

REGOLAMENTI TECNICI (Estratti dal reg. tecnico nazionale)

REGOLAMENTO DRESSAGE

Tutte le valutazioni sono sempre date in base ad un valore unico ed imprescindibile, "IL BENESSERE DEL CAVALLO" . Le riprese di "dressage/prove di addestramento" e quindi gli esercizi di ginnastica che esse contengono, dovranno essere svolti con l'intento di migliorare e mantenere nel tempo il benessere psico-fisico del cavallo, sempre attraverso sistemi di comunicazione non coercitiva.

MANIFESTAZIONI/PROVE DI ADDESTRAMENTO

Le manifestazioni possono essere svolte solamente presso i centri affiliati UISP.

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 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, 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.

I cavalli di 4 anni possono partecipare alle sole categorie "E",

I cavalli di 5 anni possono partecipare alle categorie "E" – "F" – "M".

Per i cavalli di 6 anni ed oltre si applica il vigente regolamento FEI.

I cavalli di età minima otto (8) anni possono partecipare alla categoria Freestyle Test.

Per l'accertamento dell'età dei cavalli si fa riferimento alla normativa vigente in materia. I Pony che partecipano a categorie con cavalli devono osservare e sottostare al presente regolamento, eccetto eventuali disposizioni in merito a tenuta e bardatura.

AIUTI AUSILIARI CAVALIERI PARAOLIMPICI

I cavalieri paraolimpici potranno partecipare alle categorie di dressage in base all'autorizzazione Categoria di qualifica a montare posseduta. Tali cavalieri potranno utilizzare gli aiuti ausiliari previsti. A loro è concesso il saluto senza staccare la mano dalle redini. I cavalieri sono tenuti ad osservare il testo della ripresa (es. trotto sollevato in luogo del trotto seduto) errore di ripresa in base a quanto previsto dal presente regolamento). Per le categorie paraolimpiche vedasi specifico regolamento. (regolamento Special Olympics in convenzione con UISP).

CATEGORIE DELLE RIPRESE

Le riprese sono classificate, a seconda della loro difficoltà, in:

1. categorie E (riprese elementari – Categoria di qualifica a montare bronzo /argento)
2. categorie F (riprese facili – Categoria di qualifica a montare argento)
3. categorie M (riprese medie – Categoria di qualifica a montare oro)
4. categorie D (riprese difficili Categoria di qualifica a montare oro/platino)
5. categorie riservate a cavalli giovani di 4,5,6 anni 6.

In ogni categoria le riprese sono distinte da un numero progressivo. Nelle categorie “D”, il livello di difficoltà è stabilito dall'immediata successione numerica, identifica il livello, riportata nel titolo del protocollo della ripresa.

MANIFESTAZIONI

Sarà specificato nelle norme di partecipazione se il campo di gara sia con fondo di sabbia, pfu, o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.

CAMPO DI GARA

Generalità Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato. Le dimensioni del rettangolo sono normalmente di m.60 x 20 oppure di m. 40 x 20.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere distante dal pubblico di almeno 15 metri. La recinzione deve essere alta 30 cm. circa. Nei campi in cui la misura sopra indicata non corrisponde si potranno effettuare solo ed esclusivamente manifestazioni di categoria E ed F. La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 1 metri circa. Deve essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza ell'ingresso in A durante la prova di ogni singolo concorrente.

Nelle riprese fino a livello “M”, con particolare riguardo ai concorsi didattici, formativi o di crescita, durante la gara il rettangolo potrà essere lasciato aperto in corrispondenza dell’ingresso in A, con sistema ad imbuto o simile (in analogia a quanto applicato nelle prove di addestramento dei concorsi di completo). Nei campi gara le cui dimensioni esterne al rettangolo non rendono pratico o possibile eseguire il giro intorno al campo gara, ai cavalieri sarà consentito di entrare nel rettangolo prima che la campana sia suonata. Il cavaliere potrà iniziare la prova direttamente da dentro il rettangolo, dopo il suono della campana. La ripresa si considera iniziata non appena il cavaliere taglia in A procedendo sulla linea di centro. Le lettere all’esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell’altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all’altezza della relativa lettera, che ne permetta l’identificazione. Le lettere sono posizionate come da schema prove. È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 8 o 9 concorrenti, sia che si tratti di un terreno erboso, sia sabbioso, per il ripristino delle condizioni migliori del terreno. Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo non sono obbligatorie ove le dimensioni non corrispondono al limite minimo ed in tal caso le lettere potranno essere poste sulle pareti.

CAMPI DI PROVA

Generalità Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara. Possibilmente nel campo di prova devono essere delimitati e marcati con le relative lettere uno o più rettangoli, con le misure di quello di gara, a seconda del numero dei concorrenti. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l’ordine di partenza. esposta una tabella con l’ordine di partenza. Qualora il concorso si svolga su più campi dovrà essere previsto un campo prova per ciascun campo gara. Il presidente di giuria potrà derogare a tale indicazione in funzione della programmazione oraria delle categorie e delle vigenti normative di stewarding. Nel caso di un campo di ampie e sufficienti dimensioni, questo potrà essere suddiviso in due o più parti, con apposito materiale, nel rispetto delle norme di sicurezza, a consentirne l’impiego per i relativi campi gara preventivamente assegnati.

Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in gara, e dovranno essere attuate le stesse regole valide per il campo gara. Il campo prova sarà aperto ufficialmente un’ora prima dell’inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell’ultima categoria prevista, salvo eventuali diverse indicazioni del presidente di giuria, prese in accordo con il Comitato organizzatore (UISP o proprio delegato). E’ obbligatorio indossare il casco protettivo, omologato, per tutti i cavalieri a prescindere dall’età. Sono ammessi gli speroni fittizi (dummy spurs) ossia senza alcun braccio. Sono ammessi gli speroni di metallo con terminale arrotondato (Knobs) di plastica. In campo gara sono vietate le cuffie/auricolari e tutti i tipi di comunicazione elettronica, pena l’eliminazione. Sono ammesse solo in campo prova.

In tutte le riprese “E” è vietato il frustino. E’ ammesso nelle categorie “F”, “M” e “D”. La lunghezza massima consentita per la frusta è pari a cm 80. Per i pony cm 60. L’uso del frustino non va mai inteso in maniera punitiva, ma come incentivo. Se un cavallo presenta ferite da speroni o segni della frusta, il cavaliere viene squalificato e sanzionato in base alle leggi vigenti in materie di tutela del benessere animale. E’ consentito solo l’utilizzo della sella tipo inglese o selle specifiche per la disciplina dressage.

Nelle cat. "M": filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o plastica rigida, o morso e filetto salvo specifiche indicazioni.

Nelle categorie "E" ed "F" sarà consentito l'utilizzo del solo filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o in plastica rigida. Sarà pertanto vietato l'impiego del morso e filetto con barbozzale.

Nelle categorie F sarà ammesso l'impiego del morso e filetto con barbozzale ai soli cavalieri senior.

Nelle categorie M filetto semplice, snodato in una o due parti in metallo o plastica rigida, o morso e filetto con barbozzale per cavalli e pony.

Nelle cat. "E", "F", "M": con il solo filetto sono ammesse la capezzina inglese o la capezzina incrociata o la capezzina di Hannover, o senza capezzina.

Nelle cat. "D": viene tollerato l'uso del morso. L'uso del morso e filetto con barbozzale. Con il morso e filetto è ammessa la capezzina inglese e la capezzina combinata senza il chiudi bocca.

Per tutte le Categorie: tutte le parti dell'imboccatura all'interno della bocca, siano esse del filetto o del morso e filetto, devono essere di metallo o di plastica rigida; il braccio di leva del morso non deve superare 10 cm.; gli anelli del filetto gli 8 cm. Di diametro misurati dall'interno. Oltre alle imboccature autorizzate, deve essere permesso di presentare un cavallo in gara senza capezzina (escluse le capezzine chiudi-bocca), solo con essa e quindi con o senza imboccatura, o con entrambe le condizioni, con richieste che possono essere effettuate sia sull'imboccatura che sulla capezzina (fuori dalla bocca). Sono proibiti Tutto ciò che può ledere la salute e il benessere psico-fisico del cavallo; pena la squalifica immediata e denuncia alle autorità competenti. Qualsiasi tipo di copertura della sella, la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini speciali tutti i mezzi ausiliari fissate all'imboccatura, sia nel campo prova e campo gara, le rosette, capezzine allacciate strette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglomi ed ogni tipo di paraocchi. In casi eccezionali il Presidente di Giuria può autorizzare, se richiesto, l'uso della cuffia antimosche.

ESECUZIONE DELLE RIPRESE CAUSE DI ELIMINAZIONE

Generalità In tutti i concorsi di Dressage le riprese, D escluse, potranno essere lette se sarà richiesto dal concorrente e se il concorrente avrà a sua disposizione un lettore di sua fiducia. Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa. Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo è corretto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto, eccetto nelle transizioni quando il cavallo si avvicina alla lettera da una linea diagonale o perpendicolare al punto dove la lettera stessa è posizionata. In questo caso, le transizioni, ed i cambi al volo, devono essere eseguiti quando il naso del cavallo raggiunge la lettera, così che il cavallo sia diritto nella transizione e/o nel cambio al volo.

VOTI D'INSIEME

Collaborazione e comunicazione :

- Richieste del cavaliere (leggerezza, armonia, discesa degli aiuti e capacità di cogliere l'intenzione di fare, stabilità del contatto).
- Atteggiamenti del cavallo e reazioni (leggerezza, franchezza nel cercare la mano del cavaliere portando in leggera tensione le redini mantenendo il contatto in maniera stabile, volontà ed impegno nello svolgere gli esercizi.
- Assetto del cavaliere.
- Vengono privilegiate le esecuzioni corrette dei movimenti piuttosto che la loro esecuzione in un punto preciso. Nelle riprese E – F utilizzare la dicitura "in prossimità di..."

INIZIO DELLA RIPRESA

Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti. Il cavaliere deve lasciare il campo gara come prescritto nel testo della ripresa

