

ostacoli, senza incorrere in penalità oltre alla perdita di tempo, ad eccezione di quanto specificato nel successivo Art. B.53.7.3/FEI 952.7.3

- B.53.7.2 I Concorrenti riceveranno 1 punto di penalità per ogni periodo di dieci secondi iniziato nel quale rimangono fermi sul percorso per qualsiasi altra ragione.
- B.53.7.3 Fermarsi per qualsiasi ragione tra l'ultimo ostacolo o il cartello degli ultimi 500m, a seconda di quello che è più vicino all'arrivo della Fase E, verrà penalizzato come deviazione del percorso in conformità all'Art. B.53.3/FEI952.3. L'unica eccezione è rappresentata dal permesso per il Concorrente di fermarsi immediatamente fuori dall'ultimo ostacolo per eseguire riparazioni senza che questo comporti penalità.
- B.53.7.4 Il Concorrente è l'unica persona autorizzata a maneggiare le redini, usare la frusta ed i freni durante ciascuna prova. Ogni infrazione a questa disposizione, anche se per evitare un incidente, comporta 20 punti di penalità.
- B.53.7.5 Il Groom può maneggiare le redini senza incorrere in penalità purché la carrozza rimanga ferma.

### **B.53.8      *Danni alla carrozza, ai finimenti, ai cavalli***

La carrozza deve attraversare la linea di arrivo della Fase E:

- B.53.8.1 Cavalli - trainata dal numero di cavalli richiesto per quella categoria a pena di eliminazione.
- B.53.8.2 Ruote e gommatura - la carrozza deve essere su tutte e quattro le ruote. Gommature rotte o mancanti sono accettabili, ma un veicolo al quale manca una ruota verrà eliminato.
- B.53.8.3 Stanghe o timone - una stanga o un timone rotto o staccato provocherà l'eliminazione.
- B.53.8.4 Tirella e giungola - una tirella e/o una giungola staccata o mancante produrrà un massimo di 10 penalità. Vedi Art. B.52.4.4/FEI 951.4.4.

## **Art. B.54 (FEI 953) - PENALITA' SUL TEMPO**

### **B.54.1      *Perdita di tempo***

- B.54.1.1 Nessuna correzione del tempo verrà concessa per incidenti che riguardino solo la carrozza del Concorrente, i suoi cavalli o le persone trasportate, per rottura o regolazione dei finimenti o

ancora per la perdita di un ferro o per qualsiasi altro evento simile.

- B.54.1.2 Se un Concorrente raggiunge un altro Concorrente, il Concorrente più lento deve lasciar passare l'altro appena possibile. Entrambi i Concorrenti devono riferire le circostanze al membro della Giuria di Terreno che si trova alla fine della Fase E. Il membro della Giuria di Terreno deciderà allora se correggere o meno il tempo accordato.
- B.54.1.3 In caso di incidente che coinvolga terzi e quando la responsabilità è dubbia o non è decisamente colpa del Concorrente, oppure se vi sono ritardi causati da ragioni al di fuori del controllo da parte del Concorrente, l'Osservatore a terra, se ve ne è uno nelle vicinanze, deve prendere nota del tempo di ritardo causato al Concorrente. Entrambi devono riferire alla Giuria di Terreno le circostanze ed il ritardo causati al Concorrente.
- B.54.1.4 Il superamento del Tempo Limite in qualsiasi fase comporta l'eliminazione dall'intera Prova B.

## **Art. B.55 (FEI 954) - PENALITA' NEGLI OSTACOLI**

### **B.55.1 Porte di entrata e di uscita**

- B.55.1.1 L'entrata e l'uscita di ogni ostacolo devono essere contrassegnate con segnali rossi e bianchi (rossi a destra, bianchi a sinistra) ad almeno 20m di distanza dal più vicino passaggio obbligato, tranne in caso di eccezioni autorizzate dal Delegato Tecnico.
- B.55.1.2 Il Concorrente verrà cronometrato e potrà incorrere in penalità dal momento in cui il naso del primo cavallo passa tra i segnali di entrata e fino a quando il naso del primo cavallo passa tra quelli di uscita.

### **B.55.2 Andatura negli ostacoli ed errore di percorso**

- B.55.2.1 Il Concorrente può adottare qualsiasi andatura negli ostacoli.
- B.55.2.2 Errore di percorso in un ostacolo:
  - B.55.2.2.1 I Concorrenti che affrontano qualsiasi parte dell'ostacolo senza essere prima passati tra i segnali di entrata o che lasciano l'ostacolo senza essere passati tra i segnali di uscita e che non correggono l'errore verranno eliminati.

- B.55.2.2.2 Le porte degli ostacoli diventano “libere” dopo che il Concorrente le ha passate nella direzione corretta e nella giusta sequenza. I Concorrenti possono allora riattraversarle in qualsiasi direzione ed in qualsiasi momento (p. es.: i Concorrenti devono passare la porta A nella giusta direzione prima di passare la B. La porta A ora è “libera” e può essere attraversata più volte ed in qualsiasi direzione e così via).
- B.55.2.2.3 I Concorrenti che passano una porta obbligatoria contrassegnata da una lettera nella sequenza o nella direzione sbagliata prima che essa sia diventata “libera” e non correggono l’errore prima di passare tra le i segnali di uscita, verranno eliminati.
- B.55.2.2.4 Per correggere l’errore, il Concorrente deve tornare indietro ed attraversare la porta che ha tralasciato prima di andare verso la porta successiva nella giusta sequenza (p. es.: un Concorrente passa le porte A e B e poi attraversa la porta D, tralasciando la porta C. Per correggere questo errore di percorso, il Concorrente deve tornare indietro ed attraversare la porta C prima di passare la porta D, ecc; tutte le porte sono neutralizzate fino a quando raggiunge la porta omessa). Un errore corretto comporta 20 punti di penalità.
- B.55.2.2.5 Passare attraverso la porta di uscita senza aver completato correttamente l’ostacolo comporta l’eliminazione.
- B.55.2.2.6 Si considera che un Concorrente ha passato una porta di un ostacolo quando l’assale posteriore è passato tra i segnali rosso e bianco.

### **B.55.3 Messa di piedi a terra**

- B.55.3.1 Ogni volta che uno o entrambi i Groom mettono i due piedi a terra in un ostacolo, il Concorrente riceverà 10 punti di penalità.
- B.55.3.2 Quando uno o due Groom sono smontati, non sono obbligati né a rimontare sulla carrozza né a seguire il Concorrente attraverso le porte nella parte rimanente dell’ostacolo.
- B.55.3.3 Ogni volta che il Concorrente mette entrambi i piedi a terra in un ostacolo incorre in 20 punti di penalità.
- B.55.3.4 Un Concorrente o un Groom possono mettere un piede alla volta su qualsiasi parte di un ostacolo, tranne che su un elemento rovesciabile, o a terra senza incorrere in penalità.

B.55.3.5 Un Concorrente deve fermarsi immediatamente quando un cavallo passa una gamba sopra il timone o la bilancia, quando un cavallo cade e rimane a terra o quando la Giuria di Terreno o il Commissario all'ostacolo gli chiedono di fare una riparazione. Un Concorrente che non si ferma o non corregge la situazione prima di lasciare l'ostacolo incorre nell'eliminazione. Il cronometro continua a funzionare.

#### **B.55.4 Staccare**

B.55.4.1 Staccare deliberatamente uno o più cavalli e condurli a mano attraverso qualsiasi parte dell'ostacolo comporta l'eliminazione.

#### **B.55.5 Ribaltamento**

B.55.5.1 Non ci sono penalità se una carrozza si ribalta in qualsiasi punto del percorso, tranne in un ostacolo.

B.55.5.2 Una carrozza che si ribalta in un ostacolo comporta 60 punti di penalità.

#### **B.55.6 Eliminazione in un ostacolo**

B.55.6.1 La decisione se un Concorrente viene eliminato durante la Prova B compete esclusivamente alla Giuria di Terreno.

