

REGOLAMENTO

SALTO OSTACOLI

Anno sportivo 2019/2020

ABILITAZIONE DEI CAVALIERI/AMAZZONI

Tutti i concorrenti devono essere in possesso con le norme di tesseramento approvate dal CN. I concorrenti sono divisi in base alle licenze a montare ed eventualmente alle fasce di età indicate nel Regolamento Attività.

PASSAPORTO CAVALLI

I cavalli per partecipare alle manifestazioni, devono essere in possesso del passaporto segnaletico UNIRE o libretto rilasciato dall'APA. E' fatto obbligo alla Giuria, eventualmente tramite il veterinario di servizio incaricato, di identificare, mediante uno specifico controllo dei suddetti certificati e passaporti, i cavalli partecipanti ad un concorso. Le eventuali irregolarità riscontrate comportano l'esclusione immediata dalla manifestazione, la sospensione della consegna dei premi e la denuncia alle autorità competenti. Gli interessati hanno l'obbligo di controllare preventivamente che il libretto segnaletico, comprovante l'iscrizione del cavallo in base alle normative vigenti, sia completo della indicazione di vaccinazioni obbligatorie, dei "segni particolari" del cavallo ed in casi di mancanza od incompletezza, provvedere alla necessaria regolarizzazione.

PARTECIPAZIONE

Le manifestazioni possono essere svolte solamente presso i centri affiliati UISP

La partecipazione alle prove di salto ostacoli è riservata a cavalli con bardatura di tipo inglese (selle dotate di cuscini e non di sporgenze rigide e imboccature di qualsiasi materiale(metallo, plastica, cuoio, gomma) che devono essere impiegate nel loro stato originale di produzione ed a cavalieri con stivali o ghette di colore nero o marrone , pantaloni di equitazione bianchi o di diverso colore , giacca di equitazione nera o di diverso colore, giubbotto di associazione di diversi colori , Cap regolamentare omologato.

E' vietato l'uso di: martingala fissa; paraocchi; redini di ritorno; tiranti in gomma.

Per tutti i concorrenti l'uso del cap (allacciato)è obbligatorio oltre che in campo gara anche in campo prova durante i salti.

In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali (o ghette).

Norma generale In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria può autorizzare l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare. Nel periodo estivo il Presidente di Giuria può autorizzare i concorrenti ad effettuare la ricognizione del percorso e/o la gara senza indossare la giacca. In tali casi, però è fatto obbligo ai concorrenti stessi di indossare polo bianca.

E' ammessa la presenza di accompagnatori tecnici in campo gara per la revisione del percorso. Per gli accompagnatori tecnici è obbligatorio un corretto abbigliamento.

Giuria

La Giuria è nominata dal Comitato Organizzatore ed ha il compito di giudicare tecnicamente le prove e di formulare le classifiche conformemente alle prescrizioni delle norme regolamentari vigenti assumendo le decisioni.

La Giuria ha facoltà di avvalersi, per specifiche attribuzioni, di Commissari (agli ostacoli, al campo prova, alla partenza, alle scuderie, etc.).

Essa inoltre:

- a) agisce di propria iniziativa, senza attendere eventuali reclami, in tutti quei casi ove risultino errori o irregolarità di svolgimento delle gare;
- b) si assicura circa l'identità dei cavalli (coadiuvato dall'eventuale Veterinario di Servizio) e dei cavalieri in campo;
- c) esclude dalle gare quei cavalli che, sentito eventualmente il parere del veterinario di servizio, appaiono in condizioni tali da non poter sopportare le prove o che presentino ferite non rimarginate ed appariscenti.
- d) effettua la ricognizione del percorso prima dell'inizio della categoria.

Nella tribuna o, comunque, nel recinto riservato alla Giuria, possono soltanto permanere, oltre ai Giudici, il personale dei Servizi indispensabili al funzionamento della Giuria stessa. La Giuria rimane in carica per l'intera durata della manifestazione.

La sostituzione di membri della Giuria nel corso dello svolgimento di ogni singola categoria di concorso è ammessa soltanto in casi di forza maggiore. Tale sostituzione, così come quella che si dovesse rendere necessaria prima dell'inizio di ciascuna prova, dovrà essere effettuata con altri membri eventualmente già designati dal Comitato Organizzatore del concorso ed in mancanza con elementi designati, al momento, dallo stesso Comitato, d'intesa con il

Presidente di Giuria. Nelle eventuali sostituzioni dovrà, comunque, essere osservato quanto disposto circa la composizione delle Giurie.

Giudice di campo di prova

Ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento dell'attività nel campo di prova secondo le prescrizioni per lo stesso previste. Ha l'obbligo di segnalare al Giudice di gara tutte le eventuali inosservanze, da parte di concorrenti, delle norme che regolano la suddetta attività.

Segreteria

Ha il compito di provvedere, alle dirette dipendenze della Giuria, durante lo svolgimento delle gare, alla stesura degli atti riguardanti lo svolgimento dell'intera manifestazione.

Speaker

E' il porta voce della Giuria ed opera alle dirette dipendenze della Giuria stessa.

Assistenza Sanitaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica. I predetti Comitati dovranno incaricare un medico, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ove tale attrezzatura non esistesse presso il campo di gara.

I Comitati, potranno inoltre prevedere la presenza di ambulanza con barella. 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'Organizzatore possa avvalersi di altro medico e/o di altra ambulanza. I concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del concorso qualora venissero giudicati non idonei dal medico di servizio. L'assistenza è intesa come intervento d'urgenza.

Assistenza Veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire la reperibilità di un servizio di assistenza veterinaria

Mascalcia

I Comitati Organizzatori di concorso hanno l'obbligo di garantire la reperibilità di un servizio di mascalcia. Tale servizio deve essere inteso come intervento di urgenza, altre prestazioni dovranno essere considerate interventi professionali.

CATEGORIE CAVALIERI

Categoria Bronzo : cavalieri con la Categoria di qualifica Bronzo: ostacoli di altezza non superiore a cm. 80.

Categoria Argento: cavalieri con la Categoria di qualifica Argento: percorso con salti di altezza min di cm 80 e max di cm 115.

Categoria Oro: cavalieri con la Categoria di qualifica Oro: percorso composto con salti di altezza min di cm 115 e altezza max di cm 135.

Categoria Platino/Elite: cavalieri la Categoria di qualifica Platino/elite: percorso composto con salti di altezza min di cm 135 e larghezza max di cm 150.

Numero massimo di percorsi consentiti

La partecipazione è riservata ai cavalli di età non inferiore ai 4 anni.

Ogni cavallo/pony potrà effettuare, per ogni giornata di gara:

- massimo di **4 percorsi** con cavalieri in possesso di **licenza bronzo**

- massimo di **3 percorsi** per cavalieri in possesso di licenze **argento/oro**, stessa regola (massimo 3 percorsi) si applica se partecipa a categorie con cavalieri in possesso di licenze bronzo e argento/oro.

FORMULE DI GARA

Categoria di precisione

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di facile esecuzione, deve essere stabilito un “tempo massimo” il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria di stile

Il percorso di ogni singolo concorrente viene valutato con un punteggio che tiene conto della presentazione alla giuria, comportamento del binomio su ogni singolo ostacolo, cadenza, regolarità, indipendenza degli aiuti, avvicinamento e corretta parabola del cavallo, assetto e uso corretto degli aiuti del cavaliere.
Per approfondimenti si rimanda al regolamento specifico della categoria.

Categoria a tempo

Deve essere stabilito un “tempo dato” il cui superamento causa penalità; 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi. Un “tempo massimo” il cui superamento è causa di eliminazione. Un “tempo minimo” il cui concorrente che rimane al di sotto di tale tempo incorre nella eliminazione. Per la redazione della classifica. A parità di penalità, si valuta il minor tempo impiegato, sopra il tempo minimo. Possibilità di ex-aequo.

Categoria a barrage

Tutti i concorrenti effettuano un primo percorso; il secondo percorso viene disputato dai binomi che hanno totalizzato 0 penalità o parità di penalità su un percorso differente per numero e scelta degli ostacoli.

I concorrenti vengono classificati in base al tempo ed alle penalità del secondo percorso. Possibilità di ex-aequo.

E' a discrezione della giuria, sulla base del numero dei concorrenti, ammettere in seconda manches i primi 1/3 dei concorrenti in classifica o tutti salvo gli eliminati e i ritirati. Devono essere stabiliti per ciascun percorso un “tempo dato” e un “tempo massimo”, il cui superamento causa, nel primo caso, penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e, nel secondo caso l'eliminazione del concorrente.

I percorsi del barrage sono soggetti alle stesse norme che regolano i percorsi iniziali e possono aver luogo su un percorso che preveda due ostacoli singoli diversi. Tali ostacoli devono essere indicati nel grafico del percorso.

L'ordine di successione degli ostacoli può essere variato soltanto nel caso che gli ostacoli vengano ridotti di numero.

Secondo quanto previsto dal programma generale, i barrages possono essere effettuati con tutti o parte degli ostacoli rialzati ed allargati e su percorso intero o ridotto; l'altezza degli ostacoli non può essere di dimensioni superiori a 10 cm. (altezza e larghezza) di quella prevista nel percorso base.

Il numero degli ostacoli non potrà comunque mai essere inferiore a sei.

La composizione ed il tipo degli ostacoli non possono essere modificati (così pure la distanza tra gli elementi di una gabbia o di una doppia o tripla gabbia), ma è consentito di sopprimere degli elementi di una gabbia.

Gli ostacoli non facenti parte dei barrages dovranno essere sbarrati.

Gli ostacoli di un barrage devono essere preventivamente indicati sul grafico del percorso, così pure la velocità richiesta, la lunghezza del percorso, il tempo massimo ed il tempo limite.

Nel barrage, l'ordine di partenza può essere variato.

Categoria a fasi consecutive

Il percorso di gara è diviso in due fasi, la prima parte è composta da un numero totale di ostacoli previsto dalla giuria, se il concorrente arriva senza penalità all'ultimo ostacolo della prima fase, continua nella seconda fase dove

saranno previsti, sempre a discrezione della giuria, altri ostacoli. Per la classifica, a parità di penalità nella seconda fase, si valuta il minor tempo impiegato.

