
- 5.5 Premiazioni
- 5.6 Numero minimo di partenti
- 5.7 Prove soppresse
- 5.8 Ispezione cavalli
- 5.9 Controllo antidoping
- 5.10 Caduta
- 5.11 Reclami
 - A. Decisioni in prima istanza
 - B. Appello
 - C. Restituzione depositi e premi
- 5.12 Sanzioni
- 5.13 Ammenda
- 5.14 Squalifica

6. DIRIGENTI E SERVIZI

- 6.1 Nomine
- 6.2 Assistenza sanitaria
- 6.3 Assistenza veterinaria
- 6.4 Presidente di giuria
- 6.5 Giuria
 - A. Compiti della giura
 - B. Compito dei cronometristi

7. TENUTA E BARDATURA

7.1 Bardatura del cavallo

7.2 Sono considerate monte tradizionali da lavoro

- A. La monta maremmana
- B. La monta western
- C. La monta Camarguese (Delta)
- D. La doma vaquera
- E. La monta bardigiana
- F. La monta tolfetana
- G. La monta murgese
- H. La monta sarda
- I. La monta siciliana
- J. La monta haflinger
- K. La monta arama
- L. La monta inglese
- M. La monta napoletana
- N. La monta pentra

8. GIMKANA VELOCE

8.1 Campo di gara

8.2 Ostacoli

8.3 Penalità

8.4 Eliminazione

8.5 Saluto

8.6 Errore di percorso

8.7 Permessi e divieti nei campi prova

9. LISTA OSTACOLI

9.1 Boa

9.2 Percorso obbligato

9.3 Rondò

9.4 Passi laterali su barriera

9.5 Lassi laterali ad L o doppia L

9.6 Passi laterali con spostamento dell'oggetto

9.7 Slalom in linea dritta 6 metri

9.8 Slalom in linea dritta 3 metri

9.9 Slalom tra paletti paralleli

9.10 Ostacolo

9.11 Otto tra i barili

9.12 Barili a triangolo

9.13 Passi indietro

9.14 Passi indietro ad L

9.15 Trasferimento di un oggetto

9.16 Spostamento di un uncino o mazzarella

9.17 Passi indietro a slalom tra i paletti

9.18 Cannello

9.19 Scalarola

9.20 Ponte di legno

9.21 Ovile

9.22 Brocca

9.23 Recupero di una lancia

9.24 Usare la lancia per infilare un anello

9.25 Infilare la lancia in un barile

9.26 Quadrato

9.27 Fossato

ALLEGATO 1: ELENCO DIFFICOLTA'

ALLEGATO 2: ELENCO IMBOCCATURE PROIBITE