#### **B.55.7 Cronometraggio**

B.55.7.1 Deve essere possibilmente usato un sistema di cronometraggio elettronico per cronometrare il tempo impiegato dal Concorrente negli ostacoli. Sia che venga usato oppure no, il Commissario agli ostacoli deve cronometrare il passaggio del Concorrente nel suo ostacolo con la maggiore precisione possibile dal momento in cui il naso del primo cavallo attraversa la linea di entrata a quando attraversa la linea di uscita.

B.55.7.2 Il Tempo Limite a disposizione del Concorrente per portare a termine l'ostacolo è di cinque minuti. Se il Concorrente non riesce a completare l'ostacolo e passare tra i segnali di uscita entro il Tempo Limite, il Commissario all'ostacolo suonerà due colpi di fischietto per indicare al Concorrente che il Tempo Limite è stato raggiunto. Il Concorrente deve allora liberare l'ostacolo il più in fretta possibile.

B.55.7.3 Superare il Tempo Limite comporta l'eliminazione ed il Concorrente non può più proseguire il percorso.

## **B.55.8 Arresto su richiesta**

- B.55.8.1 Se un Concorrente arriva ad un ostacolo mentre il Concorrente precedente si trova ancora all'interno dello stesso, deve essere fermato lungo il percorso circa 50m prima dell'entrata nell'ostacolo.
- B.55.8.2 Uno degli Assistenti al Commissario all'ostacolo deve fermare il Concorrente in quel punto e far partire il suo cronometro. Non appena il Concorrente precedente ha liberato l'ostacolo, il Commissario all'ostacolo informerà il Concorrente sull'orario nel quale verrà fatto ripartire e per quanto tempo il Concorrente è stato trattenuto. Questo tempo deve essere calcolato in minuti interi o mezzi minuti.

## **Art. B.56 (FEI 955) - AIUTO ESTERNO**

### **B.56.1 Definizione**

- B.56.1.1 Qualsiasi intervento di terzi che non siano a bordo della carrozza, sia sollecitato che non sollecitato, con l'obiettivo di facilitare il compito del Concorrente o aiutare i suoi cavalli viene considerato come aiuto esterno.

### **B.56.2 Esempi**

- B.56.2.1 Seguono alcuni esempi di aiuto esterno vietato:
- B.56.2.1.1 Qualsiasi persona che segue, precede o accompagna il Concorrente lungo il percorso della Prova B.
- B.56.2.1.2 Qualsiasi persona presente ad un ostacolo con lo scopo di incoraggiare o aiutare un Concorrente o i cavalli con qualsiasi mezzo.
- B.56.2.1.3 La presenza sulla carrozza di una persona che ha già effettuato il percorso su un'altra carrozza.

*Non valido per la categoria Brevetti, in quanto il Groom può essere il Tecnico o un altro concorrente che hanno precedentemente effettuato la prova.*

- B.56.2.1.4 Un Commissario all'ostacolo, un Osservatore a terra, un Cronometrista o un Ufficiale che aiuta il Concorrente sul percorso dandogli informazioni o consigli.

B.56.2.1.5 L'utilizzo da parte del Concorrente o dei Groom di qualsiasi mezzo di comunicazione elettronico mentre il Concorrente si trova sul percorso della Prova B.

### **B.56.3 Penalità**

B.56.3.1 La Giuria di Terreno può eliminare qualsiasi Concorrente che ritiene abbia ricevuto aiuto esterno.

### **B.56.4 Aiuto consentito**

B.56.4.1 I seguenti casi sono considerati come aiuto consentito:

B.56.4.1.1 Assistenza durante le soste obbligatorie e nelle zone neutre.

B.56.4.1.2 Assistenza per evitare incidenti.

B.56.4.1.3 Assistenza ai cavalli a seguito di un incidente all'interno o fuori da un ostacolo, purché i Groom siano smontati dalla carrozza.

B.56.4.1.4 Un Groom può maneggiare le redini senza incorrere in penalità purché la carrozza rimanga ferma.

B.56.4.2 In ogni caso le circostanze devono essere valutate dalla Giuria di Terreno dopo aver ascoltato l'Osservatore a terra ed i Commissari agli ostacoli.

## **Art. B.57 (FEI 956) - GIUDICI**

### **B.57.1 Posizione**

B.57.1.1 Un Giudice deve trovarsi alla sosta obbligatoria dopo la Fase D. Il Giudice deve agire su consiglio del Delegato Veterinario per decidere se i cavalli di un Concorrente sono in condizioni fisiche tali da permettergli di continuare la gara. Il Veterinario deve attenersi ai criteri di condizione fisica espressi nel Regolamento Veterinario.

B.57.1.2 Uno o più Giudici devono essere alla fine della Fase E per verificare l'ispezione delle carrozze e dei finimenti e, all'occasione, per verificare il peso e la larghezza delle carrozze. I Concorrenti le cui carrozze sono al di sotto dei limiti di peso e larghezza prescritti saranno eliminati.

B.57.1.3 Un Giudice verrà incaricato di ricevere i rapporti degli Osservatori a terra.

- B.57.1.4 Il secondo esame dei cavalli deve aver luogo alla fine della Fase E. Deve essere effettuato dal Veterinario trattante del Concorso nel caso che un cavallo abbia bisogno di trattamento immediato. Questo Veterinario non ha l'autorità di eliminare un cavallo. Deve fare rapporto delle sue osservazioni al Delegato Veterinario non appena l'ultimo Concorrente ha terminato la Prova B.
- B.57.1.5 Il secondo esame dei cavalli è obbligatorio solo nei Campionati e nei CAIO. Il secondo esame non è richiesto nei CAI.
- B.57.1.6 Gli altri Giudici devono muoversi sul percorso secondo le direttive del Presidente della Giuria di Terreno.

## **Art. B.58 (FEI 957) - UFFICIALI DI GARA**

### **B.58.1 Osservatori a terra**

- B.58.1.1 Gli Osservatori a terra dovrebbero essere distribuiti lungo il percorso in posizione tale da permettere loro di vedere i passaggi obbligati più critici ed il tragitto più lungo possibile del passo, Fase D.
- B.58.1.2 Agli Osservatori a terra deve essere consegnato l'ordine di partenza dei Concorrenti. Inoltre devono ricevere una copia delle istruzioni ed il *Rapporto dell'Osservatore a terra* illustrato nella § *Guida per gli Organizzatori e gli Ufficiali di Gara*.
- B.58.1.3 Gli Osservatori a terra devono ricevere un cronometro e devono essere istruiti dal Delegato Tecnico sul suo uso in modo da essere in grado di cronometrare le rotture di andatura nella Fase al passo.
- B.58.1.4 Gli Osservatori a terra devono riferire periodicamente ed alla fine del loro incarico alla Giuria di Terreno per iscritto o via radio tutti gli incidenti per i quali il Concorrente può essere penalizzato e qualsiasi altra informazione.
- B.58.1.5 Gli Osservatori a terra non possono eliminare o comunque penalizzare i Concorrenti. La Giuria di Terreno è la sola responsabile di attribuire le penalità previste.
- B.58.1.6 Dopo la fine del loro incarico, gli Osservatori a terra devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

