

FITETREC - ANTE

Federazione Italiana Turismo Equestre e TREC - ANTE



Regolamento Nazionale Country-Derby *(aggiornamento anno 2018)*



INDICE REGOLAMENTO GENERALE

1. – PREAMBOLO	4
2. – ORGANIZZAZIONE	4
2.1 Giudice Ispettore	
2.2 Giudice di Gara	
2.2.1 Mansioni assegnate	
2.2.2. Poteri del Giudice	4
2.3 Tracciatore – Costruttore di Percorso	5
2.3.1 Mansioni assegnate	
2.4 Segretario di Giuria	5
2.5 Ispettore al Campo Prova.....	5
3. - TENUTA DEL CAVALIERE	6
4. – TENUTA DEL CAVALLO	6
5. – REGOLE DI PARTECIPAZIONE PER CAVALIERI.....	7
6. – REGOLE DI PARTECIPAZIONE PER CAVALLI E I PONY	8
7. – REGOLAMENTO DEL PERCORSO	9
8. – REGOLAMENTO DEL CAMPO PROVA.....	11
9. -REGOLAMENTO DELLE CATEGORIE	11
9.1 Calcolo dell'altezza dell'ostacolo	
9.2 Cat. C20 accompagnati – di Precisione	
9.3 Cat. C20 – di Precisione	
9.4 Cat. C40 – di Regolarità	
9.5 Cat. C60 – di Regolarità	
9.6 Cat. C70 – di Regolarità	
9.7 Cat. C80 – di Regolarità	
9.8 Cat. C90 – di Regolarità	
9.9 Cat. C100 – a tempo	
9.10 Cat. C110 – a tempo	
9.11 Cat. C115 – a tempo	
10. – CATEGORIE	
INDOOR	
13	
10.1 Cat. C20 Accompagnati – di precisione.....	
10.2 Cat. C20 – di precisione.....	
10.3 Cat. C40 – di regolarità	
10.4 Cat. C60 – di regolarità	
10.5 Cat. C70 – di regolarità.....	
10.6 Cat. C80 – di regolarità.....	



10.7 Cat. C90 – di regolarità.....
10.8 Cat. C100 – a tempo.....
10.9 Cat. C110 – a tempo.....
10.10 Cat. C115 – a tempo.....
11. RESTRIZIONI	14
12– PENALITA'	15
13– REGOLE DI ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO.....	17
14– DOCUMENTAZIONE DA REDIGERE	18
15– REGOLE ETICHE	18
16– RECLAMI	19
17 – REGOLE GENERALI SPONSORS.....	19
– ALLEGATI



1 Preambolo

Il concorso di Country-Derby deve avvenire in un'atmosfera di "fair-play" sportivo, nel rispetto del cavallo.

2 Organizzazione

Per quanto riguarda gare Regionali, Interregionali e Nazionali.

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

2.1 Giudice Ispettore

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

2.2 Giudice di Gara

2.2.1 Mansioni assegnate

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

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

2.2.2 Poteri del giudice

- Il Giudice ha la facoltà di allontanare dal campo gara chiunque disturbi, sia verbalmente sia con atteggiamenti impropri, la giuria e/o il buon funzionamento del concorso.
- Istruttore, cavaliere/amazzone e proprietario di cavalli potranno essere richiamati dalla giuria nel caso di



comportamento non corretto. Il secondo richiamo può comportare il deferimento alla commissione disciplinare federale.

- E' decisione insindacabile del Giudice l'interruzione in qualsiasi momento della prova del binomio con sospensione del tempo, qualora ravvisi anomalie sul percorso o situazioni attinenti la sicurezza del binomio stesso. Qualora le condizioni di sicurezza venissero ripristinate, il Giudice avrà facoltà di decidere se fare riprendere il percorso dal punto in cui si è interrotto oppure dalla partenza, facendo quindi ripartire il tempo dall'interruzione o da zero.
- L'interruzione e la ripresa verranno segnalate con la campanella e durante il periodo di sospensione il cronometro verrà sospeso. Il tempo ripartirà allo stacco degli anteriori da terra di fronte all'ostacolo da saltare.
- A gara iniziata, in caso di maltempo, è facoltà del giudice di gara, arrestare o sospendere o rinviare il concorso. E' sempre facoltà del giudice riprendere la gara anche con terreno non ideale, abbassando le difficoltà alla categoria inferiore, mantenendo inalterati i privilegi di patente.

2.3 Tracciatore - costruttore di percorso

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

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

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

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

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

2.3.1 Mansioni assegnate

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

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

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

2.4 Segreteria di giuria

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

2.5 Ispettore al Campo Prova



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

2.5.1 Mansioni assegnate

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

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

3 Tenuta del cavaliere

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

4 Tenuta del cavallo

- Sella da salto ostacoli tipo inglese, con minimo due riscontri.
- Sono consentite imboccature dolci (filetto) con i cavalli di 4 e 5 anni.
- Per i cavalli di 6 anni ed oltre sono consentite tutte le imboccature non lesive per il cavallo.
- Non sono ammesse, ne in campo prova, ne in campo gara: redini di ritorno, redini elastiche e



martingala fissa.