CAMPANA

La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il giudice in C che presiede la categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione. Essa serve: a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45". Dopo tale segnale il concorrente deve entrare nel rettangolo entro 45"; allo scadere dei 45" il concorrente ha a disposizione ulteriori 45" fino al massimo complessivo di 90" per iniziare la ripresa. In caso di ingresso oltre i 45" ed entro i 90", sarà considerato errore e comporterà la deduzione di 1 punto come precisato nello specifico articolo. Se il concorrente non entra nel rettangolo allo scadere dei 90 secondi verrà eliminato. Dopo che la campana è stata suonata per indicare al concorrente la partenza, il giudice in C può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45"/90". Nel caso il conteggio dei secondi riprenderà con un ulteriore segnale del suono della campana. Il tempo trascorso dal momento in cui è stato interrotto ed il segnale di ripresa viene neutralizzato. Ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto, in caso di un guasto tecnico disturbi esterni, cause meteorologiche. Nel caso di interruzione della musica per guasto tecnico durante un test freestyle, nei casi in cui non ci sia un sistema back up, il cavaliere potrà uscire dal campo con il permesso del giudice in C. Ad evitare o ridurre al minimo l'interferenza con i tempi di partenza degli altri binomi, il cavaliere interessato dovrà rientrare per ultimo o ripetere la sua prova durante una delle pause programmate. Il Giudice in C, dopo aver conferito con il cavaliere, determinerà l'orario di partenza per la ripetizione del test dall'inizio o di riprendere la prova dal punto in cui la musica si è interrotta. In entrambi i casi, il punteggio già assegnato non verrà modificato. Per la ripetizione di una ripresa tecnica si procederà in analogia.

ERRORI DI PERCORSO

Quando un concorrente commette un "errore di percorso" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.), il Presidente della Giuria lo avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia

bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare. Tuttavia anche se il concorrente commette un "errore di percorso", nei casi in cui il suono della campana potrà inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in V in luogo K) deciderà il presidente di Giuria se suonare o no. Tuttavia, se la campana non è stata suonata ad un errore di percorso e la prova richiede che lo stesso movimento sia ripetuto e l'atleta commette di nuovo lo stesso errore, in tal caso sarà penalizzato solamente una volta. La decisione su come e se un errore di percorso sia stato commesso spetterà al giudice in "C". Gli altri giudici assegneranno il punteggio di conseguenza.

ERRORI DI RIPRESA

Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di percorso". In linea di principio ad un cavaliere non è permesso di ripetere un movimento della prova a meno che il Presidente in C abbia segnalato un errore di percorso (con il suono della campana). Tuttavia, se l'atleta ha avviato l'esecuzione di un movimento e tenta di ripetere lo stesso movimento di nuovo, i giudici devono valutare solo il primo movimento mostrato ed allo stesso tempo, assegnare la penalità per un errore di percorso.

PENALIZZAZIONI ELIMINAZIONI

- Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana, deve essere così penalizzato:

1. il primo con 1 punti;

2. il secondo con 4 punti;

3. al terzo il concorrente viene eliminato, pur essendo eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine. Nota: Nelle categorie riservate a cavalli giovani (4 primo errore - 0,5% del punteggio totale conseguito secondo errore - 1% del punteggio totale conseguito il terzo errore comporta l'eliminazione.

-Mascelle bloccate, lingue fuori o passata sopra e digrignamento dei denti vengono sanzionati ad ogni movimento con voto 1

-L'andatura in distensione (portamento allungato, in cui la criniera ha un andamento - all'incirca orizzontale e la linea fronte-naso rimane davanti alla verticale) diviene parte di tutte le riprese, in tutte e tre le andature e dalle due mani.

- Il passo viene inserito di nuovo come andatura di pieno valore nelle riprese, dove almeno nelle riprese di livello E, A, L ed M deve rappresentare fino al 30 per cento del punteggio. La lateralizzazione del passo (passo simile all'ambio) porta alla squalifica.

- Nelle prove per cavalli giovani i cavalli vanno presentati nelle tre andature, mentre il cavaliere al trotto, deve procedere al trotto leggero.

- Le riprese potranno presentare modifiche di carattere sequenziale, mantenendo le figure specificate ma da eseguire in diverso ordine cronologico da come indicato sulla ripresa stessa. Questo per evitare un lavoro meccanico e ripetitivo in particolare nella fase preparatoria nel lavoro quotidiano. La sequenza delle figure verrà comunicato massimo un giorno prima e minimo due ore prima della gara. - All'interno di ogni ripresa potranno essere inseriti esercizi base di flessioni e contro flessioni laterali, con un preavviso di massimo un giorno e minimo due ore prima della gara.

- Al trotto si deve procedere sempre al trotto leggero. A meno che specificato diversamente (trotto seduto), in particolare nelle riprese di classe "E" ed "F".

- Riprese "E" ed "F". Se durante la ripresa il cavallo mostrasse segni di irrequietezza dovuti ad inesperienza o fattori esterni, la ripresa potrà essere interrotta dando il tempo al cavallo ad abituarsi alle condizioni rimanendo all'interno del campo gara. L'esecuzione potrà essere ripresa dal momento dell'interruzione o riavviata dall'inizio. Il criterio di valutazione non sarà in alcun modo penalizzato dall'interruzione. Non potranno essere richieste più di due interruzioni per ripresa di cui, la prima interruzione con durata massima di 5 minuti e la seconda di 3 minuti. Durante l'interruzione il cavaliere potrà compiere l'azione appropriata che riterrà opportuna scendendo anche da cavallo. Azioni violente o eticamente non appropriate da parte del cavaliere verranno punite con l'eliminazione. Il cavaliere avrà la facoltà di avvalersi dell'aiuto dei giudici, dell'istruttore, o persona di fiducia da lui richiesta e segnalata prima dell'inizio della ripresa.