## **B.58.2 Cronometristi**

- B.58.2.1 Ogni Cronometrista deve essere munito di un orologio - cronometro che indichi l' "ora del giorno" e deve essere istruito sul suo uso dal Delegato Tecnico e dal Capo dei Cronometristi. Il Delegato Tecnico o il suo assistente è responsabile della sincronizzazione dell' "ora del giorno" su tutti gli orologi - cronometro consegnati agli Ufficiali.
- B.58.2.2 Un Cronometrista deve essere posizionato alla partenza ed all'arrivo di ogni Fase. Tutti devono essere in possesso della lista completa dei Concorrenti con gli orari previsti per ognuno di essi.
- B.58.2.3 Il Cronometrista alla partenza della Fase A deve assicurarsi che ai Concorrenti sia stato consegnato il *Foglio dei tempi della maratona (foglio verde)* come indicato nella *Guida per gli Organizzatori e gli Ufficiali di Gara*. I Cronometristi devono registrare l'orario rispettivamente di partenza e di arrivo della fase loro assegnata e riportarli sul *Foglio dei tempi della maratona* del Concorrente e sul *Foglio dei tempi della fase*.
- B.58.2.4 Il Cronometrista alla partenza di una fase deve avvisare i Concorrenti quando mancano circa 2 minuti al loro orario di partenza. Farà il conto alla rovescia negli ultimi 10 o 5 secondi prima dell'orario di partenza.
- B.58.2.5 Il naso dei cavalli deve trovarsi dietro alla linea di partenza e l'orario di arrivo verrà preso quando il naso del primo cavallo attraversa la linea di arrivo.
- B.58.2.6 I cavalli devono partire da fermi.
- B.58.2.7 Dopo la prova, i Cronometristi devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

## **B.58.3 Commissari agli ostacoli**

- B.58.3.1 Ci deve essere un Commissario agli ostacoli per ogni ostacolo. Ogni Commissario all'ostacolo deve avere almeno un Assistente. Ogni Commissario all'ostacolo deve ricevere un fischiotto dal Delegato Tecnico o dal suo incaricato e sia il Commissario all'ostacolo che il suo Assistente devono ricevere un cronometro e le istruzioni sul suo uso. Essi devono cronometrare e registrare il tempo esatto al centesimo di secondo impiegato da ogni Concorrente per portare a termine l'ostacolo. Essi devono ricevere un elenco dell'ordine di partenza dei Concorrenti.



*Qualora non ci fosse un numero sufficiente di Commissari agli ostacoli possono assumerne le funzioni i Giudici facenti parte della Giuria di Terreno.*

- B.58.3.2 Ai Commissari agli ostacoli deve essere dato un numero sufficiente di copie del *Foglio degli Ostacoli* con lo schema dell'ostacolo, sul quale registrare il tempo ed il tracciato percorso nell'ostacolo.
- B.58.3.3 I Commissari all'ostacolo devono registrare e riferire alla Giuria di Terreno tutti gli incidenti che possono comportare penalità per il Concorrente.
- B.58.3.4 Terminato il loro compito, i Commissari agli ostacoli devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

## **Art. B.59 (FEI 958) - CLASSIFICA**

### **B.59.1 Conversione del tempo in penalità**

- B.59.1.1 Il tempo complessivo impiegato dal Concorrente negli ostacoli, al centesimo di secondo, e qualsiasi superamento del Tempo Accordato in ciascuna fase, in secondi, verranno sommati e moltiplicati per 0,2. I tempi al di sotto del Tempo Minimo nelle Fasi A ed E, in secondi, verranno sommati e moltiplicati per 0,1. I tempi non verranno arrotondati. Le penalità vengono calcolate fino a 2 cifre decimali. Le penalità per essere rimasti sotto il Tempo Minimo, più le penalità per aver superato il Tempo Accordato, più il totale dei tempi negli ostacoli verranno sommati a tutte le altre penalità ricevute dal Concorrente e determineranno il risultato finale di ogni Concorrente nella Prova B.
- B.59.1.2 Per i Concorrenti che si ritirano o sono eliminati vedi Art. B.1.9/FEI 900.9.
- B.59.1.3 Il Concorrente con il risultato più basso sarà il vincitore della Prova.
- B.59.1.4 In caso di parità di penalità, il Concorrente con il minor numero di penalità in Fase E verrà piazzato prima. Se la parità persiste, verrà piazzato prima il Concorrente con il minor numero di penalità in Fase D.
- B.59.1.5 Un fac-simile del foglio per la Prova B è inserito nella *Guida per gli Organizzatori e gli Ufficiali di Gara*.

§

**Brevetti**

- a Per la categoria Brevetti è obbligatorio un percorso di maratona ridotto, sia sul percorso in caso di passaggi difficili, sia nella fase ostacoli.
- b Nella Fase E potrà essere ridotto il numero delle porte degli ostacoli e potranno essere eliminati gli ostacoli più difficili o pericolosi.
- c I Concorrenti dovranno usufruire di carrozze da maratona a quattro ruote, anche se munite di ruote pneumatiche.
- d I Tecnici potranno seguire i propri allievi Brevetti come Groom durante il percorso, anche se hanno già effettuato lo stesso percorso come Concorrenti.

**B.59.2 Riassunto delle penalità in Prova B**

B.59.2.1	Art. B.48/ FEI 947	Contravvenire al regolamento	eliminazione
B.59.2.2	Art. B.48.3/ FEI 947.3	Contravvenire alle norme sulla pubblicità	ammenda di Fr. Sv. 1.000
B.59.2.3	Art. B.48.4.4/ FEI 947.4.4	Carrozze con peso e/o carreggiata inferiori alla fine della Fase E	eliminazione
B.59.2.4	Art. B.48.6.6/ FEI 947.6.6	Mancanza del numero richiesto di persone a bordo nell'attraversamento dei passaggi obbligati o alla partenza e all'arrivo di ogni fase, ogni volta	10 penalità
B.59.2.5	Art. B.49.2.4/ FEI 948.2.4	Cavalli non in condizione fisica di poter continuare dopo la Fase D	eliminazione
B.59.2.6	Art. B.50.5.3/ FEI 949.5.3	Far cadere un elemento rovesciabile	2 penalità
B.59.2.7	Art. B.50.5.5/ FEI 949.5.5	Impedire la caduta di un elemento rovesciabile	10 penalità
B.59.2.8	Art. B.51.3.3/ FEI 950.3.3	Veicoli a motore o biciclette nell'ostacolo	ammenda
B.59.2.9	Art. B.52.2.6/ FEI 951.2.6	Superare il Tempo Limite in qualsiasi fase	eliminazione
B.59.2.10	Art. B.52.4.4/ FEI 951.4.4	Timone, giungola o tirella mancante o staccata	10 penalità
B.59.2.11	Art. B.52.5.1/ FEI 951.5.1	Tempo impiegato superiore al Tempo Accordato in ciascuna fase	0,2 pen./sec.
B.59.2.12	Art. B.52.5.2/ FEI 951.5.2	Tempo impiegato inferiore al Tempo Minimo in Fase A ed E	0,1 pen./sec.
B.59.2.13	Art. B.52.6/ FEI 951.6	Tempo totale impiegato negli ostacoli	0,2 pen./sec.
B.59.2.14	Art. B.53.1.1/ FEI 951.6	Mancanza della frusta a bordo in ogni fase	5 penalità