Categoria a due manches

In questa categoria il concorrente deve disputare con lo stesso cavallo due percorsi, identici o differenti, di altezza variabile per tipologia di categorie di altezza.

Tutti i concorrenti effettuano un primo percorso; il secondo percorso viene disputato dai binomi che hanno totalizzato 0 penalità o parità di penalità. E' a discrezione della giuria, sulla base del numero dei concorrenti, ammettere in seconda manches i primi 1/3 dei concorrenti in classifica o tutti salvo gli eliminati e i ritirati. Devono essere stabiliti per ciascun percorso un "tempo dato" il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e un "tempo massimo" il cui superamento è causa di eliminazione. I concorrenti vengono classificati in base alla somma delle penalità dei due percorsi. Possibilità di ex-aequo.

Categoria a libera scelta del percorso

In questa categoria il concorrente deve saltare tutti gli ostacoli del percorso nell'ordine che preferisce, ma verrà eliminato se salta 1 volte lo stesso ostacolo o se ne dimentica uno. Devono essere stabiliti un "tempo dato" e un "tempo massimo", il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi, nel secondo la eliminazione del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria andata e ritorno

In questa categoria il concorrente deve disputare con lo stesso cavallo due volte lo stesso percorso, la prima volta nell'ordine dal primo all'ultimo, quindi in ordine inverso. Devono essere stabiliti un "tempo dato" e un "tempo massimo", il cui superamento causa nel primo caso penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi; nel secondo la eliminazione del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

DICHIARAZIONE DI PARTENZA

Termini e Modalità

Per la partecipazione ad ogni singola categoria i cavalieri hanno l'obbligo di dare la dichiarazione di partenza, mediante iscrizione su apposita scheda (disponibile on line o cartacea) a ciò predisposta, senza la quale l'iscrizione è considerata nulla.

Dal giorno prima dell'inizio del concorso le Segreterie responsabili della regolarità e validità delle iscrizioni, dovranno predisporre appositi elenchi per le categorie di tutte le giornate della manifestazione, in cui siano riportati i cavalieri così come da domanda di iscrizione.

E' fatto obbligo ai cavalieri di dare firma di adesione alla categoria o di eventuale modifica. Tali firme, per il 1° giorno di gara, devono essere date almeno 1 ora prima dall'inizio di ciascuna categoria.

Le Segreterie sono obbligate a predisporre e pubblicizzare gli ordini di partenza per ciascuna categoria almeno mezz'ora prima dell'inizio della stessa.

Ordini di Partenza

L'ordine di partenza dei cavalli è stabilito per sorteggio. Tale sorteggio dovrà essere fatto una sola volta prima dell'inizio del concorso.

CAMPO DI GARA

Il Campo di Gara è uno spazio recintato e chiuso destinato dall'Organizzazione allo svolgimento delle categorie del Concorso. Le dimensioni e la natura del terreno degli stessi devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli e lo svolgimento tecnico della manifestazione programmata.

Il campo di gara deve essere recintato con un qualsiasi sistema (staccionata, transenne, siepi naturali) di altezza dal terreno di almeno 1 metro quando risulta l'unico elemento di separazione con il pubblico.

Durante la gara, quando il cavallo è in campo, tutte le entrate e le uscite, così come tutti i possibili varchi, devono essere chiusi. La chiusura del campo gara può essere costituita anche da un apposito corridoio che consenta l'accesso in campo lateralmente anziché con accesso diretto come nelle chiusure tradizionali. La porzione di campo che costituisce il corridoio deve essere considerato campo gara.

Possibilmente tra ostacoli e recinzione perimetrale deve essere lasciato uno spazio perché il cavallo vi possa passare alle tre andature.

E' proibito ai concorrenti, sotto pena di squalifica, per tutta la durata del concorso, esercitare i loro cavalli sul campo di gara. Tale disposizione può essere derogata per particolari condizioni tecniche, in base a provvedimenti assunti dalla Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore.

CAMPO DI PROVA

Il campo prova è uno spazio recintato destinato dalla Organizzazione all'esercizio dei cavalli partecipanti alle gare; la responsabilità della sua funzionalità è di competenza del Direttore di Campo. Per il lavoro dei cavalli i concorrenti potranno utilizzare esclusivamente i campi prova negli orari stabiliti dalla Giuria (in accordo con il Comitato Organizzatore) secondo le norme del presente Regolamento.

Le dimensioni e la natura del terreno del Campo Prova devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli, nonché garantire un uso adeguato e rispondente alle finalità previste. Ove necessario, il numero dei concorrenti, ammessi al lavoro preparatorio nei Campi di Prova, sarà limitato proporzionalmente alle dimensioni dei Campi stessi. Compete al Presidente di Giuria determinare tale numero ed assicurare, mediante l'opera dell'apposito Commissario/Giudice, il regolare avvicinarsi dei concorrenti nel numero fissato e nella successione stabilita dall'ordine di partenza.

Salvo prescrizioni particolari della Giuria è permesso lavorare i cavalli in Campo Prova da due ore prima dell'inizio della prima categoria a un'ora dopo la fine dell'ultima categoria della giornata. Salvo gli orari prima detti, il Campo Prova deve essere considerato chiuso. L'ingresso al Campo Prova è limitato strettamente alle persone addette ai lavori nel numero massimo di una per ogni binomio e con le limitazioni eventualmente previste dal presente Regolamento.

Dal giorno precedente quello d'inizio delle gare e per l'intera durata del concorso, è obbligatorio l'uso del cap da parte di chiunque monti a cavallo nei campi di prova effettuando dei salti.

In Campo Prova è proibito lavorare i cavalli alla corda salvo che, ove le dimensioni lo consentano, nello stesso sia predisposta un'apposita area opportunamente delimitata.

E' obbligatorio "chiamare l'ostacolo", osservare il proprio turno nell'apprestarsi all'utilizzo degli ostacoli (in funzione dell'ingresso in campo gara).

In Campo Prova devono essere disposti almeno due ostacoli (uno dritto ed uno largo), inquadrati dalle prescritte bandiere, rossa a destra e bianca a sinistra, che definiscano e regolino la direzione dei salti. In sostituzione delle bandiere possono essere dipinte le estremità dei ripari in vernice bianca e rossa così che la punta dei ripari/candelieri indichi la direzione del salto.

Ove le dimensioni del Campo lo consentano, a giudizio della Giuria, potranno essere collocati più ostacoli ed eventualmente una combinazione. Non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta svolgendo e comunque non superiore i cm. 160 di altezza e cm 180 di larghezza.

Per le categorie riservate 4, 5, 6, 7 anni la dimensione massima è quella prevista per la relativa categoria senza la possibilità di incrementare tale altezza di 10 cm. (altezza e/o larghezza). Non è autorizzato il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 120. E' vietato l'uso di barriere monocolori. E' vietato l'uso, per la costruzione di ostacoli, di materiale diverso da quello messo a disposizione dall'Ente Organizzatore, e comunque di materiale che non sia a disposizione di tutti i Concorrenti fino dall'inizio di ogni singola prova e sino al termine della stessa.

E' vietato appoggiare sulle barriere o elementi dell'ostacolo in Campo Prova coperte, giacche ed altro. Gli ostacoli o parte di essi non possono mai essere tenuti a mano. Le estremità delle barriere devono poggiare completamente sui supporti. Se appoggiate sul bordo del supporto, è autorizzato solo quello dalla parte in cui il cavallo si riceve. E', inoltre, vietato saltare ostacoli larghi alla rovescia, e comunque, ostacoli di costruzione difforme da quella normalmente impiegata in gara.

E' consentito saltare, nei Campi Prova, ostacoli i cui elementi che lo determinano, non siano paralleli alla linea del terreno, purché tali ostacoli abbiano le seguenti caratteristiche: • altezza degli estremi delle barriere non superiori a m. 1,20 • fronte dell'ostacolo non inferiore a m 3,50 • possibilità delle singole barriere di cadere indipendentemente.

Si possono utilizzare ostacoli larghi costituiti da una croce (davanti) e da una barriera orizzontale (dietro), purché tale barriera sia posta ad una altezza di almeno 20 cm superiore al punto di incrocio.

Barriere di invito possono essere collocate a terra davanti ad ostacoli verticali ad una distanza non superiore a m. 1,00 dagli ostacoli stessi. In questo caso possono essere collocate barriere anche al di là degli ostacoli verticali, cioè dalla parte dove il cavallo si riceve, sempre ad una distanza uguale e massima di un metro.

Nei casi in cui siano collocati più di due ostacoli, una sola barriera a terra davanti ad un ostacolo (verticale) può essere collocata ad una distanza non inferiore a m. 2,50 dall'ostacolo stesso. L'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria cui il binomio è iscritto e comunque massima di m. 1,20. Una barriera a terra può essere posizionata anche dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a mt. 3,00. Può inoltre essere prevista una sola barriera a terra posizionata dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a m. 3,00 e l'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria in cui il binomio è iscritto, e comunque non superiore a m. 1,20. L'inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o cavaliere.

GRAFICO DEL PERCORSO

Il grafico del percorso, contenente tutte le indicazioni necessarie, deve essere affisso, a cura del Direttore di Campo, in modo visibile, nelle prossimità del campo di prova o di gara, almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria. Una copia deve essere consegnata alla Giuria e alla Segreteria.

Il grafico dovrà riportare: gli ostacoli progressivamente numerati, con l'indicazione di gabbie, doppie gabbie e di quelli per eventuali barrages; le combinazioni da considerare chiuse o parzialmente chiuse; le linee di partenza e di arrivo; gli eventuali passaggi obbligati, la lunghezza del percorso, la velocità richiesta; il tempo massimo ed il tempo limite; la tabella usata per il computo degli errori. Quando il grafico non precisi il tracciato (con una linea continua), il cavaliere è libero di passare dove meglio crede, purché superi gli ostacoli secondo la direzione e la progressione indicate dal loro numero. Quando invece il tracciato è indicato con una linea continua, il cavaliere dovrà seguire il percorso attenendosi strettamente alla linea tracciata lasciando gli ostacoli, le aiuole o qualunque altro elemento esistente sul campo, segnalati sul grafico (anche se non fanno parte del percorso) dalla parte per ciascuno indicata.

Una volta esposto, il grafico non può essere modificato se non con l'autorizzazione della Giuria. La Giuria dovrà a sua volta preavvisare i concorrenti delle variazioni apportate e far modificare i grafici esposti.