- Nelle riprese "E" ed "F", il cavaliere potrà avvalersi dell'aiuto in campo prova e in campo gara di un istruttore da lui richiesto. L'Educatore/operatore/istruttore avrà la facoltà di aiutare verbalmente l'allievo, ricordando la sequenza degli esercizi, o suggerendo correzioni sull'assetto, decontrazioni, messa in mano ecc. L'educatore/operatore/istruttore non potrà fornire aiuto materiale diretto se non durante eventuali interruzioni per irrequietezza. - L'educatore/operatore/istruttore dovrà tenere un comportamento eticamente corretto ed un tono di voce sommesso e non invadente, pena la squalifica e l'interdizione temporanea dai campi prova e campi gara. Il ripetersi di comportamenti scorretti da parte di un educatore/operatore/istruttore sia in campo prova o in campo gara, potrà portare all'interdizione permanente e la sospensione del brevetto da educatore/operatore/istruttore. - Al termine di ogni ripresa o massimo quattro, i giudici avranno l'obbligo di rivedere e se necessario rivalutare il giudizio espresso singolarmente valutandosi l'uno con l'altro arrivando ad un giudizio finale d'insieme. Le correzioni dovranno essere fatte barrando la valutazione ritenuta non adeguata e scrivendo a fianco la nuova valutazione. La valutazione barrata dovrà sempre essere visibile e tutto il materiale sarà pubblicamente disponibile in copia. Dopo la rivalutazione finale non potranno essere apportate modifiche al punteggio.

ALTRI ERRORI

Sono considerati errori i seguenti casi e comporteranno la deduzione di 1 punti (per ogni scheda di valutazione) per ciascun errore, ma non saranno cumulativi ai fini della eliminazione: - entrare nello spazio circostante il campo gara con la frusta quando non consentito. Verranno dedotti 1 punti. Per ciascun movimento eseguito con la frusta, dal momento dell'ingresso nel rettangolo fino ad un massimo di tre movimenti; - entrare in rettangolo con la frusta, quando non consentito; - entrare in rettangolo prima del suono della campana; - entrare nel campo gara tra 45 e 90 secondi dal suono della campana (senza superare i 90 secondi). Nelle categorie freestyle entrare nel campo gara superando i 10 secondi prescritti di

musica; se il test freestyle è più lungo o più corto della durata indicata nel protocollo del test saranno dedotti dal punteggio artistico totale 0,50 punti percentuali.

CAUSE DI ELIMINAZIONI

ZOPPIA. In ogni caso di evidente zoppia. Il presidente di Giuria (giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile.

RESISTENZE. Ogni resistenza o difesa da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione. Peraltro ogni resistenza che possa mettere in pericolo l'atleta, il cavallo, i giudici o il pubblico potrà causare l'eliminazione, per motivi di sicurezza, anche prima dello scadere dei 10 secondi. Ciò si applica anche a qualsiasi resistenza o difesa prima dell'entrata in campo gara.

CADUTA. In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, il concorrente sarà eliminato.

USCITA DAL RETTANGOLO. Un cavallo che durante l'esecuzione di una ripresa, tra il momento del suo ingresso e quello della sua uscita, in "A", esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.

AIUTI ESTERNI. Ogni aiuto esterno quali ad esempio l'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, assistenza al cavallo o al cavaliere, non sono consentiti, pena l'eliminazione.

Altri motivi di eliminazione sono:

- la performance va contro la salute ed il benessere del cavallo;
- entrare nel campo gara oltre 90 secondi dal suono della campana. Fatta eccezione per cause di forza maggiore di cui deve essere informato il giudice in "C", (es. perdita di un ferro, ecc.); portare la frusta in gara per più di tre (3) movimenti (quando non consentita)
- terzo errore di percorso o ripresa
- bardatura o tenuta non consentita
- "rollkur", capezzine serrate saranno elementi squalificanti.
- Valutazione del "contatto" con punteggi non superiori a 3 se sotto la mano o sopra la mano in modo non continuativo. In caso che tali condizioni risulteranno persistenti e prolungate, il cavaliere verrà eliminato
- l'uso eccessivo e prolungato e coercitivo degli aiuti porta all'eliminazione.
- Il controllo della bocca del cavallo va effettuato sistematicamente ad ogni ripresa prima del lavoro in campo prova. Ogni ferita alla bocca del cavallo porta alla squalifica
 - L'incappucciamento del cavallo (linea fronte-naso dietro alla verticale) viene sanzionato in ogni movimento con un voto massimo 3. Se protratto viene squalificato.

- presenza di sangue: se il giudice in C sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del cavallo, in campo gara, ferma il cavallo per un controllo. Se il cavallo dovesse mostrare del sangue, verrà eliminato. L'eliminazione sarà inappellabile. Se il giudice in C dopo il controllo dovesse confermare che il cavallo non mostra sangue, il concorrente può continuare. Se il cavallo dovesse essere eliminato per il motivo sopra citato o se il cavallo si fosse ferito durante la ripresa, se avesse iniziato a sanguinare dopo averla finita, dovrà essere controllato dal veterinario di servizio prima di poter di nuovo gareggiare. La valutazione del veterinario di servizio sarà comunicata al Presidente di Giuria e la decisione di quest'ultimo sarà inappellabile.

SALUTO

Le amazzone salutano chinando la testa, con il braccio destro disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nella mano sinistra. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano destra ed abbassandolo a braccio disteso lungo il corpo, impugnando le redini con la mano sinistra. Ai cavalieri di sesso maschile è consentito salutare senza levare il copricapo. Permane l'obbligo di tenere le redini nella sola mano sinistra durante il saluto all'inizio ed termine della ripresa.

TEMPO ACCORDATO

L'esecuzione delle riprese non ha limiti di tempo, salvo che per le riprese Libere (Kur). Il eventualmente indicato sulle schede dei Giudici ha solo scopo informativo.