	<i>FEI 952.1.1</i>		
B.59.2.15	Art. B.53.1.4/ <i>FEI 952.1.4</i>	Deporre la frusta in un ostacolo	5 penalità
B.59.2.16	Art. B.53.2/ <i>FEI 952.2</i>	Omettere un passaggio obbligato o non passare un ostacolo nella sequenza giusta	eliminazione
B.59.2.17	Art. B.53.3/ <i>FEI 952.3</i>	Qualsiasi deviazione dal tracciato dopo l'ultimo ostacolo	10 penalità
B.59.2.18	Art. B.53.4/ <i>FEI 952.4</i>	Errore di andatura, per ogni periodo di 5 secondi	1 penalità
B.59.2.19	Art. B.53.5/ <i>FEI 952.5</i>	Rottura intenzionale di andatura nella Fase D	eliminazione
B.59.2.20	Art. B.53.6.1/ <i>FEI 952.6.1</i>	Scendere dalla carrozza in movimento	10 penalità
B.59.2.21	Art. B.53.7.2/ <i>FEI 952.7.2</i>	Arresto senza motivo, per ogni periodo di 10 secondi iniziato	1 penalità
B.59.2.22	Art. B.53.7.4/ <i>FEI 952.7.4</i>	Groom che maneggia le redini quando la carrozza non è ferma	20 penalità
B.59.2.23	Art. B.53.8.1/ <i>FEI 952.8.1</i>	Terminare la Fase E con meno cavalli di quelli prescritti	eliminazione
B.59.2.24	Art. B.53.8.2/ <i>FEI 952.8.2</i>	Terminare la Fase E con una ruota mancante	eliminazione
B.59.2.25	Art. B.53.8.3/ <i>FEI 952.8.3</i>	Terminare la Fase E con stanga o timone danneggiati o mancanti	eliminazione
B.59.2.26	Art. B.53.8.4/ <i>FEI 952.8.4</i>	Terminare la Fase E con tirella o giungola staccate o mancanti	eliminazione
B.59.2.27	Art. B.55.2.1/ <i>FEI 954.2.1</i>	Mancato passaggio tra i segnali di entrata di un ostacolo	eliminazione
B.59.2.28	Art. B.55.2.1/ <i>FEI 954.2.1</i>	Mancato passaggio tra i segnali di uscita di un ostacolo	eliminazione
B.59.2.29	Art. B.55.2.3/ <i>FEI 954.2.3</i>	Passare una porta nella direzione o nella sequenza sbagliata	eliminazione
B.59.2.30	Art. B.55.2.4/ <i>FEI 954.2.4</i>	Correggere un errore di percorso in un ostacolo	20 penalità
B.59.2.31	Art. B.55.2.5/ <i>FEI 954.2.5</i>	Passare tra i segnali di uscita prima di aver completato l'ostacolo	eliminazione
B.59.2.32	Art. B.55.3.1/ <i>FEI 954.3.1</i>	Uno o due groom che mettono i piedi a terra in un ostacolo, ogni volta che accade	10 penalità
B.59.2.33	Art. B.55.3.3/ <i>FEI 954.3.3</i>	Concorrente che scende dalla carrozza in un ostacolo	20 penalità
B.59.2.34	Art. B.55.5.2/ <i>FEI 954.5.2</i>	Ribaltamento della carrozza in un ostacolo	60 penalità
B.59.2.35	Art. B.55.4/ <i>FEI 954.4</i>	Staccare i cavalli in un ostacolo e condurli a mano	eliminazione
B.59.2.36	Art. B.55.7.2/ <i>FEI 954.7.2</i>	Superare il Tempo Limite in un ostacolo (5 minuti)	eliminazione
B.59.2.37	Art. B.56.2/ <i>FEI 955.2</i>	Aiuto esterno	eliminazione

## CAPITOLO IV - PROVA C OSTACOLI / CONI

### Art. B.60 (FEI 959) - GENERALITA'

Lo scopo della Prova C - Ostacoli / Coni - è di verificare le condizioni fisiche, la sottomissione e l'elasticità dei cavalli dopo la maratona e la destrezza e competenza del Concorrente.

#### B.60.1 Prove

B.60.1.1 Nei Concorsi Completi devono essere usate la Prova a Punti (Art. B.64/FEI 963) o la Prova a Fasi Consecutive (Art. B.59/FEI 958).

*Nei Concorsi Completi Nazionali deve essere usata la Prova a Punti, con o senza barrage; quest'ultimo non conterà ai fini della classifica del Completo.*

B.60.1.2 La PROVA A PUNTI (Art. B.64/FEI 963) si svolge sulla base di penalità per ostacoli abbattuti e per superamento del Tempo Accordato. Il risultato di questo percorso verrà usato per la classifica finale.

B.60.1.3 I Campionati ed i CAIO devono prevedere un barrage (Art. B.69/FEI 966) tra tutti i Concorrenti con zero penalità o con parità di penalità per determinare il primo posto.

B.60.1.4 PROVE IN DUE MANCHES ed un barrage. Il 25% dei Concorrenti può ripartire nella seconda manche ma in ogni caso tutti coloro che hanno terminato il primo percorso con zero penalità. In caso di parità di penalità ci sarà un barrage per il primo posto.

*Nei Concorsi Nazionali tutti i concorrenti effettuano le due manche e per la formazione delle classifiche verranno sommate le penalità di entrambe le manche. In caso di parità si terrà conto del tempo impiegato nella seconda manche.*

B.60.1.5 La PROVA A TEMPO (Art. B.68/FEI 967) si svolge in base al tempo in secondi impiegato dal Concorrente per portare a termine il percorso, con le penalità per errori convertite in secondi (vedi Artt. 962.1.4, 967, 969).

B.60.1.6 La PROVA A MANCHE VINCENTE: Prova disputata in una prima manche contro il tempo più una manche vincente.

***La Prova a Manche Vincente non riguarda i Concorsi Nazionali.***

- B.60.1.6.1 La prima manche si disputa a cronometro. 25% dei Concorrenti, ed in ogni caso tutti i Concorrenti senza penalità nella prima manche, ripartono nella manche vincente.
- B.60.1.6.2 A seconda di quanto previsto nel programma, i Concorrenti riportano o non riportano le penalità della prima manche nella manche vincente.
- B.60.1.6.3 La manche vincente si disputa a cronometro.
- B.60.1.6.4 La partenza nella manche vincente viene data nell'ordine inverso della classifica stilata in base alle penalità ed al tempo della prima manche.
- B.60.1.6.5 La classifica della Prova si ottiene in base alle penalità ed al tempo della manche vincente oppure sommando le penalità delle due manches.
- B.60.1.6.6 In caso di parità di penalità, qualunque sia il piazzamento dei Concorrenti, la classifica terrà conto del tempo realizzato nella manche vincente e, se necessario, del tempo nella prima manche.

## **Art. B.61 (FEI 960) - CONCORRENTI E GROOM**

### **B.61.1 Età dei Concorrenti**

- B.61.1.1 I Concorrenti nelle categorie Tiri a Quattro Cavalli, Parigi e Tandem Cavalli possono partecipare a partire dall'anno in cui compiono 18 anni. I Concorrenti di tutte le altre categorie possono partecipare a partire dall'inizio dell'anno nel quale compiono 16 anni.
- B.61.1.2 I Groom possono partecipare ad un concorso a partire dall'inizio dell'anno nel quale compiono 14 anni.

***Vedi deroghe riportate nel riquadro all'Art. B.11.1***

### **B.61.2 Abbigliamento**

- B.61.2.1 L'abbigliamento di Concorrenti e Groom deve armonizzare con lo stile della carrozza e dei finimenti impiegati. Sono obbligatori giacca, grembiule di guida, cappello, guanti e frusta in mano.
- B.61.2.2 I Groom devono indossare giacca, cappello e guanti.
- B.61.2.3 Il Presidente della Giuria di Terreno può decidere che:

- B.61.2.1 la giacca può essere tolta in caso di tempo eccessivamente caldo ed umido;
  - B.61.2.2 la giacca non è richiesta in particolari circostanze;
  - B.61.2.3 è consentito l'uso di abbigliamento da pioggia e/o il non uso del grembiule di guida con pioggia forte.
- B.61.2.4 Le penalità per abbigliamento scorretto sono elencate nell'Art. B.66.3/FEI 965.3.

### **B.61.3 Frusta, tenuta delle redini, salute e sicurezza del Concorrente**

- B.61.3.1 La frusta deve essere di stile adatto ed abbastanza lunga da raggiungere tutti i cavalli. I Concorrenti sono liberi di fissare la pioggia.
- B.61.3.2 Il Concorrente è la sola persona autorizzata a maneggiare le redini e ad usare la frusta ed il freno durante ogni Prova. Qualsiasi infrazione di questa norma, anche se per evitare un incidente, comporterà 20 punti di penalità. Eccezioni: vedi Artt. B.15.2.5/FEI 914.2.5, B.40.3/FEI 939.3, B.53.7.5/FEI 952.7.5, B.56.4.1.5/FEI 955.4.1.5.
- B.61.3.3 I Concorrenti devono salutare la Giuria a meno che l'orario o la configurazione del luogo non lo impediscano.
- B.61.3.4 Nell'interesse della sicurezza, nessuna persona può essere legata alla carrozza in alcun modo durante la Prova. Un Guidatore può essere assicurato con una corda, una cintura in tessuto o una cinghia purché l'altro capo venga tenuto in mano dal Groom e non sia arrotolato o attaccato in alcun modo alla carrozza in modo tale da impedirne un immediato rilascio in caso di necessità.