- E' fatto divieto d'utilizzo di ogni mezzo atto ad alterare la prestazione del cavallo, come da riferimento al regolamento veterinario internazionale (spray urticanti, stinchiere chiodate, ecc.).
- La testiera può essere sia in cuoio che in materiale sintetico.
- Sono ammessi paracolpi, paraglomi e fasce da lavoro.
- Sull'abbigliamento del cavallo, oltre al nome del centro di appartenenza è consentito apporre il nome il nome dell'eventuale sponsor (vedi regole generali sponsor).

5 Regole di partecipazione per i cavalieri

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

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

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

Per la categoria C20 ACCOMPAGNATI, è obbligatoria la presenza in campo dell'istruttore.

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

<u>Attività ludica</u>	<u>Categoria</u>	<u>Patente</u>	<u>Diritto di partecipazione</u>
Regionali	C20 acc, C20 pony, C20	A	Esordienti, Junior, Senior
Interregionali		Pony A	
<u>Gara</u>	<u>Categoria</u>	<u>Patente</u>	<u>Diritto di partecipazione</u>
Regionali	C40 pony, C40	A/1	Esordienti, Junior, Senior
Interregionali	C60 pony, C60	Pony A/1	
Nazionali			
Regionali	C70 pony, C70	A/2	Esordienti (maggiori di anni 10)
Interregionali	C80 pony, C80		Junior, Senior
Nazionali	C90 pony, C90		
Regionali	C100 pony, C100	A/3	Junior (maggiori di anni, 14)
Interregionali	C110 pony, C110		Senior
Nazionali	C115 pony, C115		



- Durante la prova è fatto divieto al cavaliere di togliere qualsiasi tipo di protezione, pena l'eliminazione del binomio.
- La giuria può intervenire in qualsiasi momento con un richiamo formale. Il secondo richiamo ricevuto può comportare l'eliminazione del cavaliere dalla prova.
- La giuria può rivolgere al cavaliere/amazzone domande atte a verificare la regolarità della partecipazione dello stesso alla gara in corso. La mancata risposta del cavaliere (o dell'istruttore in caso di minore), può comportare la sospensione della partenza ed eventualmente l'eliminazione.
- Sono vietati gli aiuti di compiacenza, fatta eccezione per il recupero di occhiali da vista, tartaruga e cap che, tuttavia, non comportano la sospensione del tempo. E' considerato aiuto di compiacenza qualsiasi intervento, vocale o gestuale, atto a fornire una facilitazione a cavallo e cavaliere durante l'effettuazione della prova. L'aiuto di compiacenza comporta l'eliminazione.
- E' fatto divieto di alterare gli ostacoli durante l'effettuazione del percorso e/o la ricognizione **che è da considerarsi facoltativa da parte del cavaliere/amazzone** e deve essere svolta esclusivamente a piedi, nei tempi stabiliti dalla giuria.
- **Il cavaliere/amazzone che dovesse riscontrare una discrepanza tra il percorso sul campo ed il tracciato, ha l'obbligo di effettuare un'immediata segnalazione alla giuria, prima dell'inizio della categoria. In caso tale discrepanza non venisse segnalata per tempo, è ritenuto valido ed accettato il percorso come definito in campo.**
- E' fatto divieto ai cavalieri l'utilizzo di apparecchiature rice-trasmittenti e per la misurazione del tempo.

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

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

6 Regole di partecipazione per i cavalli e i pony

I cavalli/pony di quattro anni potranno partecipare:

- nelle categorie C20 con cavalieri/amazzoni patentati A
- nelle categorie C40 e C60 , con cavalieri/amazzoni patentati A1 e patente Pony Agonistica,
- nelle categorie C70, C80 e C90 con cavalieri/amazzoni patentati A2.

I cavalli di cinque anni potranno partecipare:

- nelle categorie C70, C80 e C90 con cavalieri/amazzoni patentati A2,
- nelle categorie C100, C110 e C115 con cavalieri/amazzoni patentati A3.