VALUTAZIONE DELLE RIPRESE

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

PUNTEGGIO

Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

10 -eccellente

9 - molto bene

8 - bene

7 - abbastanza bene

6 - soddisfacente

5 - sufficiente

4 - insufficiente

3 - abbastanza male

2 - male

1 - molto male

0 - non eseguito

Nella valutazione di ciascun movimento/figura e nei punti d'insieme potranno essere impiegati i mezzi punti decimali da 0,5 a 9,5 a discrezione del giudice. Nelle categorie freestyle i mezzi punti decimali potranno essere impiegati per tutti i punteggi parziali di ciascuna figura/movimento, a discrezione del giudice. Nei test per giovani cavalli potranno essere impiegati nella valutazione i punti decimali da 0,1 a 9,9. Per "non eseguito" si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto.

Punti d'insieme

I voti d'insieme vengono assegnati, dopo che il concorrente ha terminato la ripresa, e ciò per:

1 l'andatura

2 l'impulso

3 la sottomissione

4 la posizione e l'assetto del cavaliere; la correttezza nell'impiego degli aiuti.

Ove possibile, allo scopo di uniformare i giudizi, è opportuno far eseguire mezz'ora prima dell'inizio della categoria una ripresa da un cavaliere che non vi partecipi o inserire gli eventuali iscritti fuori gara come "test rider".

Classifica

Dopo ogni prova e dopo che ciascun Giudice ha dato i voti d'insieme, le schede dei Giudici passano al Centro calcoli. I voti saranno moltiplicati per i corrispondenti eventuali coefficienti, e poi sommati. Quindi sulla scheda di ciascun Giudice vengono sottratti i punti di penalità ottenuti per gli errori. La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente da ciascun Giudice, convertita in punti percentuali. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità per le prime tre posizioni la classifica sarà definita dalla somma dei punti d'insieme. In caso di ulteriore parità si ha ex-aequo. In caso di parità per i primi tre posti nelle categorie freestyle la classifica sarà stabilita in base al più alto punteggio artistico. In caso di ulteriore parità si ha l'ex-aequo. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità i cavalieri verranno classificati ex-aequo. L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato

nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato. Qualora un cavaliere potrà far parte di una squadra solo con 1 cavallo, sia inserito nella squadra con due cavalli, in livelli diversi, ai fini della classifica sarà considerato uno solo, il migliore dei punteggi conseguiti nelle due prove. Un cavaliere non potrà partecipare ai fini della classifica di squadra con due cavalli nello stesso livello. Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale.

CRUDELTÀ

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni. E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei cavalli, ovvero causarne sofferenza. Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto e l'uso eccessivo di frusta e speroni. Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione. Le crudeltà potranno essere, denunciate alle autorità competenti.

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 SALTO OSTACOLI

Sono vietate le prove di potenza.

PARTECIPAZIONE

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; ogni tipo di abbassatesta; ; frustini con piombo all'estremità; frustini di lunghezza superiore a 60 cm; stinchiere con chiodi, doppia

imboccatura (morso più filetto), filetti di diametro dell'imboccatura minore di 10 mm, imboccature estremamente coercitive, speroni coercitivi per pericolosità e lunghezza (punta, elettrici, ecc. , lunghezza oltre 3,5 cm)

CAMPO PROVA

Deve essere di dimensioni adeguate e recintato. Deve contenere uno o due ostacoli dritti e uno o due larghi, a seconda delle dimensioni del campo, non difformi da quelli usati in gara, inquadrati da pilieri o candelieri muniti delle prescritte bandierine: rossa a destra, bianca a sinistra. La barriera a terra, se presente, deve essere posizionata davanti all'ostacolo e non al di là dello stesso.

COMPORAMENTO IN CAMPO PROVA

I concorrenti in campo prova devono osservare le decisioni della giuria in merito al numero massimo di presenze. E fatto obbligo di avere sempre il cap indossato e allacciato, "chiamare l'ostacolo", osservare il proprio turno nell'apprestarsi all'utilizzo degli ostacoli (in funzione dell'ingresso in campo gara) .

E fatto divieto di girare il cavallo alla corda, posizionare la barriera al di la dell'ostacolo o di traverso sui larghi, affrontare l'ostacolo al contrario, effettuare una tagliata sulla perpendicolare di salto degli ostacoli, far reggere la barriera con le mani.

CAMPO GARA

Il campo gara deve essere recintato, di dimensioni adeguate, minimo 20 x 40 mt. per consentire il posizionamento degli ostacoli.

Deve contenere ripari e pilieri e candelieri muniti di bandierine, barriere di dimensioni di 4 mt. x 10 cm. Di diametro, sarebbe preferibile di mt. 3 x 8 cm. di diametro, ferri reggi barriere e ferri di sicurezza da utilizzare negli oxer, cancelletti, tavole, fossi.

Sono gradite le fioriere o piante verdi per delimitare gli ostacoli ed abbellire .

OSTACOLI

Gli ostacoli devono essere pieni, ben visibili e colorati con smalti satinati e non lucidi, di foggia normale

(barriere, cancelletti sormontati da barriere, fosso sormontato da barriere (per evitare difficoltà aggiuntive).