I concorrenti hanno il dovere di consultare il grafico definitivo prima di entrare in campo ed hanno comunque l'obbligo di attenersi a tutte le indicazioni in esso contenute anche nei casi di eventuali divergenze con gli elementi indicativi in campo, dovute ad errori od omissioni, sugli ostacoli o sul percorso (numeri, bandiere ecc.).

BANDIERE

Uso e piazzamento

Bandiere, con aste in legno o plastica, interamente bianche e interamente rosse sulle due facce devono essere usate per stabilire:

- a) la linea di partenza;
- b) i limiti degli ostacoli;
- c) i passaggi obbligati;
- d) la linea di arrivo.

Le bandiere devono essere disposte in modo che il cavaliere abbia sempre alla sua sinistra le bianche e alla sua destra le rosse. Il passare tra esse è obbligatorio. Le bandiere devono essere collocate ai limiti che definiscono l'eventuale parte errorabile dell'ostacolo. Se un concorrente sorpassa le bandiere di cui ai sopraccitati punti c) e/o d) dalla parte errata, deve tornare indietro e passarle dalla parte giusta. Così facendo gli sarà computato un errore di percorso rettificato. Se non rettifica, sarà eliminato.

Abbattimento

L'abbattimento di una bandiera, dovunque sia posizionata, non comporta alcuna penalità. Se una bandiera delimitante un ostacolo, un passaggio obbligato o il traguardo di arrivo è stata abbattuta a seguito di un rifiuto o scarto o a causa di circostanze impreviste (nel caso del traguardo di arrivo senza averlo superato), la bandierina non deve essere riposizionata; il concorrente deve continuare il suo percorso e l'ostacolo/passaggio obbligato sarà giudicato come se la bandierina fosse al suo posto. La bandiera deve essere rimessa a posto prima che sia data la partenza al concorrente successivo. Nel caso, però, in cui a seguito di un rifiuto o scarto o a causa di circostanze impreviste sia abbattuta una bandiera che delimita la "Riviera" od un "ostacolo naturale", il percorso deve essere interrotto con il suono della campana ed il cronometro arrestato. Il concorrente sarà penalizzato di 6 secondi. Egli dovrà ripartire al suono della campana dopo che la bandiera sarà stata rimessa al suo posto. Il tempo ripartirà nel momento in cui il cavallo stacca gli anteriori da terra per affrontare il salto.

OSTACOLI

Generalità

Gli ostacoli sono formati da elementi (pilieri o ripari) laterali e da un fronte stabile delimitato dalle bandierine. Gli elementi laterali esterni dal fronte saltabile devono essere solidi. Il fronte saltabile deve essere costituito da elementi che, all'urto da parte del cavallo, devono cadere.

Gli ostacoli devono avere, per la loro forma e il loro fronte, caratteristiche tali da impegnare i cavalli al salto e devono essere il più possibile variati. Devono, essi stessi e gli elementi che li compongono, poter essere abbattuti ed essere né troppo leggeri, tali da cadere al minimo urto, né troppo pesanti, tali da causare la caduta dei cavalli.

La loro resistenza all'urto deve essere il più possibile la stessa per tutti gli ostacoli del percorso.

Quelli non facenti parte del percorso devono essere sbarrati.

La riviera non può superare mt. 4,50 di larghezza, invito compreso. I supporti od ogni altro sistema di appoggio utilizzati per sostenere le estremità delle barriere non possono mai essere tali da impedire la caduta delle barriere e devono consentire che le medesime possano su di essi ruotare. E' fatto obbligo, in tutti i concorsi, utilizzare i supporti in plastica. Tali supporti devono essere utilizzati per sostenere la barriera di uscita di un ostacolo "largo" e anche per il secondo elemento di una triplice. La responsabilità dell'uso dei supporti di Sicurezza è del Direttore di Campo. Tale obbligo è valido anche per il campo prova. Il supporto deve avere una profondità fra i 18 ed i 25 mm. Nei casi di cancelli, tavole, speciali barriere od altri particolari elementi di ostacoli, tali supporti possono essere quasi o completamente piatti. Il fronte di ogni ostacolo è sempre delimitato da bandiere regolamentari: interamente rosse a destra e interamente bianche a sinistra.

Gli ostacoli non devono, per materiale e/o difettosa costruzione, essere antisportivi, cioè tali da poter produrre danni al cavallo e/o al concorrente.

Ostacolo dritto

Un ostacolo è considerato dritto, quando tutti gli elementi che lo compongono sono situati su un solo piano verticale dalla parte affrontata dal cavallo nel salto. Non si considerano altro piano verticale gli elementi di invito purché poggino a terra.

Ostacolo largo

E' considerato largo un ostacolo quando i suoi elementi sono situati su più piani verticali, in modo tale cioè che il cavallo per superarlo debba compiere un salto sia in altezza che in larghezza.

Riviera

La riviera è un ostacolo di estensione costituito da uno specchio d'acqua che non deve avere alcun ostacolo né davanti, né in mezzo, né oltre lo stesso specchio d'acqua. Può soltanto essere preceduta, sul bordo della partenza, da un invito basso posizionato sul terreno (siepe, muretto, cancellino, elementi decorativi o barriera); detti elementi non possono, anche se inclinati, avere un'altezza superiore a 50 cm. dal piano del terreno. Tali elementi devono essere inclusi nella misurazione totale della larghezza. La larghezza della riviera, che deve essere al minimo 2.50 mt. e massimo 4.50 mt., è sempre delimitata da un nastro o da un listello di legno bianchi o colorati a seconda del tipo di terreno (sabbia bianca, nastro rosso, giallo, arancio), di circa 6-8 cm., sistemati sul bordo di arrivo a filo dell'acqua, eventualmente ricoperti da plastilina. Il fronte della riviera deve misurare almeno 5 mt.. Un nastro o listello di legno possono essere sistemati sul bordo di partenza, a meno che non vi sia un invito che di per sé ne determini il limite. Quello che segna il bordo di arrivo deve essere sistemato al limite dell'acqua. Un tappeto di gomma o di cocco deve essere posizionato sul fondo della riviera e può oltrepassare il nastro del bordo di arrivo (al massimo 20 cm.). La parte eccedente deve avere lo stesso colore del terreno. Se la riviera è delimitata da due listelli, uno sul bordo di partenza e l'altro sul bordo di arrivo, anche l'errore sul solo listello di partenza comporta penalizzazione.

La riviera deve essere esattamente inquadrata da quattro bandiere sempre bianche a sinistra e rosse a destra. Nella ricezione le bandiere devono essere di materiale che si piega in caso di urto da parte del cavallo.

Se il cavallo tocca, ricevendosi, il listello bianco o mette un piede nell'acqua non costituisce errore.

Fosso

Può essere mobile o fisso, con o senza acqua e può essere preceduto, sormontato o seguito da un ostacolo. Un tappeto di gomma o di cocco deve essere sistemato sul fondo del fosso qualora tale fondo sia costruito in cemento. Non può superare la larghezza di mt. 2.

Ostacoli combinati (gabbie)

Un ostacolo combinato (gabbia, doppia gabbia, etc.), si compone di due, tre o più elementi (salti) distanti tra loro non meno di 7 mt e non più di 12 mt, misurati tra le facce interne.

Negli ostacoli combinati (gabbie) ogni ostacolo componente l'insieme, deve essere saltato separatamente e consecutivamente senza girare attorno ad alcun elemento. Un ostacolo costruito a triplice potrà essere utilizzato

esclusivamente come primo elemento di una combinazione. Quando fra gli elementi di un ostacolo combinato si verifichi una disobbedienza il concorrente è obbligato, sotto pena di eliminazione, a riaffrontare tutti gli elementi che costituiscono l'ostacolo anche se precedentemente superati, a meno che non si tratti di ostacoli chiusi.

Tutte le penalità riportate in ciascun salto (compresi i salti eventualmente ripetuti) sono conteggiate separatamente e vengono sommate le une alle altre

Banchine e talus

Le banchine, i talus ed i salti in dislivello in genere, guarniti o meno di ostacoli di qualunque forma e quale che sia il loro fronte di direzione, debbono essere considerati come gabbie (semplici, doppie, triple, ecc.) purché gli ostacoli o dislivelli da saltare non siano fra loro ad una distanza superiore a 12 metri. Ciascun elemento dell'ostacolo deve essere superato separatamente, così come separatamente sono computati gli eventuali errori. Fa eccezione la banchina, non munita di ostacoli o guarnita con una sola barriera, che può essere superata con unico salto senza che ciò costituisca errore. Se banchine e talus non sono considerati come ostacoli chiusi, il cavaliere - in caso di disobbedienza fra un ostacolo e l'altro - è tenuto a comportarsi come prescritto per le gabbie (semplici, doppie, triple). Se invece sono considerati come ostacoli completamente chiusi, il cavaliere è tenuto, sotto pena di eliminazione, a continuare comunque il suo percorso in avanti senza uscire e senza ripetere gli elementi superati.

Ostacolo alternativo

Può essere previsto un ostacolo alternativo ad altro facente parte del percorso, purché espressamente indicato come tale sul grafico del percorso stesso ed abbia la doppia numerazione nel caso di doppie bandiere. In caso di disobbedienza su uno dei due ostacoli alternativi, il Concorrente non è obbligato a saltare l'ostacolo sul quale ha commesso la stessa, ma è libero di saltare eventualmente l'altro.

Lunghezza e misurazione

Si definisce percorso il tracciato che un concorrente deve seguire sul terreno per effettuare una determinata prova. Il percorso ha inizio dal momento in cui il Concorrente passa la linea di partenza, nel senso indicato dalle bandiere, o alla fine del conto alla rovescia dei 45" dal suono della campana dato per segnalare la partenza, e finisce nel momento in cui, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere.

La lunghezza deve essere calcolata con approssimazione di pochi metri e tenendo conto, specialmente nelle curve, della percorrenza media seguita da un cavallo ad iniziare dalla linea di partenza sino alla linea di arrivo, passando per il centro degli ostacoli.

Linea di partenza e di arrivo

La linea di partenza e la linea di arrivo non devono essere a meno di 6 metri, ed a più di 15 dal primo ostacolo e dall'ultimo ostacolo. Queste due linee, di partenza e di arrivo, devono essere contrassegnate con una bandiera interamente rossa a destra e con una bandiera interamente bianca a sinistra, tra le quali è obbligatorio passare per iniziare e per terminare il percorso.