7 Regolamento del percorso

1. Il binomio dovrà entrare in campo entro i 2 min. dalla chiamata ad andatura libera per le categorie ludiche, mentre per le categorie agonistiche, l'andatura dovrà essere al trotto od al galoppo e presentarsi direttamente davanti alla giuria con un "alt", con il cavallo possibilmente fermo, ed effettuare il "saluto" con redini nella mano sinistra e braccio destro abbassato verso la gamba destra. Pur mantenendo l'obbligo del saluto, è facoltà del giudice esentare dalla presentazione. Nel caso di presenza del secondo cavallo in campo, è possibile effettuare il saluto in qualsiasi punto del campo gara. A saluto effettuato, è consentita al binomio libertà di movimento.
2. E' facoltà del Giudice di Gara consentire l'ingresso in campo del secondo cavallo che deve avvenire:
 - esclusivamente nel "Campo Gara" (primo campo)
 - per le categorie ludiche, al passo od al trotto
 - per le categorie agonistiche, al passo, al trotto od al galoppo
3. Dopo il suono della campana ci saranno sessanta secondi di tempo utile per superare la linea di partenza, trascorsi i quali, il binomio sarà eliminato. Si intende la gara iniziata al superamento della linea di partenza e terminata al superamento della linea di arrivo. Nel caso di arresto del cavallo nei 60 secondi precedenti la partenza, per l'espletamento di bisogni fisiologici, la giuria procederà alla sospensione del tempo che riprenderà al termine degli stessi.
4. La linea di partenza e d'arrivo deve obbligatoriamente essere passata nella giusta direzione: rosso a dx e bianco a sx, pena l'eliminazione.
5. L'accesso al Campo Gara e gli aiuti dell'istruttore sono consentiti nelle sole categorie C20acc. e C20. Per tutte le categorie, durante la prova, l'istruttore ha facoltà di interrompere la gara del binomio.
6. Il tipo di terreno può essere: in sabbia, in erba e/o misto.
7. Il terreno di gara potrà presentare ondulazioni e/o pendenze. Requisito fondamentale é che la qualità e tipologia del terreno non siano pregiudizievoli all'integrità del cavallo.
8. Il percorso deve essere organizzato in maniera da avere "PARTENZA" e "ARRIVO" all'interno di un campo gara delimitato da una recinzione fissa o mobile, avente i parametri minimi 20m. x 40m. Questi possono essere messi entrambi all'interno dello stesso campo, o nei due campi diversi. Devono essere segnalati da cartello indicativo e da bandierine direzionali (rosso a destra e bianco a sinistra) e/o fotocellule.
9. Il percorso deve essere studiato in modo da prevedere due diversi campi di lavoro (Campo Gara e Campo Misto) che sono ambivalenti e devono essere segnalati in ingresso ed uscita da bandierine rosse e bianche e divisi da un "corridoio di collegamento" libero, di lunghezza da 0 a 40m. (salvo eccezioni da visionare in loco). Il corridoio di collegamento tra i due campi é parte integrante del percorso gara. L'ingresso nel "corridoio di collegamento" prima di aver concluso il percorso all'interno del Campo Gara o Misto, verrà considerato penalizzabile con 4 punti, come da abbattimento barriera.
10. I salti inclusi nel Campo Gara devono essere mobili.



11. I salti nel Campo Misto devono essere il maggior numero possibile, fissi per almeno il 50% e rispecchiare le caratteristiche del territorio.
12. La distanza minima tra salti successivi deve essere di 15 m.
13. Labirinto regolamentare: ingresso e uscita larghezza 90cm. netti, lunghezza 400cm. netti, spazio di girata 190cm. Netti (vedi allegato B) Il labirinto va obbligatoriamente posizionato come ultimo ostacolo, ad almeno 30 m. dall'arrivo, munito di bandierine di ingresso ed uscita (rossa dx. e bianca sx.), posizionate ad una distanza da 50 a 100 cm, da entrata e uscita dello stesso. Il binomio deve obbligatoriamente transitare, in mezzo ad entrambe entrata ed uscita, anche in caso di abbattimento di una o più parti dell'ostacolo. L'andatura è libera.
14. Il Passaggio Obbligato Alto regolamentare: ingresso ed uscita larghezza 80 cm. netti, lunghezza delle barriere dai 3,50 m. ai 4,00 m. Altezza 40 cm. Uscita inclinata di 45° rispetto all'entrata (vedi allegato C) Il Passaggio Obbligato Alto va obbligatoriamente posizionato come ultimo ostacolo, ad almeno 30 m. dall'arrivo, munito di bandierine di ingresso ed uscita (rossa dx. e bianca sx.), posizionate ad una distanza da 50 a 100 cm, da entrata ed uscita dello stesso. Il binomio deve obbligatoriamente transitare in mezzo ad entrambe entrata ed uscita, anche in caso di abbattimento di una o più parti dell'ostacolo. L'andatura è libera.
15. Per le categorie dalla C70 alla C115, la distanza tra l'ultimo ostacolo e l'arrivo, deve obbligatoriamente essere percorsa al galoppo. Per le categorie dalla C20 alla C60, l'andatura è libera.
16. Salti e passaggi obbligati (P.O.) saranno numerati sequenzialmente con aggiunta di bandierina (o segnalazione di almeno 20x10cm.) rosso a destra e bianco a sinistra. Il P.O. può essere eseguito una sola volta, come un qualsiasi ostacolo.
17. Il salto doppio sarà segnalato dalla numerazione sequenziale, seguita dalla lettera "A" per la prova in entrata e "B" per la prova in uscita.
18. L'altezza dei salti su terreno vario sarà misurata nel punto più basso in cui il cavallo effettua la battuta o si riceve.
19. E' possibile prevedere un ostacolo alternativo a quello base, segnalandolo con una bandierina blu, sotto la bandierina bianca. La scelta dell'ostacolo alternativo non comporta penalità. In caso di rifiuto, ferme restando le penalità ordinarie, è possibile riaffrontare indifferentemente l'ostacolo di base o l'alternativo.
20. I salti in acqua non dovranno avere una profondità della stessa superiore ai 40 cm., la loro massima altezza si misurerà a partire dalla massima profondità dell'acqua sotto l'ostacolo e la larghezza del "fronte" dell'ostacolo deve essere di almeno quattro metri.
21. Il tempo massimo del percorso per la categoria ludico-addestrativa è di 5 min. Per le categorie dalla C40 alla C60 è di 4 min.. Per le agonistiche C70, C80, C90 di regolarità, si dovrà mantenere un tempo "ideale" calcolato considerando una velocità media dai 300 ai 350 metri al minuto. In caso di anticipo o ritardo rispetto al tempo ideale, verranno attribuiti ½ punto di penalità ogni secondo (i centesimi di secondo vengono arrotondati al secondo successivo). Per le categorie agonistiche C 1 0 0 , C110, C115 (a tempo), il tempo massimo del



percorso deve essere calcolato considerando una velocità media compresa tra i 350 e i 400 metri al minuto a cui andrà sommato il 50% in più del tempo reale calcolato.