### **B.61.4 Pubblicità**

- B.61.4.1 Il nome del fabbricante dei finimenti può comparire su ogni finimento su una targhetta non più larga della cinghia sulla quale è apposta e non più lunga di 10 cm.
- B.61.4.2 Il nome del fabbricante della carrozza può comparire sulla carrozza su una targa non superiore a 50 cm<sup>2</sup>.
- B.61.4.3 L'identificazione del fabbricante dell'abbigliamento può comparire una sola volta per capo di abbigliamento su una superficie non superiore a 3 cm<sup>2</sup>.
- B.61.4.4 In Prova C il nome o il logo dello sponsor o dell'associazione del Concorrente possono comparire su ciascuna fiancata della carrozza su una superficie non superiore a 400 cm<sup>2</sup>.

- B.61.4.5 Durante la presenza sul campo di gara il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e di squadra può comparire su una superficie non superiore ad 80 cm<sup>2</sup> solo una volta sulla giacca o sul capo di vestiario più esterno all'altezza del taschino sul petto del Concorrente.
- B.61.4.6 Durante la presenza in campo il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e di squadra possono comparire su una superficie non superiore a 16 cm<sup>2</sup> solo su entrambi i lati del colletto della camicia del Concorrente.
- B.61.4.7 Non è permesso alcun altro genere di pubblicità commerciale. Il mancato rispetto di queste norme comporta una multa di almeno 1.000 Franchi Svizzeri.

*Norma non prevista nei Concorsi Nazionali.*

### **B.61.5 Carrozze**

- B.61.5.1 Le carrozze usate in Prova C devono essere le stesse usate in Prova A.
- B.61.5.2 I fanali sono facoltativi; luci posteriori o catarifrangenti sono obbligatori.
- B.61.5.3 Le Parigi e i Tiri a Quattro devono essere guidati con carrozze a 4 ruote. Tandem e Singoli possono essere attaccati a carrozze a 2 o 4 ruote.
- B.61.5.4 Le carrozze devono essere munite di ruote con cerchioni in ferro o gomma piena. Non sono permessi pneumatici gonfiati ad aria.

*Nella categoria Brevetti sono consentite le carrozze con ruote pneumatiche.*

- B.61.5.5 Indicatori di velocità, di distanza, ammortizzatori e sistemi di bloccaggio della ralla sulla parte anteriore della carrozza non sono autorizzati.

*La presenza di ammortizzatori e sistemi di bloccaggio della ralla è consentita qualora venga usata la carrozza da maratona.*

- B.61.5.6 La carreggiata minima obbligatoria per le vetture nelle Prove A e C è specificata per ogni categoria nell'Art. B.37.3.6/FEI 936.3.6.

*Nella categoria Brevetti, qualora si usufruisca di carrozze con carreggiata non regolamentare, possono essere utilizzati dei distanziatori.*

B.61.5.7 Il numero e la posizione dei Groom sulla carrozza nelle Prove A e C è specificata nell'Art. B.37.4/*FEI 936.4*. I passeggeri non sono ammessi.

#### **B.61.6 Finimenti**

B.61.6.1 Sono permesse solo cinghie di connessione tra le collane o i pettorali. Redini ausiliarie o strick non sono autorizzati. Non è concesso attaccare le code alla carrozza o alle tirelle.

B.61.6.2 Briglie senza imboccatura (*hackmore*) sono vietate.

B.61.6.3 E' vietato legare la lingua ai cavalli/pony.

B.61.6.4 Dei Commissari possono essere incaricati di ispezionare e misurare i veicoli e controllare le imboccature dopo la Prova C.

B.61.6.5 Per i finimenti vedi Art. B.17/*FEI 916*.

### **Art. B.62 (*FEI 961*) - IL PERCORSO**

#### **B.62.1 Costruzione e misurazione del Percorso**

B.62.1.1 Il Costruttore del Percorso è responsabile, sotto la supervisione del Delegato Tecnico, della stesura del tracciato e delle segnalazioni sul percorso, della costruzione degli ostacoli e della misurazione del percorso.

B.62.1.2 Il campo di gara non dovrebbe misurare meno di 70m x 120m o superficie equivalente. Se questo non fosse possibile il numero degli ostacoli deve essere ridotto di conseguenza.

B.62.1.3 Le linee di partenza e di arrivo non possono essere a più di 40m o a meno di 20m rispettivamente dal primo e dall'ultimo ostacolo.

B.62.1.4 Il numero degli ostacoli non può essere superiore a 20. La lunghezza del percorso deve misurare da 500 a 800m.

B.62.1.5 I percorsi devono essere concepiti in modo tale che i Concorrenti possano mantenere un'andatura ragionevolmente sostenuta sulla maggior parte del percorso. Alcuni ostacoli o combinazioni di ostacoli obbligheranno inevitabilmente il Concorrente a rallentare l'andatura ma questi dovrebbero essere limitati ad una piccola parte del percorso (vedi Allegato 15 per le dimensioni delle combinazioni).



## **Art. B.63 (FEI 962) - OSTACOLI**

### **B.63.1 Coni**

- B.63.1.1 I coni che formano un ostacolo devono essere alti almeno 30cm e devono essere fatti di materiale plastico indistruttibile. Una pallina di materiale similare deve essere collocata nell'incavo alla sommità del cono in modo che cada solo se viene urtato il cono (vedi Allegato 14).
- B.63.1.2 Tutti gli ostacoli costituiti da un'unica coppia di coni formerà un ostacolo singolo. Far cadere una o entrambe le palline di un ostacolo singolo e far cadere una pallina o un elemento di un ostacolo multiplo comporta 3 punti di penalità in ciascuno dei casi.
- B.63.1.3 La posizione di uno dei due coni di una porta deve essere segnata a terra in modo che venga conservata la stessa posizione dell'ostacolo per tutta la durata della prova.
- B.63.1.4 La larghezza tra ogni coppia di coni sarà di 160cm per i Singoli Cavalli, i Singoli Pony e le Pariglie Pony; 170cm per le Pariglie ed i Tandem Cavalli, i Tandem ed i Tiri a Quattro Pony; 190cm per i Tiri a Quattro Cavalli. Vedi Allegato 18 - Riassunto della Prova C.

*Per la categoria patenti Brevetti la larghezza tra ogni coppia di coni sarà aumentata di 10 cm.*

- B.63.1.5 La distanza tra gli ostacoli numerati viene data per ogni categoria nell'Art. B.70/FEI 969 - Riassunto Tecnico.
- B.63.1.6 Non sono permessi ostacoli che comportano una retromarcia.

### **B.63.2 Ostacoli multipli**

- B.63.2.1 Gli ostacoli multipli devono essere conformi ai disegni illustrati nell'Allegato 15 (Ostacoli multipli chiusi) o nell'Allegato 16 (Ostacoli multipli aperti). Variazioni o disegni nuovi devono essere preventivamente approvati dalla Commissione Attacchi ed inclusi nell'avamprogramma del concorso.

*Non sono previsti ostacoli multipli per la categoria Brevetti.*

- B.63.2.2 Un ostacolo multiplo può essere costituito da pannelli o barriere orizzontali, poste ad un'altezza minima dal suolo di 40cm e massima di 60cm.
- B.63.2.3 Ogni gruppo di coni o elementi deve essere chiaramente separato ed associato con una delle sezioni dell'ostacolo multiplo.