Le barriere di giusto peso , non troppo leggere ne pesanti, con reggi barriere, preferibilmente in plastica e di sicurezza con sgancio rapido. Gli ostacoli devono essere composti da ripari e/o pilieri e candelieri su cui sono poste le bandierine, rossa a destra e bianca a sinistra della direzione del salto, che contengono le barriere su appositi “ ferri reggi barriera”, numeri di percorso segnati sui quattro lati di un cubo. Non devono in alcun modo essere suscettibili di produrre danni al cavallo o al cavaliere.

Gli ostacoli si classificano:

- dritto: ostacolo su di un solo piano verticale;
- largo: ostacolo con due elementi su due piani verticali;
- triplice :ostacolo su tre piani verticali;
- combinate: gabbie a uno o due tempi: ostacolo composto da due o tre ostacoli in linea, dritti o larghi, distanti fra loro non meno di 7 m e non più di 12 m misurati all'interno.
- linee : ostacoli in linea a distanza superiore a due tempi, composti da verticali e larghi.

Gli ostacoli vanno affrontati nel senso indicato dalle bandiere, rossa a destra e bianca a sinistra, e nella sequenza indicata dai numeri.

PERCORSO

Il percorso deve essere studiato in modo da non porre eccessive difficoltà ai concorrenti e deve essere adeguato in considerazione del fondo del campo, della pioggia, dei dislivelli dello stesso. La giuria può decidere di modificare il percorso se ritiene che tale norma non sia rispettata.

Il percorso deve essere affrontato dal concorrente seguendo la linea ideale che descrive la minor distanza possibile tra gli ostacoli (volte, porzioni di circolo, e altre deviazioni non necessarie vengano considerate come rifiuti).

ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza dei concorrenti viene stabilito per sorteggio, e, dopo l'ingresso in campo gara iniziano il percorso dopo un massimo di 45 secondi dal suono della campana.

La campana viene utilizzata per comunicare le decisioni della giuria: l'inizio del percorso, l'interruzione del percorso, il segnale di ripresa del percorso. L'inosservanza dei segnali della campana comporta l'eliminazione.

TEMPI

Il "tempo dato", assegnato per un determinato percorso (previsto in alcune categorie), è il tempo medio che un cavallo impiega per completare un percorso, ad andatura costante, alla velocità (a seconda delle categorie) di 350 mt./minuto, 450 mt./minuto. Il "tempo massimo", nelle categorie che prevedono il "tempo dato", deve essere stabilito pari al doppio del "tempo dato"; il "tempo minimo" invece pari al 10% in meno del "tempo dato". Per le categorie di precisione, che non prevedono il "tempo dato", il "tempo massimo" deve essere stabilito come tempo ragionevole per il completamento del percorso. Sia il "tempo massimo" che il "tempo minimo" che il "tempo dato", in una prova, devono essere approvati dalla giuria.

ERRORI e PENALIZZAZIONI

- abbattimento dell'ostacolo: 4 punti penalità
- rifiuto 1° - 3 punti penalità
- 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

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 : percorso composto con salti di altezza min di cm 115 e altezza max di cm 130

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.

FORMULE DI GARA

Riservate alla Categoria Bronzo

Categoria di precisione

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di facilissima esecuzione, di altezza massima cm 80, può essere prevista la gabbia. Deve essere stabilito un tempo massimo il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria a tempo

Tutti i percorsi di questa categoria devono comprendere ostacoli di altezza massima cm 80. E' prevista una gabbia dritto largo. Deve essere stabilito un "tempo dato" il cui superamento causa penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e un "tempo massimo" il cui superamento causa la eliminazione del concorrente. Per la classifica, a parità di penalità, si valuta il minor tempo impiegato.

Categoria di equitation

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di facilissima esecuzione, con altezza massima cm 80, può essere prevista gabbia.

Il percorso di ogni singolo concorrente viene valutato con un punteggio che tiene conto della presentazione alla giuria, il 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. Possibilità di ex-aequo.

Riservate alla Categoria Argento

Categoria di precisione

Tutti i percorsi di questa categoria devono comprendere ostacoli dritti e larghi di altezza massima cm 115. La larghezza massima dei larghi non deve superare i cm 90. E' prevista una gabbia dritto largo. Deve essere stabilito un tempo massimo il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria di equitation

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere con altezza massima di cm 115. La larghezza massima dei larghi non deve superare i cm 90. E' prevista una gabbia dritto largo. 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. Possibilità di ex-aequo.

Categoria a barrage

Percorso base su ostacoli di altezza massima cm 115. La larghezza massima dei larghi non deve superare i cm 90. E' prevista una gabbia dritto largo.

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.

Categoria a fasi consecutive

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere con altezza massima di cm 115.

Ci sono due fasi nella gara, 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 tempo

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di altezza massima cm 115. La larghezza massima dei larghi non deve superare i cm 90. E' prevista una gabbia dritto largo. Deve essere stabilito un "tempo dato" il cui superamento causa penalità, 1 penalità al superamento del tempo e 1 penalità ogni 4 secondi e un "tempo massimo" il cui superamento causa la eliminazione del concorrente. Per la classifica, a parità di penalità, 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, su ostacoli di altezza massima cm 115. La larghezza massima dei larghi non deve superare i cm 90. E' prevista una gabbia dritto largo.

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" 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 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 di altezza massima cm 115, larghezza massima cm 90, non è prevista la gabbia), ma verrà eliminato se salta 1 volte lo stesso ostacolo o se ne dimentica uno. Deve essere stabilito un "tempo massimo", il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Riservate alla categoria Oro

Categoria di precisione

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di facile esecuzione, ostacoli di altezza minima cm 115 e massimo di cm 130. La profondità dei larghi varia a seconda della categoria ed al massimo, in pratica, larghi 115x100, 120x105, 125x110, 130x115. Deve essere stabilito un "tempo massimo" il cui superamento causa la squalifica del concorrente. Possibilità di ex-aequo.