22. Il cavaliere può fermare la prova, alzando il braccio, qualora ravvisasse anomalie sul percorso. Se la verifica del tracciatore dovesse risultare negativa, il cavaliere verrà penalizzato di 10 (dieci) secondi di tempo, che andranno sommati al tempo finale, anche se il totale comporterà l'eliminazione.
23. Il tempo si misura in minuti, secondi e centesimi di secondo o in secondi e centesimi di secondo. Per le gare nazionali è obbligatoria la misurazione cronometrica con fotocellule o cronometristi F.I.Cr., mentre è facoltativa nelle gare regionali ed interregionali. In caso di danneggiamento di queste da parte del cavaliere durante la prova in campo, il costo di riparazione verrà addebitato al cavaliere stesso. Qualora il funzionamento delle fotocellule venisse a mancare, durante l'esecuzione della prova, la giuria sarà autorizzata ad utilizzare il cronometraggio manuale, senza possibilità di rimostranza da parte dei cavalieri.

8 Regolamento campo prova

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

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

9 Regolamento delle categorie

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



Il numero minimo di partenti per categoria deve essere di tre binomi.
Si considera pony un cavallo di altezza massima cm. 149 al garrese (a cavallo sferrato).

9.1 Calcolo dell'altezza dell'ostacolo

Ogni categoria può avere una tolleranza sull'altezza dell'ostacolo di 5 centimetri in più o in meno.

9.2 Cat. C20 accompagnati - di precisione

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm.) dei quali max. due in campo esterno + labirinto. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri.

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

9.3 Cat. C20 - di precisione

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm.) dei quali max. due in campo esterno + labirinto. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri.

9.4 Cat. C40 - di regolarità

Nr. 7 ostacoli singoli (altezza max. 40 cm), disposti in orizzontale con il primo a croce, dei quali max. due in campo esterno, con almeno no. due ostacoli di profondità di 40 cm. + "labirinto" di misure regolamentari. Lunghezza del percorso compresa tra i 200 metri e i 400 metri.

9.5 Cat. C60 - di regolarità

Nr. 9 ostacoli singoli (altezza max. 60 cm), dei quali max. quattro in campo esterno, con almeno due ostacoli di profondità max. 50 cm. + labirinto. Lunghezza del percorso tra i 200 ed gli 400 metri.

9.6 Cat. C70 – di regolarità

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

9.7 Cat. C80 – di regolarità

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

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

9.8 Cat. C90 – di regolarità

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

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

9.9 Cat. C100 – a tempo

Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 100 cm.), dei quali almeno 2 doppi (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità 90 cm. +, come ultimo ostacolo obbligatorio "ventaglio" profondità max. 90 cm. e fronte di 1,80 m. (ostacolo composto da tre barriere che coincidono sullo stesso piliere da uno dei due lati, mentre sono poste su 3 diversi pilieri in sequenza sull'altro lato). ~~da considerarsi ostacolo fisso e da costruirsi con materiali rustici.~~

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

9.10 Cat. C110 - a tempo



Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 110 cm.) dei quali almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + **come ultimo ostacolo obbligatorio** “triplice” (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 110 cm., con profondità max. 100 cm. **e fronte di 1,80 m.**), ~~da considerarsi ostacolo fisso e da costruirsi con materiali rustici.~~ Girate min.1 da 135°. Eventuale “talus” a scendere con altezza max. 120 cm. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

9.11 Cat. C115 - a tempo

Dai 13 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 115 cm.) dei quali almeno 1 doppio ed 1 triplo (distanza tra gli elementi 1-2 tempi di galoppo), con almeno 5 ostacoli di profondità max. 100 cm. + **come ultimo ostacolo obbligatorio** “triplice” (ostacolo formato da tre pilieri per lato, con barriere in orizzontale ad altezza crescente sino ad un max. di 115 cm., con profondità max. 100 cm. **e fronte di 1,80 m.**), ~~da considerarsi ostacolo fisso e da costruirsi con materiali rustici.~~ Girate min.1 da 135°. Eventuale “talus” a scendere con altezza max. 120 cm.

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

10 CATEGORIE INDOOR

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

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

10.1 Cat. C20 accompagnati - di precisione - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm.) dei quali min. 1 e max. 2 fissi + labirinto. Lunghezza del percorso libera, max. 400m.

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

10.2 Cat. C20 - di precisione - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli disposti a crocette (altezza max. al centro di 20 cm.) dei quali min. 1 e max. 2 fissi + labirinto. Lunghezza del percorso libera, max. 400m.