L'abbattimento di qualsiasi elemento in qualsiasi sezione dell'ostacolo comporta 3 punti di penalità.

- B.63.2.4 Ad eccezione della "Serpentina", dello "Zig-zag", della "Doppia scatola" o della "Doppia U", un ostacolo multiplo deve essere costituito da non più di tre coppie di coni o elementi rovesciabili.
- B.63.2.5 Ad eccezione della Serpentina, dello Zig-zag, della Doppia scatola e della Doppia U, un ostacolo multiplo non può essere più lungo di 30m misurati lungo la linea centrale che attraversa l'ostacolo.
- B.63.2.6 In un percorso non possono esserci più di quattro ostacoli multipli (compresi il passaggio d'acqua, il ponte, la serpentina, lo zig-zag, la doppia scatola e la doppia U).
- B.63.2.7 In un ostacolo multiplo i Concorrenti possono totalizzare al massimo 6 penalità in un ostacolo doppio (A & B), 9 penalità in un triplo (A, B & C) e 12 in una serpentina, uno zig-zag, una doppia scatola o una doppia U (A, B, C & D) per ogni tentativo, oltre a eventuali penalità per la ricostruzione.
- B.63.2.8 Gli ostacoli multipli non possono essere usati nel barrage (vedi Art. B.67/FEI 966 - Barrage - ed Art. B.70/FEI 969 - Riassunto Tecnico)

### **B.63.3 Serpentina, Zig-zag, Doppia Scatola, Doppia U**

- B.63.3.1 Una Serpentina è formata da non più di 4 coni su una linea retta, contrassegnati dalle lettere A, B, C & D, rivolte alternativamente in direzione opposta (vedi Allegato 16.1).
- B.63.3.2 Uno Zig-zag consiste al massimo di quattro coppie di coni, con i coni esterni disposti alternati a sinistra e a destra di una linea diritta centrale (vedi Allegato 16.2). Tutti i coni sulla linea centrale devono essere disposti in linea retta considerando la parte frontale, media o posteriore del cono.
- B.63.3.3 La Doppia Scatola e la Doppia U sono illustrate nell'Allegato 15. Vedi Art. B.70/FEI 969 - Riassunto Tecnico
- B.63.3.4 Distanza minima tra i coni:

B.63.3.4.1 Distanza minima fra i coni nella Serpentina:

Tiri a Quattro, Tandem (cavalli)	12m
Tiri a Quattro, Tandem (pony)	10m
Pariglie, Singoli (cavalli e pony)	8m

B.63.3.4.2 Distanza minima fra i coni nello Zig-zag

Tiri a Quattro, Tandem (cavalli) 12m

Tiri a Quattro, Tandem (pony) 10m

Pariglie, Singoli (cavalli) 11m

Pariglie, Singoli (pony) 10m

B.63.3.4.3 Misure minime per ostacoli multipli chiusi

Multipli chiusi		Entrata		Uscita	
		L	U altri	L	U altri
Cavalli	Tiri a Quattro, Tandem	4 m	4 m	4 m	5 m
	Pariglie, Singoli	3 m	3 m	3 m	4 m
Pony	Tiri a Quattro, Tandem, Pariglie				
	Singoli	3 m	2 m	3 m	3 m

B.63.3.5 Per la lunghezza di questi ostacoli vedi Allegato 15 - Ostacoli Multipli Chiusi -.

#### **B.63.4 Passaggi d'acqua e ponti**

B.63.4.1 Ostacoli con acqua ed ostacoli formati da ponti devono essere indicati nell'avamprogramma del concorso.

*Non previsti nella categoria Brevetti.*

B.63.4.2 Gli ostacoli con passaggio d'acqua devono essere larghi almeno 3m, con una profondità tra 20 e 40cm, a bordi digradanti. Una coppia di coni deve trovarsi all'entrata (con lettera A) ed una all'uscita (con lettera B) e la larghezza tra i coni deve essere di almeno 2,5m.

B.63.4.3 Sono permessi ponti di legno o ponti di costruzione similare appropriata approvata dal Delegato Tecnico, con ali di entrata a ventaglio e con la superficie del ponte a non più di 20 cm dal suolo, con una larghezza utile di tre metri ed una lunghezza massima di 10 metri. La chiusura delle fiancate con tavole o traverse è facoltativa. Una coppia di coni deve essere posizionata all'entrata (con la lettera A) ed una all'uscita (con lettera B) e la larghezza tra i coni deve essere di almeno 2,5m.

## **B.63.5 Segnali**

- B.63.5.1 Ogni ostacolo viene contrassegnato da una coppia di segnali: uno rosso a destra ed uno bianco a sinistra visti dal Concorrente che si avvicina all'ostacolo. Essi vengono posizionati a non più di 20cm all'esterno degli elementi che formano gli ostacoli singoli o multipli.
- B.63.5.2 Se l'intero attacco (carrozza e cavalli) non passa tra questi segnali, sia che un elemento dell'ostacolo venga abbattuto, sia che non venga abbattuto, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà il cronometro mentre l'ostacolo viene ricostruito ed il concorrente deve poi tentare nuovamente di passare l'ostacolo.
- B.63.5.3 Sul percorso possono essere disposti cartelli, pali e indicazioni di ostruzione segnalati da bandierine, ma non vengono attribuite penalità se questi vengono toccati, spostati o abbattuti.
- B.63.5.4 Tutti gli ostacoli del percorso devono essere numerati nella sequenza in cui devono essere passati. Il numero di ogni ostacolo deve essere indicato su un cartello posizionato all'entrata di ogni ostacolo singolo o multiplo.
- B.63.5.5 Ogni sezione distinta di un Ostacolo Multiplo Chiuso (p.es. la U o la Scatola) deve essere segnata chiaramente come indicato nell'Allegato 15: "Ostacoli Multipli Chiusi". L'intero attacco deve passare tra questi cartelli nell'ordine alfabetico corretto.
- B.63.5.6 I segnali rossi e bianchi ed i cartelli recanti numeri e lettere possono essere combinati in modo che i numeri e le lettere compaiano sugli stessi segnali rossi e bianchi oppure possono trovarsi su pannelli o dischi separati. I numeri degli ostacoli devono essere posizionati in modo tale che il Concorrente possa vedere uno dei segnali all'uscita dell'ostacolo precedente.

*Nei Concorsi Nazionali i numeri e le lettere sono apposti sugli stessi cartelli bianchi e rossi che delimitano gli ostacoli.*

## **B.63.6 Disegno del percorso**

- B.63.6.1 Il disegno del percorso deve essere distribuito ai Concorrenti almeno 48 ore prima dell'inizio della Prova C. Almeno un'ora prima dell'inizio della prova di ogni categoria del concorso, nel campo prova deve essere affisso uno schema sul quale sono riportati la lunghezza del percorso, la velocità in metri al minuto ed il Tempo Accordato per quella categoria.

*Nei Concorsi Completi il disegno del percorso con sarà disponibile almeno 1 ora prima dell'inizio della prova. Nelle Combinata e Single Prove almeno ½ ora prima.*

### **B.63.7 Ricognizione del percorso**

- B.63.7.1 Il percorso deve essere pronto per la ricognizione almeno un'ora prima dell'inizio della prova. Solo i Concorrenti, i Capi Equipe e gli allenatori in tenuta corretta possono effettuare la ricognizione del percorso a piedi.
- B.63.7.2 Solo il Costruttore del Percorso ed i suoi assistenti possono alterare o lavorare su qualsiasi parte del percorso. Ogni Concorrente o membro della sua squadra che modifica il percorso in qualsiasi maniera provoca l'eliminazione del Concorrente.

## **Art. B.64 (FEI 963) - PROVA A PUNTI**

### **B.64.1 Inizio della prova**

- B.64.1.1 Quando il Delegato Tecnico o, in sua assenza, il Costruttore del Percorso, è certo che il percorso è interamente pronto, lo comunica al Presidente della Giuria di Terreno.
- B.64.1.2 La Giuria può dare inizio alla prova solo quando il Delegato Tecnico ha comunicato che tutto è pronto.