Categoria di equitation

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere di semplice esecuzione, di altezza minima cm 115 a massimo di cm 130. La profondità dei larghi varia a seconda della categoria ed al massimo, in pratica, si possono avere larghi 115x100, 120x105, 125x110, 130x115. E' prevista una gabbia dritto largo. 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.

Categoria a tempo

Tutti i percorsi di questa categoria devono comprendere ostacoli, dritti e larghi di altezza massima cm 115. La profondità massima dei larghi è pari a cm 100. E' prevista una gabbia dritto largo. 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-equo.

Categoria a barrage

Percorso base su ostacoli di altezza massima cm 130.

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.

Categoria a fasi consecutive

Tutti i percorsi di questa categoria devono essere con altezza massima di cm 130.

Ci sono due fasi nella gara, 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 115, 120, 125, 130 cm. La profondità dei larghi varia a seconda della categoria ed al massimo, di dimensioni 115x100, 120x105, 125x110, 130x115. E' prevista una gabbia dritto largo. 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 di altezza variabile per tipologia di categorie di altezza 115, 120, 125, 130 cm. La profondità dei larghi varia a seconda della categoria ed al massimo, di dimensioni 115x100 per categorie di altezza cm 115 e così via 120x105, 125x110, 130x115), 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 di altezza variabile da 115 a massima cm 130, 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.

Categoria a coppie

In questa categorie i concorrenti effettuano il percorso uno alla volta di altezza variabile per tipologia di categorie di altezza 115, 120, 125, 130 cm. La profondità dei larghi varia a seconda della categoria ed al massimo, di dimensioni 115x100 per categorie di altezza cm 115 e così via 120x105, 125x110, 130x115), il secondo concorrente subentra non appena il primo compie un errore. Entrambi i concorrenti devono saltare gli ostacoli , uno dei due almeno un ostacolo. 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 squalifica eliminazione dei concorrenti. E causa di eliminazione se uno dei concorrenti non salta alcun ostacolo o errore di percorso . Per la classifica si tiene conto del minor tempo impiegato.

REGOLAMENTO CONCORSO COMPLETO

Questo Regolamento è una formula di gara combinata su due prove avente lo scopo di iniziare alla disciplina del Concorso Completo di Equitazione cavalli e cavalieri. E' programmabile anche in impianti che non dispongono degli spazi necessari per l'organizzazione di gare di Concorso Completo.

CARATTERISTICHE DEGLI IMPIANTI

È sufficiente disporre di un area ove allestire un rettangolo e un campo abbastanza grande per allestire un percorso di 14/16 ostacoli, se possibile con qualche con qualche dislivello, un talus, un piccolo fosso e eventualmente anche un laghetto.

La gara prevede due prove:

- Una Prova di dressage che si svolge in maniera classica su di una ripresa adeguata al livello della categoria. Regolamento, ordine/orario di partenza, calcolo dei punteggi come da Regolamento UISP struttura attività equestri. Tenuta cavaliere, bardatura del cavallo da Regolamento UISP Sda Equestri e Cinofile. Nell'Avviamento al Completo 1, nella Prova di dressage è ammesso il giubbotto-maglione-felpa di club.

-Una Prova mista cross country/salto ostacoli che si svolge su di un percorso misto di ostacoli "naturali/fissi" e ostacoli "abbattibili". Si può svolgere su di un campo naturale (con eventuali dislivelli, talus o banchine, laghetto e fossi), oppure in un campo ostacoli attrezzato, anche prevedendo la possibilità di uscire e rientrare. Ordine di partenza, postazione giuria, procedure di partenza, cronometraggio come nelle gare di salto ostacoli. Tenuta cavaliere, bardatura del cavallo come da Regolamento UISP struttura attività equestri.

LIVELLI

AVVIAMENTO AL COMPLETO 1

Prova di dressage: Ripresa E50 o superiori

Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 11/14 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso.

Altezza massima degli ostacoli "fissi/naturali" 40 cm.

Altezza massima degli ostacoli abbattibili 50 cm.

Velocità 300-350 mt/min. Non ammessi fossi, talus e passaggi nell'acqua.

Possono partecipare Cavalieri:

- Categoria bronzo: Categoria di qualifica bronzo da almeno 3 mesi
- Categoria argento: Categoria di qualifica argento

AVVIAMENTO AL COMPLETO 2

Prova di dressage: Ripresa livello categorie E 80 o superiori

Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 11/16 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso.

Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 60 cm.

Altezza massima degli ostacoli abbattibili 80 cm.

Velocità 350 mt/min. Ammessi fosso naturale, piccolo talus, eventuale passaggio obbligato nell'acqua.

Possono partecipare Cavalieri:

- Categoria bronzo: Categoria di qualifica bronzo da almeno 1 anno
- Categoria argento: Categoria di qualifica argento da almeno 3 mesi
- Categoria oro: Categoria di qualifica oro

AVVIAMENTO AL COMPLETO 3

Prova di dressage: Ripresa livello categorie E106 o superiori

Prova mista cross country/salto ostacoli: percorso di 14/16 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso.

Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 90 cm.

Altezza massima degli ostacoli abbattibili 100 cm.

Velocità 350/400 mt/min. Ammessi fossi, talus, salti ad uscire dall'acqua.