10.3 Cat. C40 - di regolarità - indoor

Nr. 7 ostacoli singoli (altezza max. 40 cm), disposti in orizzontale con il primo a croce, dei quali min. 1 e max 2 fissi, con almeno no. due ostacoli di profondità di 40 cm. + “labirinto” di misure regolamentari.

Lunghezza del percorso compresa libera, max. 400m.

10.4 Cat. C60 - di regolarità - indoor

Nr. 9 ostacoli singoli (altezza max. 60 cm), dei quali min. 2 fissi, con almeno 2 ostacoli di profondità max. 50 cm. + labirinto. Lunghezza del percorso max. 500m.

10.5 Cat. C70 – di regolarità - indoor

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

10.6 Cat. C80 – di regolarità - indoor

Nr. 9 ostacoli orizzontali (altezza max. 80 cm.), dei quali min.2 fissi, con almeno no. 1 doppio (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), e almeno 3 ostacoli di profondità max 70 cm. + **un ostacolo a scelta del tracciatore tra** “labirinto” e **“passaggio obbligato alto”** di misure regolamentari. Lunghezza del percorso max. 800m. Girate min. 1 dai 45° ai 90°.



10.7 Cat. C90 – di regolarità - indoor

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

10.8 Cat. C100 – a tempo – indoor

Dai 10 ai 15 ostacoli orizzontali (altezza max. 100 cm.), dei quali min. 3 fissi, con almeno 2 doppi (distanza tra gli elementi di 1-2 tempi di galoppo), ed almeno 5 ostacoli di profondità 90 cm., più **come ultimo ostacolo obbligatorio** “ventaglio” profondità max. 90 cm. **e fronte di 1,80 m.** (ostacolo composto da tre barriere che coincidono sullo stesso piliere da uno dei due lati, mentre sono poste su 3 diversi pilieri in sequenza sull'altro lato). . Lunghezza del percorso max. 1.500m. Girate min. 1 dai 90° ai 135°., Girate min.1 dai 90° ai 135°. Eventuale “talus” a scendere max. 100 cm. Lunghezza del percorso compresa tra i 500 metri e i 1500 metri.

10.9 Cat. C110 - a tempo – indoor

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

10.10 Cat. C115 - a tempo – indoor

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

11 Restrizioni

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

- 3 categorie comprese tra la C20 e la C60, (con lo stesso cavallo)
- 2 categorie comprese tra la C70 e la C115 (~~esclusi i percorsi “fuori gara”~~), (con lo stesso cavallo)
- 2 più percorsi per categoria con cavalli differenti.

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

- 6 percorsi compresi tra le categorie C20, C40 e C60
- 4 percorsi compresi tra le categorie C60 e C70
- 2 percorsi compresi tra le categorie C70 e C115

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



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

12 Penalità

- Abbattimento di ostacolo: 4 punti di penalità.
Si considera l'ostacolo mobile abbattuto, quando almeno una delle estremità delle parti che determinano l'altezza dei singoli elementi dell'ostacolo (quindi anche se posti prima della massima altezza), fuoriesce dal suo supporto durante il salto, anche se la caduta dell'oggetto viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo stesso. La caduta dell'elemento è penalizzabile sino al superamento dell'ostacolo successivo o della linea di arrivo.
La caduta di qualsiasi altro elemento sottostante dell'ostacolo, non comporta penalità. L'abbattimento dell'ostacolo fisso non comporta penalità, mentre l'ostacolo mobile in Campo Misto, viene penalizzato come in Campo Gara.
- Si considera il salto dell'ostacolo effettuato quando il cavallo stacca tutti gli arti da terra, descrivendo una parabola sino alla ricezione. In caso il cavallo abbatta l'ostacolo (anche parzialmente) prima di aver effettuato correttamente il salto, è facoltà del giudice decidere circa la rifacimento dello stesso.
- La distruzione involontaria di un ostacolo non inserito nel grafico del percorso o non in sequenza numerica, semprechè la fase di salto non avvenga, è penalizzabile con 4 punti di penalità.
- L'abbattimento delle bandierine e/o degli oggetti di arricchimento laterale di un ostacolo, non è mai penalizzabile.
- Ingresso in corridoio rettificato: 4 punti di penalità, come da abbattimento.
Il corridoio di collegamento tra i due campi è parte integrante del percorso gara. L'ingresso nel corridoio di collegamento prima di aver concluso il percorso all'interno del Campo Gara o Misto, verrà considerato penalizzabile con 4 punti, come da abbattimento.
- L'uscita da uno dei campi gara, senza avere eseguito tutto il percorso correttamente, comporta l'eliminazione.
- I° rifiuto: 4 punti di penalità
- II° rifiuto: 4 punti di penalità
- III° rifiuto: eliminazione
- Gli ostacoli a più elementi (gabbia, largo, etc.) comportano una sola penalizzazione di 4 punti. L'uscita laterale dopo il primo elemento (anche se abbattuto) è sempre penalizzabile come rifiuto, pertanto si dovranno riaffrontare tutti gli elementi che lo compongono.
- Ogni fermata, volta, mezza volta (anche se non chiusa), uscita laterale e/o arretramento, anche con un solo arto: 4 punti di penalità come rifiuto
- Il passaggio obbligato è giudicato come segue:
tutte le penalità come da "prova comune", fatta eccezione per la diversa traiettoria scelta prima di impegnare la prova stessa, che non è penalizzabile. **In caso di doppio passaggio è prevista l'eliminazione del binomio.**