TEMPI E VELOCITÀ

Tempo del percorso

Il tempo di un percorso è quello impiegato da un concorrente per effettuare quel percorso.

Il tempo viene calcolato, a mezzo di cronometro, dal momento in cui il cavallo, montato, passa la linea di partenza nel senso indicato dalle bandiere o alla fine del conto alla rovescia dei 45" dal suono della campana dato per segnalare la partenza, al momento in cui il concorrente, a cavallo, taglia la linea di arrivo nel senso sempre indicato dalle bandiere e dopo aver saltato l'ultimo ostacolo (salvo che in speciali categorie).

Nelle prove nelle quali il concorrente è tenuto a saltare il maggior numero di ostacoli in un tempo prefissato, questo non potrà mai superare i 90".

Tempo massimo

Il tempo massimo di un percorso è quello stabilito in base alla lunghezza del percorso stesso ed alla velocità prevista. Esso deve essere obbligatoriamente indicato sul grafico del percorso.

Il superamento del tempo massimo è eventualmente penalizzato secondo le prescrizioni che regolano il genere della prova.

La formula per il calcolo del tempo massimo è la seguente: $TM = Dx60/V$

dove TM è il Tempo Massimo, D la distanza in metri e V la velocità in metri al minuto. Il risultato dell'operazione deve essere arrotondato per eccesso.

Tempo limite

Il tempo limite, che deve obbligatoriamente figurare sul grafico del percorso, è il doppio del tempo massimo. Il superamento del tempo limite comporta l'eliminazione.

Cronometraggio

Il cronometraggio, sia che venga effettuato a mano da cronometristi muniti di cronometro, sia con apparecchiature elettroniche, deve essere eseguito al decimo di secondo o, se le apparecchiature lo consentono, al centesimo di secondo. Nel caso di cronometraggio con apparecchi elettronici, i cronometristi devono sempre essere muniti ed avvalersi anche di un cronometro manuale di controllo.

Interruzione e correzione del tempo

Se un ostacolo o una bandiera in caso di riviera od ostacoli naturali vengono abbattuti o spostati a seguito di una disobbedienza, il cronometro sarà immediatamente arrestato ed il concorrente, avvertito con il suono della campana, dovrà arrestarsi sino al momento in cui un nuovo suono della campana lo autorizzerà a riprendere il percorso. La possibilità di riprendere il percorso interrotto deve obbligatoriamente essere segnalata alla Giuria dal Direttore di Campo o da un Commissario. Per quanto sopra il concorrente verrà penalizzato per un rifiuto e 6 secondi di correzione di tempo saranno aggiunti al tempo impiegato dallo stesso per portare a termine il proprio percorso.

Il tempo ripartirà nel momento in cui il cavallo stacca gli anteriori da terra per affrontare il salto.

In caso di circostanze impreviste nel momento in cui il concorrente si avvicina per affrontare un ostacolo (ostacolo non rimesso a posto, elemento di ostacolo, riparo abbattuti, pericolo in campo o qualsiasi altra causa che impediscono al cavallo di saltare un ostacolo) il segnale della campana dovrà indicare al concorrente che deve fermarsi. Quando il concorrente si ferma il cronometro sarà arrestato. Al segnale della campana indicante che tutto è a posto per riprendere il percorso, il cronometro sarà rimesso in marcia dal punto in cui lo stesso è stato fermato. In questo caso non verrà applicata la penalizzazione dei 6 secondi. Il concorrente, che non si è arrestato, malgrado il suono della campana, può essere eliminato a giudizio della Giuria; la discrezionalità dell'eliminazione dipende esclusivamente dal fatto che il concorrente potrebbe non aver sentito il suono della campana. Se il concorrente non è eliminato rimarranno validi i risultati conseguiti agli ostacoli affrontati successivamente all'ordine di fermarsi.

Durante il periodo di neutralizzazione del tempo il concorrente è libero dei suoi movimenti fino al segnale della campana, che l'autorizza a ripartire.

Durante il periodo di neutralizzazione del tempo le disobbedienze non sono penalizzate, mentre lo sono le cadute del cavallo o del concorrente. Restano in vigore le prescrizioni che regolano le eliminazioni.

Velocità

Per le categorie di concorso di salto ostacoli le velocità da richiedersi e che dovranno figurare in programma sono le seguenti:

- categorie normali: **300** m. al minuto come minimo o 400 m. al minuto come massimo.

Nel caso di concorsi al chiuso la velocità può essere ridotta di 25 m. al minuto rispetto a quella stabilita.

PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI IN CAMPO

I concorrenti hanno l'obbligo di presentarsi in campo alla chiamata del loro numero nonché entrare ed uscire dal campo stesso a cavallo salvo autorizzazione da parte della Giuria stessa o in caso di incidente durante il percorso.

I concorrenti stessi devono entrare ed uscire dal campo di gara al trotto od al galoppo e, salvo che non sia diversamente disposto, i concorrenti devono, appena entrati in campo, presentarsi direttamente alla Giuria, salutare, se richiesto, dire il loro nome, il nome del loro cavallo e quant'altro venga loro domandato.

Nei concorsi di ogni formula e tipo è obbligatoria la presenza in campo di due binomi sempre seguendo l'ordine di partenza previsto. All'uscita del primo binomio che ha effettuato il percorso, il terzo binomio sarà autorizzato ad entrare in campo e così di seguito.

FRUSTA E SPERONI

In campo gara ed in campo prova è proibito l'uso di frusta, la cui lunghezza superi i 75 cm. ovvero con piombo all'estremità.

In campo prova, esclusivamente per il lavoro in piano, è autorizzato l'uso della frusta lunga da dressage (max 110 cm).

E' proibito l'uso di speroni che possano ferire il cavallo.

E' proibito l'impiego da terra di qualsiasi frusta, ad esclusione di quella utilizzata per il movimento alla corda, ove sia previsto uno spazio riservato.

ERRORI

Generalità

Sono computati come errori agli ostacoli solo quelli commessi nel percorso.

Gli errori sono computati in punti o alla particolare regolamentazione di alcune categorie speciali.

Le transizioni al trotto e al passo sono penalizzate automaticamente dal tempo. Gli arresti sono penalizzati come una disobbedienza.

Ostacolo abbattuto

Un ostacolo è considerato abbattuto quando per causa del cavallo o del concorrente, saltandolo:

a) una o più parti che lo compongono cadono, anche se la caduta viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo;

b) almeno una delle sue estremità non poggia più sul suo supporto.

Toccate, sfiorate e spostamenti in qualunque senso durante il salto non vengano penalizzate.

Un ostacolo urtato nel salto, durante il percorso, e che cade dopo che il concorrente ha oltrepassato la linea di arrivo non determina errore. E' invece, considerato errore l'abbattimento dell'ultimo ostacolo (o se composto da una combinazione dell'ultimo elemento della stessa), anche se l'elemento abbattuto arriva a terra dopo che il concorrente ha tagliato la linea del traguardo di arrivo. Tale norma è applicata anche all'ultimo ostacolo (o se composto da una combinazione dell'ultimo elemento della stessa) della prima fase nella categoria a fasi consecutive.

Se un elemento di un ostacolo, che è stato abbattuto, impedisce al cavallo di saltare un altro ostacolo, deve esser rimosso. Il tempo impiegato a far ciò deve essere dedotto dal tempo totale del percorso. L'interruzione del percorso e la ripresa devono essere segnalati con il suono della Campana.

Quando un ostacolo è composto da più elementi sovrapposti, situati su uno stesso piano verticale, è penalizzata solo la caduta dell'elemento superiore.

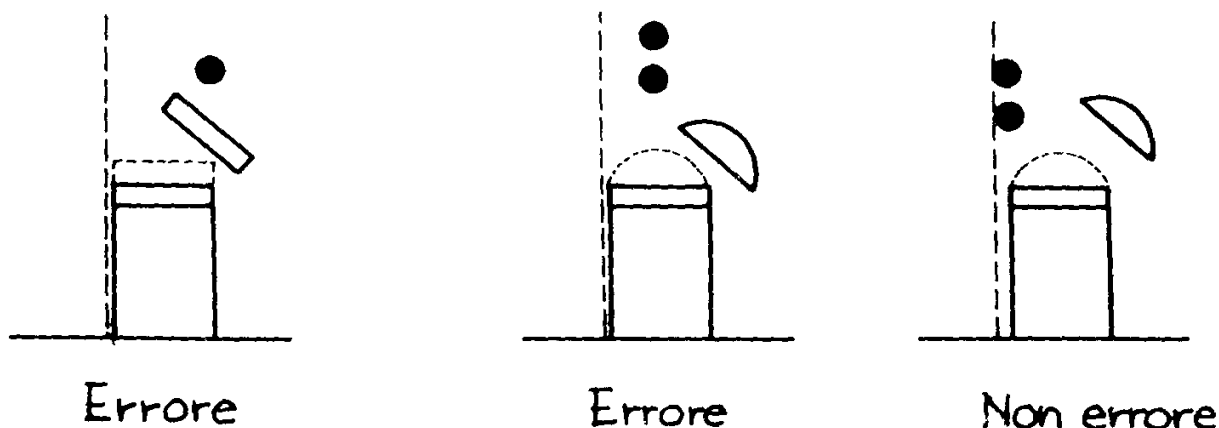
Quando un ostacolo da superare in un solo salto è composto da elementi situati su più piani verticali (oxer, triplice ecc.) la caduta di uno o più elementi conta per un solo errore, qualunque sia il numero degli elementi caduti.

Quando un ostacolo comprende elementi di invito (sieve, muretto, cancello, ecc.), non situati sullo stesso piano verticale di altri elementi ad essi sovrapposti, lo spostamento o la caduta di tali elementi di invito non costituiscono errore sempre che gli elementi stessi poggino direttamente sul terreno.

Nel caso che l'invito sia costituito da muro sormontato da cupoline o cassette situate non sullo stesso piano verticale degli altri sovrastanti elementi mobili dell'ostacolo (barriere, tavole, ecc.), la caduta di dette cupoline o cassette determina errore.

Lo spostamento e la caduta di vasi di fiori o altro utilizzati per ornare l'ostacolo non costituiscono errore.