*La Giuria può dare inizio alla prova solo quando il Costruttore di Percorso ha comunicato che tutto è pronto.*

- B.64.1.3 Una volta iniziata la prova, la Giuria di Terreno può modificare il Tempo Accordato. Questo può essere fatto solo dopo che il terzo Concorrente ha terminato il percorso. Se il tempo accordato viene aumentato, le penalità di tempo dei Concorrenti che hanno già effettuato il percorso devono essere corrette di conseguenza. Il Tempo Accordato non può essere diminuito.

### **B.64.2 Aiuto esterno**

- B.64.2.1 Nessuno, sia che si trovi a bordo o meno della carrozza, può indicare il percorso o aiutare il Concorrente durante la prova. Qualsiasi aiuto esterno giudicato tale dalla Giuria di Terreno comporterà l'eliminazione. Vedi Art. B.26/FEI 925.

## **Art. B.65 (FEI 964) - PENALITA'**

### **B.65.1 La partenza**

- B.65.1.1 Il Concorrente con il maggior numero di penalità totali in Prova A e B partirà per primo ed il Concorrente con il punteggio più basso partirà per ultimo.

*Nei Concorsi Nazionali l'ordine di partenza potrà essere rispettato solo qualora non vi siano impedimenti di ordine pratico (per esempio una carrozza, due cavalli).*

- B.65.1.2 I Concorrenti che non partono entro 60 secondi dal segnale di partenza possono ricevere 5 punti di penalità.
- B.65.1.3 I Concorrenti che partono e passano attraverso un ostacolo prima del segnale di partenza verranno penalizzati con 10 punti e devono ripartire.
- B.65.1.4 I Concorrenti che tentano di passare un qualsiasi ostacolo prima di iniziare il percorso o di mostrare un ostacolo ai loro cavalli saranno eliminati.
- B.65.1.5 Le linee di partenza e di arrivo saranno neutralizzate e possono essere attraversate dal Concorrente dal momento in cui ha passato la linea di partenza fino a quando ha passato l'ultimo ostacolo.

*In ambito nazionale, con l'utilizzo di fotocellule è vietato attraversare le linee di partenza e di arrivo durante il percorso. Questo comporterà il suono della campana, al concorrente verrà data una nuova partenza e saranno aggiunti 5 punti di penalità al totale di penalità del nuovo percorso.*

- B.65.1.6 Le penalità vengono attribuite solo per l'abbattimento di un ostacolo (una o due palline di un ostacolo singolo) o gli elementi rovesciabili di un ostacolo multiplo chiuso.
- B.65.1.7 Tra la linea di partenza e quella di arrivo i Groom devono rimanere seduti al loro posto. Non sono autorizzati a rimanere in piedi dietro al Concorrente o ad indicare il percorso, né a parlare, a meno che non siano smontati dalla carrozza. I Concorrenti che infrangono questa norma verranno eliminati.
- B.65.1.8 Dopo l'ultimo ostacolo della Prova C il Concorrente deve attraversare la linea di arrivo con il segnale rosso alla sua destra e quello bianco a sinistra.

- B.65.1.9 Se i Concorrenti passano attraverso un ostacolo numerato dopo aver passato la linea di arrivo, possono ricevere dalla Commissione d'Appello una multa fino a 500 Franchi Svizzeri.

*Non riguarda i Concorsi Nazionali.*

### **B.65.2 Errore di percorso**

- B.65.2.1 Se un Concorrente tenta di passare un ostacolo nell'ordine o nella direzione sbagliati, il Presidente della Giuria di Terreno deve aspettare che abbia passato l'ostacolo sbagliato prima di suonare la campana. Il Concorrente viene allora eliminato.
- B.65.2.2 Se il Concorrente abbatte o sposta qualsiasi parte di un ostacolo che ha già passato gli verranno attribuiti 3 punti di penalità.
- B.65.2.3 Se viene abbattuta o spostata qualsiasi parte di un ostacolo che deve ancora essere passato, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà il cronometro, l'ostacolo viene ricostruito, il Concorrente riceve 3 punti di penalità e verranno aggiunti 10 secondi al tempo impiegato.
- B.65.2.4 Si considera che un Concorrente ha passato la porta di un ostacolo quando l'assale posteriore passa tra i segnali (*rosso e bianco*).
- B.65.2.5 Se l'intero attacco non passa tra una coppia di segnali rossi e bianchi recanti una lettera, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà il cronometro mentre l'ostacolo viene ricostruito.
- B.65.2.6 Se la Giuria suona il fischietto o la campana mentre il Concorrente è sul percorso, questi deve fermarsi immediatamente. Se il Concorrente non si ferma, la Giuria suonerà una seconda volta. Se di nuovo il Concorrente non si ferma, verrà eliminato. Il Groom è autorizzato ad avvisare il Concorrente che è stato suonato il segnale.
- B.65.2.7 Quando la Giuria non è sicura se un ostacolo è stato passato correttamente, deve lasciare che il Concorrente termini il percorso prima di prendere una decisione.

### **B.65.3 Ricostruzione di un ostacolo**

- B.65.3.1 L'intera carrozza e tutti i cavalli devono passare tra i segnali (*rosso e bianco*) che delimitano l'ostacolo.
- B.65.3.2 Se un Concorrente abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo Multiplo senza completare l'intero ostacolo (p.es. con un rifiuto davanti ad una coppia di coni, scartando, facendo un circolo o

uscendo da un ostacolo multiplo chiuso), verrà suonata la campana, si fermerà il cronometro per la ricostruzione dell'ostacolo e verranno aggiunti 10 secondi al tempo impiegato dal Concorrente.

- B.65.3.3 Quando l'ostacolo è stato ricostruito, verrà suonata nuovamente la campana ed il Concorrente ripeterà l'ostacolo dall'inizio, continuando poi il percorso. Il cronometro verrà fatto ripartire quando il Concorrente si avvicina all'ostacolo ricostruito.

#### **B.65.4 Rottura dei finimenti**

- B.65.4.1 Se, tra la linea di partenza e la linea di arrivo, l'attacco del Concorrente subisce il distacco del timone, di una stanga, di una redine, di una tirella o di una giungola, oppure se un cavallo passa un arto al di là del timone, della tirella o della stanga, il Presidente della Giuria di Terreno deve suonare la campana e fermare il cronometro.
- B.65.4.2 Il Concorrente deve far scendere un Groom per risolvere il problema e verrà penalizzato per Groom a terra.

#### **B.65.5 Concorrente e Groom a terra**

- B.65.5.1 Si considera che il Concorrente ed i Groom sono smontati quando hanno messo entrambi i piedi a terra.
- B.65.5.2 Ogni volta che il Concorrente mette i piedi a terra incorre in 20 punti di penalità.
- B.65.5.3 Ogni volta che uno o entrambi i Groom mettono i piedi a terra, al Concorrente verranno attribuiti: 5 punti di penalità la prima volta, 10 punti la seconda. La terza volta il Concorrente viene eliminato.
- B.65.5.4 Il Groom deve essere a bordo della carrozza quando l'attacco passa ogni ostacolo. Eccezioni: uno o entrambi i Groom possono smontare per aiutare i cavalli a passare un ostacolo. Verranno attribuite le penalità per Groom a terra oltre alle penalità previste dall'Art. B.66/FEI 965. Il o i Groom devono rimontare prima dell'ostacolo successivo.

#### **B.65.6 Frusta**

- B.65.6.1 I Concorrenti devono attraversare la linea di partenza con la frusta in mano, altrimenti incorreranno in 5 punti di penalità.
- B.65.6.2 I Concorrenti devono passare ogni ostacolo con la frusta in mano. Se uno o più ostacoli vengono passati senza la frusta in mano il Concorrente riceverà in totale 5 punti di penalità.