- Il labirinto prevede una penalizzazione massima complessiva di 6 punti ed è giudicato come segue:
 Ogni barriera abbattuta comporta no. 1 punto di penalità, per un massimo di 6.
 Mancato passaggio nelle bandierine di entrata: eliminazione
 Mancato passaggio nelle bandierine d'uscita: 6 penalità con obbligo di ripetere il solo passaggio nelle bandierine d'uscita. Il labirinto va percorso obbligatoriamente nella sua completezza.
 L'uscita dal percorso del labirinto, anche con un solo arto (**sempre che posato a terra**), comporta 6 punti di penalità, inclusi gli eventuali abbattimenti.
 La "girata" all'interno del labirinto è da considerarsi esente da penalizzazione per arretramento. Tale esenzione non si applica però alla parte di accesso e di uscita dal labirinto stesso.
 L'arresto all'interno del labirinto non è penalizzabile.

- **Il passaggio obbligato alto prevede una penalizzazione massima complessiva di 4 punti ed è giudicato come segue:**
 Ogni barriera abbattuta comporta no. 1 punto di penalità, per un massimo di 4
 Mancato passaggio nelle bandierine di entrata: eliminazione
 Mancato passaggio nelle bandierine d'uscita: 4 penalità con obbligo di ripetere il solo passaggio nelle bandierine d'uscita. Il Passaggio Obbligato Alto va percorso obbligatoriamente nella sua completezza.
 L'uscita dal percorso del Passaggio Obbligato Alto, anche con un solo arto (**sempre che posato a terra**), comporta 4 punti di penalità, inclusi gli eventuali abbattimenti.
 L'arresto e/o l'arretramento all'interno del Passaggio Obbligato Alto è penalizzabile con 4 penalità

- Per le categorie ludico-addestrative il binomio può essere fermato al raggiungimento del tempo massimo.
- Per le categorie di regolarità, ½ punto di penalità ogni secondo di anticipo o ritardo sul "tempo ideale"
- Per le categorie "a tempo", eliminazione dopo il tempo massimo.
- Entrata in Campo Gara oltre i 5 min. consentiti dalla chiamata: eliminazione (fatto salvo accordi specifici concordati con la giuria)
- Doppio passaggio partenza/arrivo: eliminazione
- Caduta: eliminazione (si ha la caduta del cavaliere quando questi, separandosi dal cavallo, tocca, anche con un solo piede, il terreno od un elemento esterno alla staffa. Si ha la caduta del cavallo quando questi tocca il terreno con entrambe spalla ed anca.
- Errore di percorso: eliminazione
 Saltare un ostacolo chiuso, non nel grafico o comunque non in sequenza numerica, è da considerarsi errore di percorso
- Comportamento non sportivo: eliminazione
- Incapacità di controllo: eliminazione
- In caso di eliminazione, il **Giudice potrà consentire al binomio di continuare il percorso per allenamento oppure effettuare un singolo salto nel campo in cui è avvenuta l'eliminazione, prima dell'uscita definitiva.**



- Ogni rottura di andatura dopo l'ultimo ostacolo, riceverà 1 punto di penalità.

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

. 13 Regole di assegnazione punteggio alle categorie

Categorie ludiche di precisione:

Le categorie ludiche non sono soggette a classifica e non rientrano nelle categorie ammesse ai campionati regionali e/o nazionali. Lo scopo è di cercare di limitare gli errori in campo.

Categorie agonistiche di regolarità:

Il punteggio della classifica di concorso (tappa singola) per le categorie di regolarità (C40, C60, C70, C80, C90), viene assegnato in base alle penalità subite dai concorrenti, facendo la somma delle penalità maturate sul tempo e sugli ostacoli.

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

- Si privilegia la minor penalità agli ostacoli
- In caso di pari merito agli ostacoli, si proceda con l'estrazione a sorte

Categorie agonistiche a tempo:

Le categorie C100, C110 e C115 sono "a tempo" e la miglior prestazione è definita dal minor numero di penalità agli ostacoli nel minor tempo.

In caso di pari merito, si procederà d'ufficio all'estrazione a sorte.

Classifica Nazionale:

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

- Assegnazione di no. 100 punti di merito al primo classificato
- Assegnazione di no. 98 punti di merito al secondo classificato
- Assegnazione di no. 97 punti di merito al terzo classificato
- Assegnazione di punti di merito unitari a scalare per i seguenti classificati sino a 0 (zero).

Nel caso di pari merito nella singola tappa, i punti di merito assegnati in classifica sono gli stessi per tutti i soggetti aventi diritto (100 a tutti i primi, 98 a tutti i secondi, etc.), indipendentemente dal fatto che la classifica di tappa abbia visto le posizioni separate da differenza di penalità e/o estrazione.

In caso di pari-merito nel punteggio della classifica regionale e/o nazionale, si dovrà procedere a stabilire con certezza un'unica graduatoria di premiazione adottando la seguente modalità:

- Si privilegia il minor numero di penalità agli ostacoli conseguito nelle due tappe migliori effettuate dal cavaliere



- In caso di pari merito anche agli ostacoli, si proceda con l'estrazione a sorte.