Il superamento di un ostacolo abbattuto che trovasi in tali situazioni da prima dell'inizio del percorso o comunque per causa non attribuibile al concorrente, non comporta alcuna penalizzazione.



Errore alla riviera

Alla riviera deve essere destinato un Giudice e/o Candidato Giudice Nazionale, in quanto il giudizio è inappellabile e non può essere modificato neanche dalla Giuria. Nel caso in cui non sia disponibile un Giudice per tale compito è indispensabile trasformare la riviera in fosso.

Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca il nastro o listello che la delimita con uno o più zoccoli/ferri.

Si ha errore alla riviera quando il cavallo tocca l'acqua con uno o più zoccoli.

Non è considerato errore alla riviera se il nodello o la stinchiera toccano o lasciano un'impronta sul listello.

Lo spostamento dell'elemento di invito (siepe, muretto, barriera, cancellino o elementi decorativi) non è considerato errore così, pure, non è considerato errore il piede che poggia su tale invito.

Saltare la riviera fra le due bandiere rosse o fra le due bandiere bianche deve considerarsi come uno scarto.

Nel caso che una delle quattro bandiere che delimitano la riviera sia abbattuta o spostata nel salto della riviera stessa, spetta al Giudice a tale ostacolo decidere se trattasi di scarto.

Errore di percorso

Si ha l'errore di percorso quando il concorrente:

- non compie il percorso conformemente al grafico affisso;
- trascuri le indicazioni del grafico indicanti il tracciato da seguire;
- non salti gli ostacoli nell'ordine stabilito;
- salti un ostacolo non facente parte del percorso;

Un errore di percorso rettificabile e non rettificato comporta l'eliminazione.

DISOBEDIENZE

Generalità

Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali:

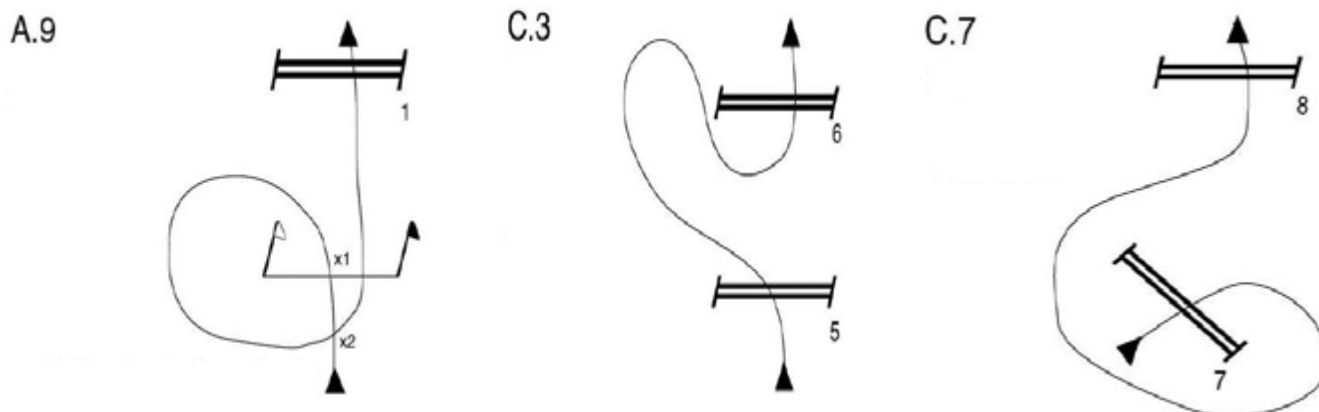
- il rifiuto;
- lo scarto;
- la difesa;
- l'arresto;
- la volta.

Non costituisce disobbedienza il fatto di arrivare su un ostacolo di traverso o a zig-zag o con una brusca girata.

Nello svolgimento del percorso non è penalizzato recuperare terreno, volontariamente, oltrepassando il prolungamento della linea dell'ostacolo già saltato per affrontare quello successivo, come pure oltrepassare il prolungamento della linea

di quest'ultimo e/o effettuare dei circoli attorno all'ostacolo già saltato (Fig. C.7) e/o a quello da saltare (Fig. C.3), salvo che nelle combinazioni (gabbie).

Tagliare una seconda volta la linea di partenza dopo il suono della campana, nella giusta direzione, prima di saltare il primo ostacolo, è considerata disobbedienza (Fig. A.9).



Rifiuto

Si ha il "rifiuto" quando il cavallo si arresta davanti ad un ostacolo che avrebbe dovuto saltare, sia che l'abbia o meno abbattuto o spostato.


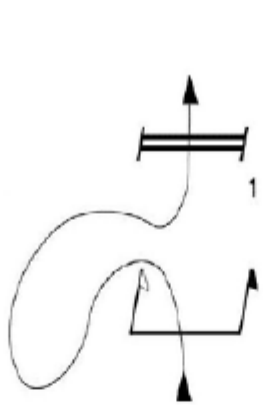
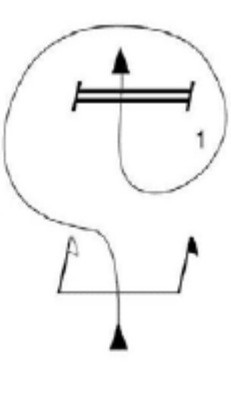
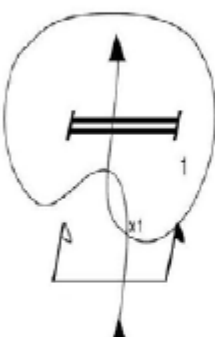
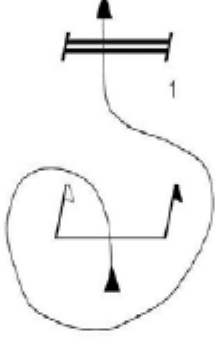
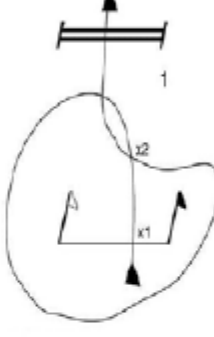


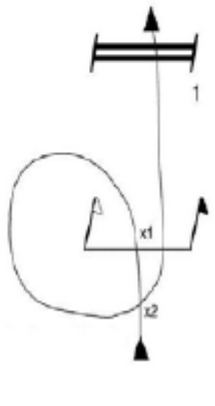
L'arresto davanti ad un ostacolo o ad un passaggio obbligato - senza averlo rovesciato e senza che il cavallo abbia rinculato - seguito immediatamente dal salto a piè fermo, non è penalizzato.

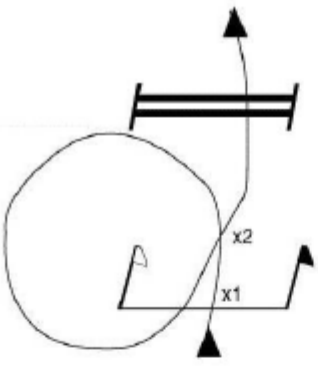
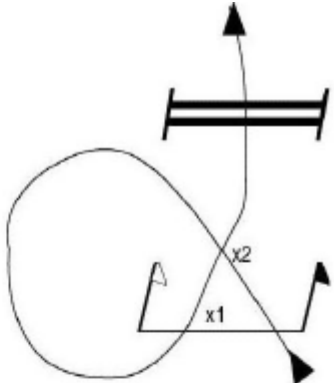
Se l'arresto si prolunga o se il cavallo - volontariamente o meno - rincula di un solo passo o comunque riprende terreno, è considerato un "rifiuto" e penalizzato come tale.

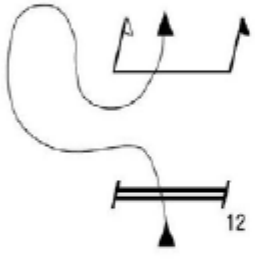
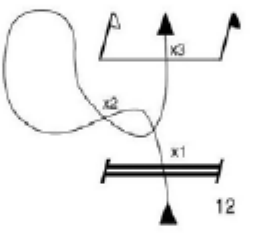
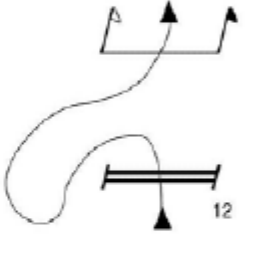
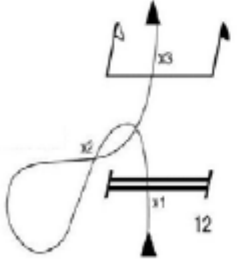
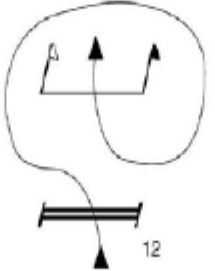
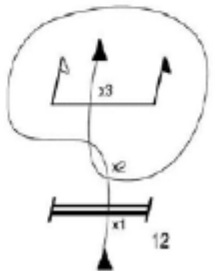
Se un cavallo che ha abbattuto l'ostacolo lo passa senza lasciare il tempo di rimetterlo a posto, è eliminato.