Possono partecipare Cavalieri:

- Categoria argento: Categoria di qualifica argento da almeno 1 anno
- Categoria oro: Categoria di qualifica oro

PUNTEGGI E CLASSIFICHE (Avviamento al Completo 1,2,3)

Calcolo del punteggio negativo della Prova di dressage come da regolamento dressage

Penalità per la Prova mista cross country /salto ostacoli:

1° rifiuto ad un ostacolo fisso/naturale 10 penalità

2° rifiuto ad ostacolo fisso/naturale 10 penalità

1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 4 penalità

2° rifiuto ad ostacolo abbattibile 8 penalità

3° rifiuto sull'intero percorso Eliminazione

Abbattimento: 4 penalità

Caduta: Eliminazione

Errore di percorso: Eliminazione

Superamento del tempo massimo: 1 penalità per ogni secondo iniziato

Superamento del tempo limite: Eliminazione

La classifica in base alla somma dei punti negativi totalizzati nella Prova di dressage con le penalità della Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di parità classifica in base al miglior risultato della Prova di dressage. In caso di ulteriore parità classifica ex aequo.

AVVIAMENTO AL COMPLETO 4

Prova di dressage: Ripresa livello categorie E206 o superiori

Prova mista cross country/salto ostacoli - Categoria speciale a fasi consecutive: la prova comprende due fasi senza interruzione essendo la linea di arrivo della prima fase la stessa di partenza della seconda fase.

Possono partecipare Cavalieri in possesso di licenza oro o superiore.

Tutti i concorrenti sia penalizzati che non alla prima fase, proseguiranno sulla seconda. Verranno calcolati separatamente tempo massimo e tempo limite per entrambe le fasi.

Prima fase: percorso di 9/11 ostacoli dei quali il 60% fissi/naturali e i rimanenti abbattibili, distribuiti a discrezione del Disegnatore del percorso.

Penalità della Prima fase:

1° rifiuto ad un ostacolo fisso/naturale 10 penalità

2° rifiuto ad ostacolo fisso/naturale 10 penalità

1° rifiuto ad ostacolo abbattibile 4 penalità

2° rifiuto ad ostacolo abbattibile 8 penalità

3° rifiuto sull'intero percorso Eliminazione

Abbattimento: 4 penalità

Caduta: Eliminazione

Errore di percorso: Eliminazione

Superamento del tempo massimo: 1 penalità per ogni secondo iniziato

Superamento del tempo limite. Eliminazione

Velocità da 350 a 400 mt/min. Ammessi fossi, talus, salti ad entrare e/o a uscire dall'acqua.

Seconda fase: percorso di 5 ostacoli abbattibili (no ostacoli fissi), senza combinazioni.

Penalità della Seconda Fase:

Abbattimento penalizzazione - Reg.S.O.

Rifiuto penalizzazione - Reg.S.O.

3° rifiuto sull'intero percorso – entrambe le fasi Eliminazione

Caduta: Eliminazione

Errore di percorso: Eliminazione

Superamento del tempo massimo. 1 penalità per ogni secondo iniziato

Superamento del tempo limite: Eliminazione

I secondi impiegati per lo svolgimento della Seconda Fase (a cui vanno sommati i secondi di penalità determinati dagli eventuali errori agli ostacoli) sono tramutati in punti negativi. Le frazioni di secondo arrotondate al secondo successivo. Velocità da 350 a 400 mt/min.

Altezza massima degli ostacoli nelle due Fasi:

- Abbattibili 110 cm
- Altezza massima degli ostacoli fissi/naturali 100 cm

PUNTEGGI E CLASSIFICHE (Avviamento al Completo 4)

Calcolo del punteggio negativo della Prova di dressage come da Regolamento UISP struttura attività equestri .

Classifica sommando i punti negativi totalizzati nella Prova di dressage con i punti negativi della Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di parità classifica in base alla miglior Prova mista cross country/salto ostacoli. In caso di ulteriore parità classifica in base al miglior risultato nella Prova di dressage. In caso di ulteriore parità classifica ex aequo

ALCUNE PRECISAZIONI SULLE GARE DI AVVIAMENTO AL COMPLETO UISP

COMPOSIZIONE DELLA GIURIA

La giuria può essere composta da:

Uno o più Giudici sia per la “Prova di dressage” e per la “Prova mista cross country/salto ostacoli”.

Oppure

Uno o più Giudici di dressage per la “Prova di dressage” e almeno un giudice di salto ostacoli per la “Prova mista cross country/salto ostacoli”.

DISEGNATORI DEI PERCORSI O DIRETTORE DI CAMPO PER LA “PROVA MISTA CROSS COUNTRY/SALTO OSTACOLI”

I percorsi saranno preparati da un Disegnatore di percorsi che dovrà essere presente durante la manifestazione .

Qualora la gara sia inserita nel programma di una manifestazione di salto ostacoli i percorsi saranno preparati comunque da un Disegnatore di percorsi, che potrà anche non essere presente durante la

manifestazione, e che delegherà al Direttore di campo del concorso il compito di svolgere le sue mansioni (ripristino degli ostacoli, terreni, etc.)

PERCORSI DELLA “PROVA MISTA CROSS COUNTRY/SALTO OSTACOLI”

DISTANZA (lunghezza del percorso)

- Livelli 1 e 2 massimo 800 metri
- Livello 3 massimo 1.100 metri
- Livello 4 massimo 1.500 metri nell’insieme delle due fasi.