Premi:

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

14 Documenti da redigere

La segreteria di concorso ha il compito di:

- verificare l'idoneità del binomio alla partecipazione nella categoria richiesta (tessera federale, età del cavallo).
- esporre alla visione dei partecipanti, l'ordine di partenza ed il grafico del percorso con la segnalazione da parte del tracciatore degli ostacoli FISSI (con la lettera F)
- inviare, al Responsabile Nazionale e Regionale di specialità, oltre che al responsabile CNUG, entro il termine di 2 (due) giorni dalla fine della gara, la seguente documentazione:
 - Classifiche per tutte le categorie, firmate dal Giudice di Gara.
 - Verbale di gara, come da modulistica

CNUG Per le iscrizioni dei binomi si dovrà utilizzare l'apposita modulistica.

15 Regole etiche

L'istruttore é responsabile per:

- il livello tecnico del cavaliere/amazzone che presenta alla partenza di categoria.
- il controllo documentazione necessaria per il cavaliere/amazzone (tessera e certificato).
- "in toto" il comportamento dei cavalieri/amazzoni Juniores che presenta alla

partenza. Il cavaliere/amazzone maggiorenne é responsabile:

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

Il proprietario del cavallo é responsabile per:

- la presentazione della documentazione d'idoneità richiesta dal servizio sanitario (vaccinazioni e altro).

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

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



16 Reclami

- Gli istruttori e gli atleti maggiorenni con patente A/3, possono rivolgere richieste di chiarimento alla Giuria al termine della categoria e entro l'inizio della categoria successiva.
- In caso di mancata soddisfazione delle richieste, ogni reclamo deve essere effettuato, previo deposito cauzionale di € 100,00 presso la segreteria del concorso.
- I reclami per gli interventi tecnici riferiti alla categoria non ancora iniziata vanno effettuati con non meno di 20 min. di anticipo rispetto all'inizio della stessa.
- Tutti i reclami vanno comunque effettuati per iscritto entro un massimo di un'ora dalla fine dell'ultima gara.
- Non sono ammesse prove filmate.
- Il giudice di gara avrà facoltà di giudizio insindacabile.
- Le cauzioni eventualmente trattenute saranno devolute al comitato organizzatore la gara.
- La giuria deciderà in ogni caso senza appello.

17 Regole generali sponsor

Ogni binomio può avere una o più sponsorizzazioni (scritta o logo) su casacca e sottosella del cavallo. Ogni comitato organizzatore potrà esporre striscioni di vari "sponsors" in ogni singola gara.

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

Allegato A = Esempi di calcolo di girata

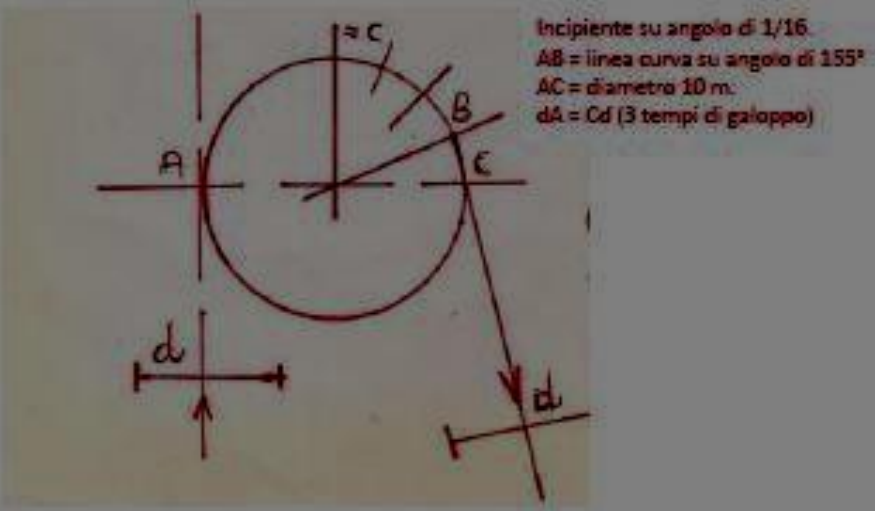
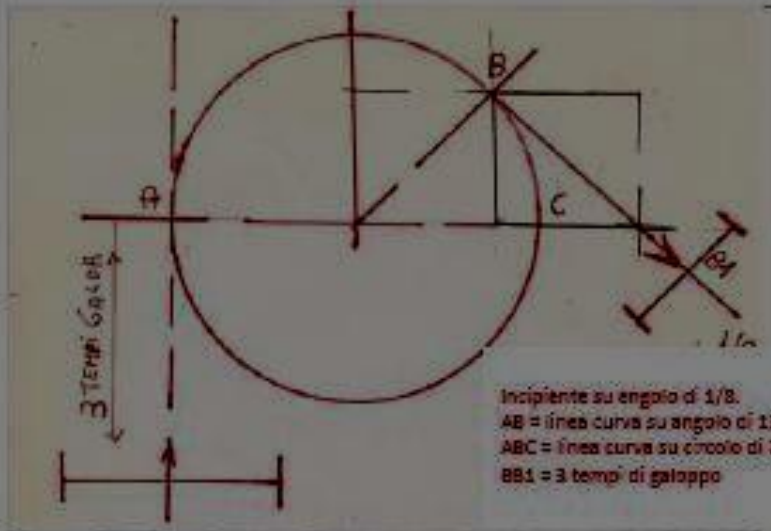
Allegato B = Misure regolamentari del "labirinto"