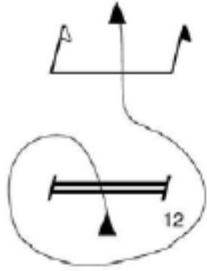
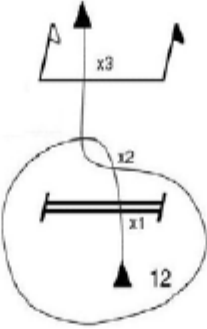
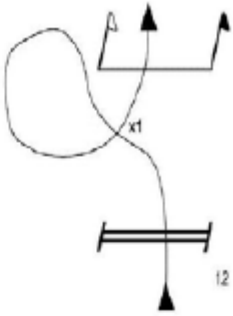
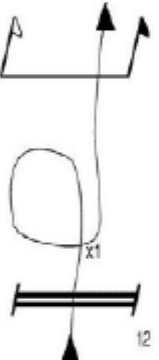
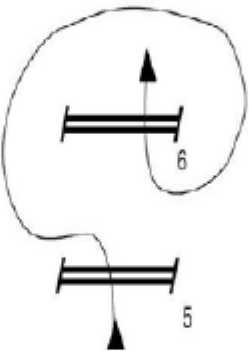
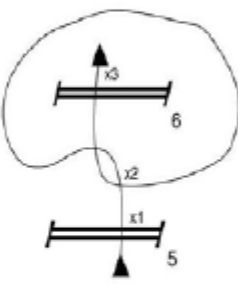
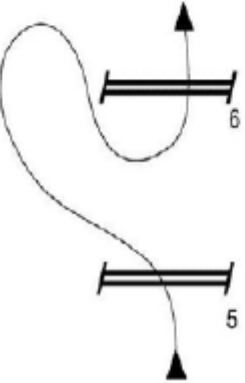
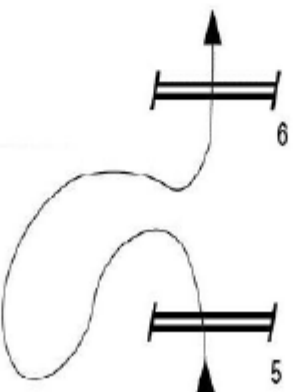
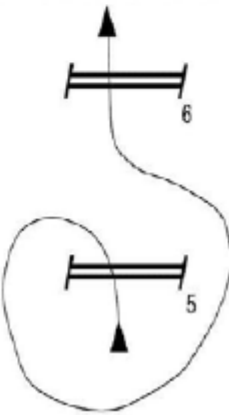
Se un cavallo scivola attraverso un ostacolo, sta alla Giuria decidere se gli si debba conteggiare un errore, per il rovesciamento dell'ostacolo, oppure un rifiuto. Nel caso in cui la Giuria decida che si tratta di rifiuto, il concorrente è immediatamente avvertito con il suono della campana ed è obbligato a ritornare sui suoi passi e disporsi per risalire l'ostacolo (appena questo, sia stato ricostruito). Se invece prosegue e salta un altro ostacolo del percorso, viene eliminato, a meno che ciò avvenga in una combinazione di ostacoli (gabbia, doppia gabbia, ecc.), nel qual caso il salto di un elemento successivo, dopo il suono della campana indicante un rifiuto nell'elemento precedente, non implica l'eliminazione. Il cavaliere deve in questo caso ripetere l'ostacolo per intero e non sarà tenuto conto né dell'elemento saltato in più, né degli errori eventuali in esso commessi.

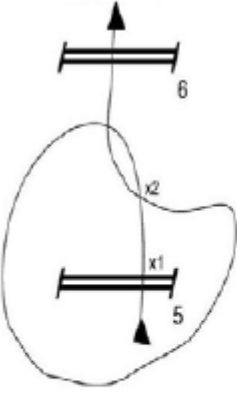
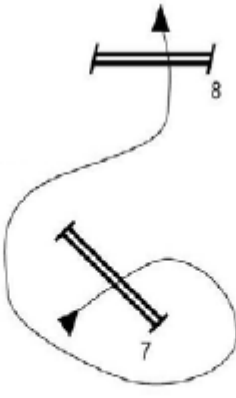

Se la Giuria decide che non vi sia stato rifiuto, la campana non sarà suonata ed il concorrente dovrà continuare il suo percorso. In tal caso gli verranno attribuite le penalità previste per l'ostacolo abbattuto.

<p>A.1</p> 	<p>A.2</p> 	<p>A.3</p> 
<p>NON è penalizzato</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>NON è penalizzato</p>
<p>A.4</p> 	<p>A.5</p> 	<p>A.6</p> 
<p>E' penalizzato. In x1 taglia la traccia del suo cammino.</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>E' penalizzato. In x1 taglia il traguardo. In x2 taglia la traccia del suo cammino.</p>
<p>A.7</p> 	<p>A.8</p> 	<p>A.9</p> 
<p>E' penalizzato. In x1 passa il traguardo. In x2 chiude la volta</p>	<p>NON è penalizzato. In x1 chiude la volta prima di passare il traguardo in x2</p>	<p>E' penalizzato in quanto taglia due volte il traguardo. In x2 non chiude la volta perché la traccia del suo cammino è annullata da x1</p>

<p>A.10</p> 	<p>A.12</p> 
<p>E' penalizzato. In x1 passa il traguardo, in x2 chiude la volta perché la traccia del suo cammino NON è annullata da x1</p>	<p>E' penalizzato. In x1 passa il traguardo, in x2 chiude la volta perché la traccia del suo cammino NON è annullata da x1</p>

<p>B.1</p> 	<p>B.2</p> 	<p>B.3</p> 
<p>NON è penalizzato</p>	<p>E' penalizzato. Tra il salto dell'ostacoli in x1 e il taglio del traguardo in x3 taglia la traccia del suo cammino in x2. Nel dubbio se ha tagliato o meno in x2 NON penalizzare</p>	<p>NON è penalizzato</p>
<p>B.4</p> 	<p>B.5</p> 	<p>B.6</p> 
<p>E' penalizzato. Tra il salto dell'ostacoli in x1 e il taglio del traguardo in x3 taglia la traccia del suo cammino in x2. Nel dubbio se ha tagliato o meno in x2 NON penalizzare</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>E' penalizzato. Tra il salto dell'ostacoli in x1 e il taglio del traguardo in x3 taglia la traccia del suo cammino in x2. Nel dubbio se ha tagliato o meno in x2 NON penalizzare</p>

<p>B.7</p> 	<p>B.8</p> 	<p>B.9</p> 
<p>NON è penalizzato</p>	<p>E' penalizzato. Tra il salto dell'ostacoli in x1 e il taglio del traguardo in x3 taglia la traccia del suo cammino in x2. Nel dubbio se ha tagliato o meno in x2 NON penalizzare</p>	<p>E' penalizzato. Chiude la volta in x1</p>
<p>B.10</p> 	<p>C.1</p> 	<p>C.2</p> 
<p>E' penalizzato. Chiude la volta in x1</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>E' penalizzato. Dopo il salto del n. 5 in x1 e prima del salto n. 6 in x3 taglia la traccia del suo cammino in x2. Nel dubbio NON penalizzare</p>
<p>C.3</p> 	<p>C.4</p> 	<p>C.5</p> 
<p>NON è penalizzato</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>NON è penalizzato</p>

<p>C.6</p> 	<p>C.7</p> 	<p>C.8</p> 
<p>E' penalizzato. In x1 passa l'ostacolo n. 5, in x2 taglia la traccia del suo cammini. Nel dubbio NON penalizzare</p>	<p>NON è penalizzato</p>	<p>NON è penalizzato</p>

Scarto

Si ha lo scarto:

- 1) quando il cavallo evita l'ostacolo che deve saltare;
- 2) quando il cavallo salta l'ostacolo al di fuori delle bandiere che lo inquadrano.

Difesa

La difesa si verifica quando il cavallo cerca di sottrarsi al movimento in avanti (arresto con o senza rinculo, indietreggiare, dietro-front, impennata, ecc.).

Il cavallo che si difende per oltre 45" durante il percorso viene eliminato.

Arresto

Si ha l'arresto quando, durante il percorso, il concorrente, per qualunque motivo, ferma il proprio cavallo, ossia ne arresta il movimento in avanti.

Non si considera arresto il caso in cui il concorrente fermi il proprio cavallo per segnalare alla Giuria che un ostacolo è abbattuto, mal ricostruito o che esista una qualche causa di impedimento alla prosecuzione del percorso.

Nei casi però di simulata segnalazione o comunque di insussistenza di una delle suddette cause l'arresto è penalizzato come tale.

Volta

Si ha la volta quando il cavallo, tra due ostacoli consecutivi, taglia la traccia del suo cammino percorso fra gli stessi ostacoli ad eccezione di quella o di quelle eseguite per ricondurre il cavallo all'ostacolo dopo il rifiuto o scarto e di quelle conseguenti ad una difesa.

Le volte, comunque fatte in qualsiasi punto del campo, durante il percorso, sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali.

CADUTA

Caduta del concorrente

Vi è caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra il cavallo ed il concorrente e quest'ultimo abbia toccato il terreno o abbia trovato un appoggio, di qualunque natura esso sia, che gli impedisca di toccare il terreno stesso.

Caduta del cavallo

Il cavallo è considerato caduto allorché la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo ed il terreno.

Penalizzazione

Nei concorsi di qualsiasi formula, Campionati inclusi, la prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi comporta l'eliminazione.

AIUTI DI COMPIACENZA

Sotto pena di eliminazione, sono vietati gli aiuti di compiacenza. E' considerato tale qualsiasi intervento, sollecitato o no da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il suo cavallo nell'affrontare il percorso.

In casi particolari la Giuria può autorizzare il concorrente ad entrare in campo con l'aiuto di un'altra persona.

Non sono considerati aiuti di compiacenza tutti gli aiuti ad un concorrente a terra.

Sono invece considerati aiuti di compiacenza tutti gli interventi a favore di un concorrente in sella durante lo svolgimento di un percorso.

Non sarà, in nessun caso, considerato aiuto di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap.

A quest'ultimo fine, il percorso si intende iniziato e terminato quando il concorrente ha tagliato rispettivamente la linea di partenza e di arrivo dopo il salto dell'ultimo ostacolo nella giusta direzione.

Agli istruttori degli allievi con licenza bronzo/ argento è consentito entrare in campo durante la gara.

ERRORI e PENALIZZAZIONI

- abbattimento dell'ostacolo: 4 punti penalità
- Disobbedienza/ rifiuto 1° - 4 punti penalità
- Disobbedienza/ Rifiuto 2 - eliminazione
- Caduta del cavaliere –difesa per più di 10 secondi- errore di percorso: eliminazione
- Superamento tempo dato: 1 punto penalità
- Non superare il tempo minimo: eliminazione
- Superamento tempo massimo: eliminazione

ELIMINAZIONI

L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso.

Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

- non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
- entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
- ricevere aiuti di compiacenza;
- entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
- non fermarsi al suono della campana;
- non indossare la tenuta regolamentare;
- saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.

Cause di eliminazione automatica applicata dalla Giuria

- saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana;
- partire prima che sia dato il segnale della campana e saltare o tentare di saltare il primo ostacolo del percorso;
- superare il tempo limite;
- incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" di seguito durante il percorso;
- impiegare più di 45" a saltare un ostacolo in caso di disobbedienza;
- saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
- nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi
- saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;
- saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- omettere di saltare un ostacolo del percorso;
- saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;
- saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per

causa non ad egli attribuibile, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;

- ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
- saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;
- ° non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto (o una caduta nelle prove di campionato);
- non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
- saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
- non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
- uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso, così come prima di tagliare il traguardo di partenza senza la autorizzazione della Giuria;
- accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo gli occhiali ed il cap;
- non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
- commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso.
- impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso sia iniziato, per saltare il 1° ostacolo.
- perdere il cap durante il percorso.

Salto facoltativo dopo eliminazione o ritiro

Un concorrente eliminato o ritiratosi durante il percorso è autorizzato, prima di lasciare il campo, ad effettuare un solo tentativo su un ostacolo del percorso nella debita direzione. Sono escluse le combinazioni.

Qualora un concorrente sia stato eliminato per caduta non è autorizzato ad effettuare il salto di prova.

FRODI

La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove della manifestazione.

SQUALIFICA

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dalle normative vigenti.

In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della Categoria di qualifica a montare UISP per l'anno in corso;
2. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
3. le frodi;
4. il doping;
5. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
6. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare riuscita della manifestazione.

RECLAMI

Eventuali reclami contro le decisioni della giuria dovranno essere presentati, in breve forma scritta e firmati con nome e indirizzo, numero di tessera UISP dal concorrente o da chi ne ha la patria potestà, accompagnati dalla tassa di € 50.00 (cinquanta/00) da restituirsi dopo la decisione in merito al reclamo. Si precisa che il reclamo deve essere presentato entro 15 minuti dall'emissione delle classifiche definitive. La decisione in merito, se possibile, verrà presa immediatamente, o comunque entro tre giorni dalla gara, dalla giuria stessa, e comunicata al reclamante. Qualora la decisione non soddisfi il reclamante, è ammesso ricorso in ultima e definitiva istanza alla commissione attività nazionale. Per tutto ciò non contemplato nel presente regolamento valgono le regole espresse nel regolamento di disciplina dressage FEI in vigore.

REGOLAMENTO S.O. CATEGORIE DI STILE

GENERALITA'

Le Categorie di Stile sono delle gare a giudizio a carattere addestrativo da effettuarsi su un percorso di salto ostacoli opportunamente predisposto, dove vengono valutati lo *STILE* e le *CAPACITA'* del Cavaliere.

Lo scopo è quello di porre le opportune attenzioni sulle **basi** dell'Equitazione, incentivare un maggior lavoro dei cavalli a partire dal lavoro in piano per consentire al Cavaliere di evidenziare le sue capacità equestri e maturare corrette esperienze.

L'oggetto della valutazione in queste categorie è il **Cavaliere**.

Il Cavaliere per poter dare dimostrazione delle sue capacità (sensibilità, tatto equestre, capacità tecniche, efficacia ed eleganza) dovrà presentare un Cavallo idoneo, razionalmente preparato sia in piano che sugli ostacoli.

VALUTAZIONE

In un percorso di stile, vengono presi in considerazione i seguenti aspetti:

1. STATUS

Per "*STATUS*" si intende l'immagine generale che offre il Cavallo.

Elementi di osservazione e valutazione:

- condizione generale del Cavallo;
- pulizia e toelettatura;
- condizione atletica del Cavallo (muscolatura);
- correttezza della bardatura.

NOTE

Nelle Categorie di Stile sono apprezzate le criniere intrecciate in maniera tradizionale. E' apprezzato l'utilizzo di bardature di tipo classico e ben aggiustate (colori neutri).

Il copertino sottosella deve essere bianco, intero o sagomato. E' altresì ammesso il sottosella sagomato di agnellino, bianco o di colore neutro. Copertini di colori diversi influiscono negativamente nella valutazione.

Qualsiasi variazione sulle bardature di tipo classico, è apprezzabile solo se consente un uso degli aiuti semplice e corretto per la migliore espressione dell'intesa del binomio.

Imboccature: libere, come da regolamento S.O..

Protezioni degli arti: come da regolamento S.O..

PRESENTAZIONE

Per la "*PRESENTAZIONE*", alla chiamata dello speaker, il Cavaliere si deve avvicinare alla Giuria, effettuare un alt e procedere al saluto.

Elementi di osservazione e valutazione:

- tenuta del Cavaliere;
- ingresso, avvicinamento alla Giuria al trotto sollevato (battere la sella) esprimendo energia. Qualità dell'esecuzione: ritmo, decontrazione, contatto;
- preparazione dell'alt attraverso il trotto seduto, gestione dell'alt, saluto;

- modo di riprendere le redini e qualità del contatto; fluidità della transizione in avanti dopo il saluto; insieme del binomio.
- Si consiglia l'uso di capi di abbigliamento di foggia e colori classici.

Nelle gare di stile è previsto l'uso della giacca. In caso di condizioni meteo particolarmente sfavorevoli, il Giudice può autorizzare l'uso della tenuta estiva o dell'impermeabile.

Il Cavaliere si dovrà presentare su chiamata della Giuria, anche se già presente in campo come secondo Cavallo.

Il saluto deve essere eseguito da fermo. Nei casi in cui il Cavaliere non riesca ad ottenere l'immobilità, sarà valutata la sua capacità di gestire il Cavallo il più fermo possibile durante il saluto.

Il saluto deve essere eseguito con un braccio disteso lungo il fianco e con il palmo della mano rivolto verso il Cavallo. Le Amazzoni possono eseguire il saluto secondo tradizione, inchinando leggermente il capo. Le redini devono essere mantenute nella mano opposta a quella che effettua il saluto, assieme all'eventuale frustino (la mano che effettua il saluto, indifferentemente la destra o la sinistra, deve rimanere libera).

Dopo il saluto, il Cavaliere deve impugnare correttamente le redini, stabilire il contatto con la bocca del cavallo ed effettuare una transizione in avanti, dritto, al passo o al trotto, predisponendosi alla partenza al galoppo e al circolo. La giuria darà il segnale di partenza per mezzo della campana.

Il Cavaliere ha a disposizione 45" per effettuare il circolo iniziale al galoppo e per tagliare il traguardo di partenza.

OSTACOLI

Alla voce "OSTACOLO", viene valutata la qualità del salto considerando le capacità del Cavaliere di assistere e seguire il Cavallo su ogni singolo ostacolo o combinazione.

Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- battuta (distanza, energia, fluidità, sicurezza e attenzione);
- correttezza della parabola del Cavallo (libertà di incollatura, rotondità);
- capacità del Cavaliere di assistere il Cavallo (uso degli aiuti);
- capacità del Cavaliere di seguire il Cavallo durante tutte le fasi del salto (equilibrio e posizione);
- precisione e sicurezza del salto.

L'avvicinamento deve essere effettuato in "*assetto leggero*".

In linea di principio, il galoppo da lontano deve essere sull'inforcatura; nelle falcate di galoppo precedenti la battuta, il Cavaliere deve inforcarsi maggiormente avvicinandosi alla sella con il busto mantenuto leggermente inclinato in avanti. Leggero e in armonia con il movimento del Cavallo, il Cavaliere può arrivare a "*sedersi in leggerezza*", vale a dire a poggiare le natiche sulla sella, mantenendo il proprio peso prevalentemente sulle staffe. Per agevolare qualche distanza "*corta*" il busto può arretrare ulteriormente fino ad avvicinarsi alla linea verticale, senza infastidire il Cavallo con il proprio peso.

È di grande importanza la capacità di valutare e riconoscere le distanze durante l'avvicinamento al fine di favorire una buona battuta, nel rispetto del ritmo e delle corrette iniziative del Cavallo.

In battuta il Cavaliere deve rimanere ben inforcato, con il peso prevalentemente sulle staffe e con la gamba in posizione (vicina al sottopancia) che continua a esercitare una certa pressione sul costato. Il movimento del busto in avanti deve attendere lo stacco degli anteriori, senza anticipare.

Durante la fase ascendente della parabola del salto, fino al suo vertice, il busto del Cavaliere deve seguire il movimento dell'incollatura del Cavallo in maniera parallela ad essa, evitando di eccedere e di effettuare movimenti laterali.

Sul vertice della parabola, la linea ideale bocca del Cavallo - mano - gomito tende a spezzarsi, formando un nuovo allineamento che parte sempre dalla bocca del Cavallo, passa attraverso la mano del Cavaliere e termina lungo il braccio (tra il gomito e la spalla).

Le gambe devono rimanere vicine al sottopancia senza scivolare indietro: lo staffile deve risultare perpendicolare al terreno.

Nella fase discendente, il Cavaliere (sempre ben inforcato) con i piedi poggiati sulle staffe, deve rilevare le spalle per agevolare l'equilibrio in ricezione. Durante questa fase la gamba può avanzare arrivando a posizionarsi al sottopancia.

Sul salto la mano del Cavaliere non deve mai contrastare la bocca e il peso del corpo non deve poggiare sulla sella: il Cavallo deve dare l'impressione di saltare liberamente, non costretto o infastidito dal Cavaliere. In un salto di qualità, il dorso e incollatura del Cavallo assumono la forma di un arco sopra l'ostacolo.

Nella ricezione il Cavaliere deve rimanere *"insieme"* al Cavallo e riprendere con naturalezza l'azione di galoppo

POSIZIONE E ASSETTO

La posizione corretta del Cavaliere rappresenta la giusta premessa all'assetto corretto e all'uso corretto ed efficace degli aiuti.

Per *"assetto"* si intende la capacità del Cavaliere di rimanere in equilibrio, di assistere e di seguire i movimenti del Cavallo in buona scioltezza.

Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- qualità della posizione del Cavaliere;
- qualità dell'assetto, equilibrio, *"insieme"* Cavallo - Cavaliere;
- posizione e uso degli aiuti.

Per quanto riguarda la posizione, è opportuno tenere a mente come questa dipenda direttamente dalla posizione della gamba e dell'**inforatura**. La lunghezza degli staffili deve quindi essere appropriata; le staffe devono essere calzate per circa un terzo della lunghezza del piede, fino alla parte più larga.

Come la staffatura, anche la lunghezza delle redini condiziona in maniera determinante il resto della posizione e influisce direttamente sulla possibilità di utilizzare gli aiuti. In linea di principio, le mani devono rimanere davanti alle spalle del cavaliere. La testa, deve rimanere eretta, in estrema scioltezza e con lo sguardo alto in direzione del movimento, a vantaggio dell'equilibrio, del controllo e dell'organizzazione del percorso.