Allegato C = Misure regolamentari del "Passaggio obbligato alto"

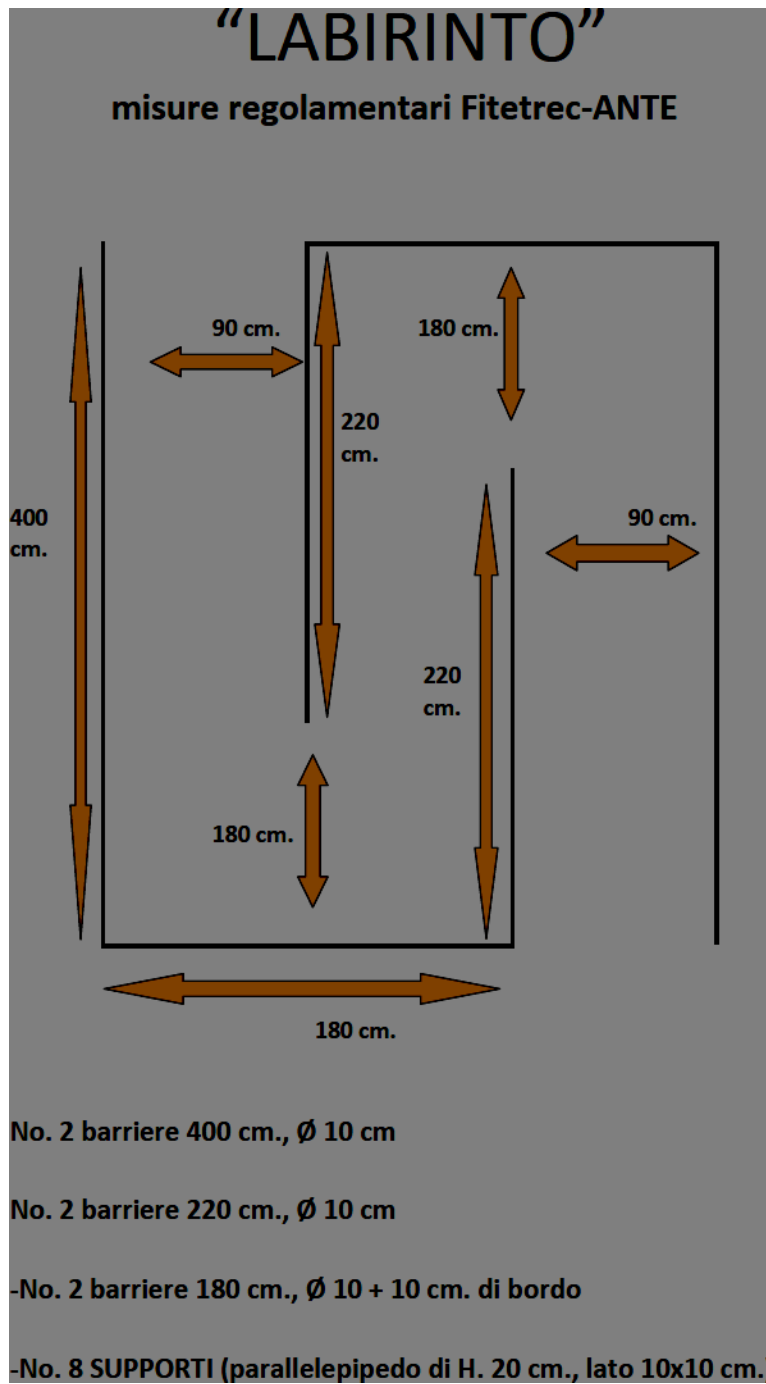
Allegato D = Esempi traiettorie penalizzabili



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



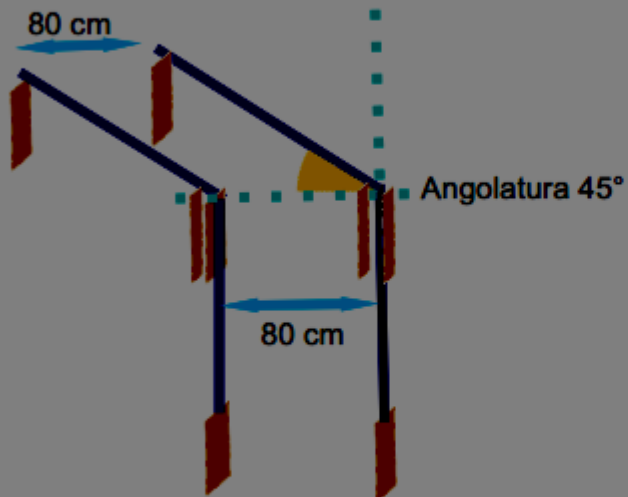
Allegato A



Allegato B



Passaggio Obbligato Alto



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



ESEMPI TRAIETTORIE PENALIZZABILI