Rispetto al cavallo, le mani devono agire appena sopra e davanti al garrese.

Il Cavaliere deve sempre rimanere in equilibrio, il peso del corpo inteso come aiuto, deve essere usato in accordo con gli altri aiuti (gambe e mani) per il controllo del movimento, senza movimenti scomposti.

Mantenendo un buon insieme con il cavallo, l'assetto può essere:

- *"leggero sull'inforatura"* con il Cavaliere che galoppa in sospensione sulle staffe ripartendo il proprio peso sulle staffe, senza appoggiare le natiche sul seggio della sella e con il busto leggermente inclinato in avanti;
- *"seduto in leggerezza"*, con il Cavaliere che si siede leggermente sul seggio della sella, continuando tuttavia a ripartire il proprio peso prevalentemente sulle staffe (con il busto che rimane leggermente inclinato in avanti);
- *"seduto"* (propriamente detto), con il peso ripartito anche sul seggio della sella e il busto più rilevato (ma non oltre la linea verticale).

Se il Cavaliere rimbalza sulla sella per carenza di assetto o per agevolare gli aiuti propulsivi, la valutazione non può essere positiva.

Il Cavaliere deve esprimere in maniera chiara le qualità dell'assetto leggero sull'inforcatura, ove opportuno, quelle dell'assetto seduto in leggerezza e solo eccezionalmente in assetto seduto (se necessario, per riportare il cavallo "davanti alla gamba"). Per quanto sopra, nelle gare di stile non può essere valutato in maniera positiva il galoppo seduto/sull'inforcatura, alternato ad ogni falcata di galoppo. L'uso corretto degli aiuti e un addestramento razionale devono portare il Cavallo a essere rispondente alle richieste del Cavaliere in un atteggiamento di fattiva collaborazione e partecipazione agli esercizi proposti.

SVOLGIMENTO

Alla voce "SVOLGIMENTO" viene valutato il comportamento del binomio durante il percorso, non espressamente compreso alla voce OSTACOLI.

Sono elementi di valutazione:

- modo di prendere il galoppo e di creare i presupposti per un buon percorso, utilizzando un circolo;
- qualità del galoppo (impulso, ritmo, decontrazione, equilibrio e concentrazione);
- tracciato seguito sul terreno (utile ad affrontare gli ostacoli in maniera corretta);
- regolarità della cadenza e del percorso in generale;
- avvicinamento agli ostacoli (energia, equilibrio, fluidità, sicurezza e attenzione delle ultime falcate di galoppo);
- modo di riprendere il percorso dopo gli ostacoli (fluidità, equilibrio, controllo);
- qualità del rapporto con la bocca del Cavallo; controllo del Cavallo;
- modo di riportare il Cavallo alla calma e alla decontrazione alla fine del percorso;
- capacità del Cavaliere di impostare gli avvicinamenti in maniera chiara e sicura;

Il Cavaliere deve effettuare il percorso in "assetto leggero" al fine di dirigere il Cavallo con efficacia e per seguirlo in leggerezza. Dovrà quindi essere in grado di galoppare sull'"inforcatura" e all'occorrenza, "seduto in leggerezza" con naturale semplicità e scioltezza. Montare in avanti, in assetto leggero e con le mani basse (appena sopra al garrese), facilita l'insieme e consente di ridurre le azioni all'essenziale.

Ad ogni modo, nel corso della prova, dovrà essere evidente la capacità del Cavaliere di galoppare sull'inforcatura, in una buona condizione di equilibrio e controllo del Cavallo.

Solo in qualche caso eccezionale, di difficoltà particolare, il Cavaliere potrà adottare l'assetto "seduto" propriamente detto con il busto che arretra per qualche momento oltre la linea verticale.

Gli interventi devono essere eseguiti con tatto e in leggerezza, ridotti all'essenziale. Devono essere chiari ed essere utilizzati con criterio, evitando azioni che possono infastidire il Cavallo: insieme e collaborazione devono risultare sempre evidenti.

L'uso continuo del tallone o dello sperone contro il costato del Cavallo evidenzia un uso poco corretto degli aiuti pertanto deve trovare riscontro negativo nel punteggio e nelle note allegate. Il frustino e gli speroni sono aiuti che devono essere usati in maniera appropriata come stimolo per avanzare, mai con rabbia o violenza.

L'impiego corretto del frustino deve avvenire a rinforzo dell'azione delle gambe, senza violenza, sul costato del Cavallo (dietro la gamba). Questo aiuto utilizzato sulla spalla, può essere accettabile solo se occasionale; non deve essere ripetuto né automatico e non deve influire sulla qualità dell'insieme del binomio.

L'uso della voce può essere occasionale: per rappresentare una forma di comunicazione corretta con il Cavallo, non deve essere ripetuto in maniera sistematica. Non sono ammessi commenti verbali del Cavaliere durante la prova.

I cambiamenti di direzione devono essere effettuati in equilibrio, utilizzando il sostegno delle gambe e di entrambe le redini, con armonia.

Il Cavallo deve dimostrare di partecipare agli esercizi richiesti rimanendo in una condizione di accettazione dell'imboccatura e degli altri aiuti, vale a dire "alla mano". Questo può avvenire anche con una posizione dell'incollatura più libera e naturale rispetto a quanto richiesto nelle prove di Dressage in cui il Cavallo deve rimanere "nella mano" con l'incollatura in un atteggiamento sostenuto, stabile e rotondo.

Un percorso eseguito con il Cavallo "nella mano" risulta particolarmente apprezzabile a condizione che impulso, collaborazione e la libera espressione sul salto siano sempre garantiti ed evidenti.

Diversamente, Cavalli "contro la mano", "dietro la mano", tesi, insofferenti, o che in qualunque modo si difendono o si sottraggono, rivelano un cattivo addestramento o un uso poco corretto degli aiuti. Tutte queste situazioni devono essere opportunamente sanzionate e segnalate dal giudice.

Le girate devono essere effettuate al galoppo corretto; gli eventuali cambi di galoppo al volo devono essere effettuati rispettando il ritmo e la direzione. Nel caso in cui non sia stato possibile effettuare il cambio, la prosecuzione della girata al galoppo rovescio non costituisce un grave errore. Diversamente, galoppo disunito e galoppo falso sono condizioni molto negative che devono essere corrette da parte del Cavaliere.

Nelle circostanze in cui il Cavallo non si sia ricevuto al galoppo giusto, e che non sia possibile eseguire un cambio al volo, è accettabile che il cambio di galoppo avvenga attraverso il trotto, fino ad altezze 110 cm.

Nelle categorie di stile il tracciato ottimale prevede che gli ostacoli siano affrontati con girate appropriate, non troppo larghe, che consentano almeno tre falcate sulla linea perpendicolare al centro prima dell'ostacolo. Questa direzione deve essere mantenuta anche nella falcata successiva alla ricezione.

CASI PARTICOLARI		VOTO MASSIMO	CONSEGUENZE	VOTO MASSIMO
A	Assetto pesante; dietro al movimento del cavallo	<6*	Infastidire il cavallo*	<5
B	Non seguire bene il cavallo sul salto con la mano o l'assetto	<6	Disturbare, peggiorare l'azione; in evidente ritardo	<5
C	Precedere (anticipare) o esagerare con l'avanzare del busto sul salto	<6	Disturbare, peggiorare l'azione	<5
D	Posizione scomposta; in particolare delle mani, gomiti o gambe	<6	Disturbare, peggiorare l'azione	<5
E	Guardare a terra o di lato Torsioni del busto	<6	Scarso controllo della posizione o del cavallo	<5
F	Cavallo occasionalmente poco rispondente agli aiuti ("contro la mano", ecc.)	<=5	Molto evidente o più ripetizioni	<5
G	Cavallo poco rispondente agli aiuti; scarsa armonia; piccole ribellioni occasionali; controllo poco efficace	<5	Molto evidente o più ripetizioni	<= 4
H	Assetto instabile	<5	Problemi di equilibrio	< 4
I	Cavalli che sgroppa per ribellione, che calcia o che in altri modi si difende	<=4	Molto evidente o più ripetizioni	<= 3
L	Abbattimenti che compromettono la sicurezza dei salti	<5	Situazioni di evidente pericolo	<= 3
M	Aiuti che disturbano il cavallo anche se involontariamente	<5	Azioni evidenti contro il cavallo	1
N	Bardature vistose Sottosella non regolamentare (colorato)	<=7	Bardature poco appropriate; sottosella particolarmente vistosi che disturbano la visione del binomio	<=6

VALUTAZIONE	DESCRIZIONE
10 – eccellente	- tutti gli aspetti sono eseguiti in maniera eccellente. L'esercizio è di eccellente qualità
9 – molto bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti in maniera ottimale. L'esercizio è di ottima qualità - alcuni aspetti sono eccellenti, molti ottimali, ma qualche aspetto è di livello inferiore
8 – bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti bene. L'esercizio è di buona qualità - alcuni aspetti sono ottimali, molti buoni (bene), ma qualche aspetto è di livello inferiore
7 – abbastanza bene	- tutti gli aspetti sono eseguiti abbastanza bene. L'esercizio è abbastanza buono - alcuni aspetti sono buoni o ottimali, ma qualche aspetto è solo sufficiente
6 – soddisfacente	- tutti gli aspetti sono soddisfatti. L'esercizio è discreto - alcuni aspetti sono buoni o quasi buoni, ma qualche aspetto è solo sufficiente
5 – sufficiente	- tutti gli aspetti sono sufficienti. L'esercizio è sufficiente - alcuni aspetti sono soddisfacenti, ma qualche aspetto non fondamentale è insufficiente
4 – insufficiente	- tutti gli aspetti sono insufficienti. L'esercizio è insufficiente - alcuni aspetti sono positivi, ma qualche aspetto fondamentale è insufficiente - gli aspetti insufficienti sono maggiori di quelli sufficienti
3 – abbastanza male	- diversi aspetti sono insufficienti. L'esercizio è decisamente insufficiente - gravi errori
2 – male	- si evidenziano problemi di esecuzione o di addestramento che si possono ripercuotere sulla sicurezza del binomio
1 – molto male	- si evidenziano gravi problemi di esecuzione o di addestramento che si ripercuotono sulla sicurezza del binomio o sul benessere del cavallo;