- B.65.6.3 I Concorrenti devono attraversare la linea di arrivo con la frusta in mano, altrimenti incorreranno in 5 punti di penalità.
- B.65.6.4 Se un Concorrente rompe o perde la frusta, il Groom può o passargli la frusta di riserva prima di raggiungere la linea di arrivo, nel qual caso non vengono attribuite penalità, oppure far scendere il Groom per recuperare la frusta. Il Concorrente incorre allora nelle penalità per Groom a terra.

### **B.65.7 Disobbedienza**

- B.65.7.1 Si considera disobbedienza:
- B.65.7.1.1 Quando il Concorrente tenta di passare un ostacolo ed il suo cavallo si spaventa evitando l'ostacolo all'ultimo momento senza urtare alcuna parte dell'ostacolo.
  - B.65.7.1.2 Quando i cavalli scappano o, secondo il Presidente della Giuria d Terreno, il Concorrente ha perso l'effettivo controllo dell'attacco.
- B.65.7.2 Una disobbedienza produce la prima volta 5 punti di penalità, la seconda volta 10 e la terza volta il Concorrente viene eliminato. Le penalità per disobbedienza si accumulano, dovunque si verificchino lungo il percorso.
- B.65.7.3 Per i Concorrenti che subiscono una disobbedienza in un Ostacolo Multiplo vedi Art. B.65.3/FEI 964.3 ed Art. B.65.7.6/FEI 964.7.6.
- B.65.7.4 I Concorrenti non incorrono in alcuna penalità se si fermano davanti ad un ostacolo o in un ostacolo multiplo, senza abbattere alcun elemento e poi si rimettono immediatamente in movimento passando l'ostacolo senza errori.
- B.65.7.5 Se i cavalli e la carrozza si fermano completamente ed uno qualsiasi dei cavalli arretra anche di un solo passo, il Concorrente viene penalizzato per disobbedienza.
- B.65.7.6 Se vi è disobbedienza in un ostacolo multiplo aperto (Serpentina, Zig-zag) la combinazione deve essere ripresa dall'inizio.
- B.65.7.7 Tranne in un ostacolo multiplo aperto, non viene considerata disobbedienza fare volte, oltrepassare la linea che prosegue dall'allineamento dell'ostacolo o attraversare la propria traccia.

## **B.65.8 Resistenza**

B.65.8.1 Si considera che un cavallo oppone resistenza quando, in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, si rifiuta di procedere (con o senza arretramento), gira indietro, retrocede, ecc. Questo viene penalizzato come disobbedienza in base all'Art. B.65.7.2/FEI 964.7.2.

## **B.65.9 Cronometraggio**

B.65.9.1 Ogni Concorrente verrà cronometrato manualmente o con un dispositivo elettronico, dal momento in cui il naso del primo cavallo attraversa la linea di partenza fino a quando il naso del primo cavallo attraversa la linea di arrivo.

B.65.9.2 Nei Campionati deve essere usato un sistema di cronometraggio elettronico.

B.65.9.3 I tempi vengono registrati al centesimo di secondo.

B.65.9.4 Il Tempo Limite è il doppio del Tempo Accordato. Superare il Tempo Limite provoca l'eliminazione.

B.65.9.5 Il Tempo Accordato viene calcolato usando le seguenti velocità in metri al minuto:

<b>Categoria (cavalli)</b>	<b>Primo percorso</b>	<b>Categoria (Pony)</b>	<b>Primo percorso</b>
Tiri a Quattro	230	Tiri a Quattro	230
Pariglie	250	Pariglie	250
Tandem	230	Tandem	240
Singoli	250	Singoli	250

B.65.9.6 Per il barrage la velocità può essere aumentata al massimo di 10 metri al minuto.

B.65.9.7 Le penalità per il superamento del tempo accordato sono di 0,5 punti per secondo iniziato. Con il cronometraggio elettronico il tempo non viene arrotondato ed il calcolo sarà di 0,005 penalità per ogni centesimo di secondo.

**Art. B.66 (FEI 965) - RIASSUNTO DELLE PENALITA'  
IN PROVA C**

Penalità	Prova a punti	Prova a tempo
B.66.1 Partenza: B.66.1.1 Partire prima del suono della campana (Art. B.65.1.3/FEI 964.1.3)	10 penalità e ripartire	10 secondi e ripartire
B.66.1.2 Non partire entro 60 secondi dal suono della campana (Art. B.65.1.2/FEI 964.1.2)	5 penalità possibili	5 secondi possibili
B.66.2 Non passare le linee di partenza e di arrivo (Artt. B.65.1.4 e .1.8/FEI 964.1.4 e .1.8)	eliminazione	
B.66.3 Presentazione incompleta: B.66.3.1 Mancanza di catarifrangenti o luci posteriori (Art. B.61.5.2/FEI 960.5.2)	massimo 5 penalità	massimo 5 secondi
B.66.3.2 Concorrente che entra in campo senza cappello, giacca, guanti o grembiule (Art. B.61.2.1/FEI 960.2.1)	massimo 5 penalità	massimo 5 secondi
B.66.3.3 Groom che entra in campo senza giacca, cappello o guanti (Art. B.61.2.2 e B.61.2.3.2/FEI 960.2.2 e 960.2.3.2)	massimo 5 penalità	massimo 5 secondi
B.66.4 Guidare senza frusta: B.66.4.1 Concorrente che passa la linea di partenza senza frusta in mano (Art. B.65.6.1/FEI 964.6.1)	5 penalità	5 secondi
B.66.4.2 Concorrente che passa la linea di arrivo senza frusta in mano (Art. B.65.8.3/FEI 964.8.3)	5 penalità	5 secondi
B.66.4.3 Passare qualsiasi numero di ostacoli senza frusta in mano (Art. B.65.6.2/FEI 964.6.2)	5 penalità in tutto	5 secondi in tutto
B.66.5 Abbattere una o due palline nello stesso ostacolo singolo (Art. B.63.1.2/FEI 962.1.2)	3 penalità	3 secondi
B.66.6 Abbattere un elemento di un ostacolo multiplo (Art. B.63.1.2/FEI 962.1.2)	3 penalità	3 secondi
B.66.7 Abbattere qualsiasi parte di un ostacolo che è già stato passato (Art. B.65.1.4 e B.65.1.8/FEI 964.1.4 e 964.1.8)	3 penalità	3 secondi

B.66.8	Se qualsiasi parte di un ostacolo ancora da passare viene abbattuta, suonare la campana per far ricostruire l'ostacolo (Art. B.65.2.3/FEI 964.2.3)	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
B.66.9	Passare un ostacolo non nell'ordine (Art. B.65.2.1/FEI 964.2.1)	eliminazione	
B.66.10	Provocare la ricostruzione di un ostacolo o di una parte di ostacolo multiplo (Art. B.65.2.1/FEI 964.2.1)	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
B.66.11	Disobbedienza (Art. B.65.7.2/FEI 964.7.2):		
B.66.11.1	Primo incidente	5 penalità	5 secondi
B.66.11.2	Secondo incidente	10 penalità	10 secondi
B.66.11.3	Terzo incidente	eliminazione	
B.66.12	Concorrente a terra (Art. B.65.5.2/FEI 964.5.2)	20 penalità	20 secondi
B.66.13	Uno o due Groom a terra (Art. B.65.5.3/FEI 964.5.3):		
B.66.13.1	Primo incidente	5 penalità	5 secondi
B.66.13.2	Secondo incidente	10 penalità	10 secondi
B.66.13.3	Terzo incidente	eliminazione	
B.66.14	Intervento del Groom:		
B.66.14.1	Se un Groom maneggia le redini, il freno o usa la frusta prima che il Concorrente abbia passato la linea di arrivo (Artt. B.15.2.4 e B.61.3.2/FEI 914.2.4 e 960.3.2 - Eccezioni: Art. B.15.2.5/FEI 914.2.5)	20 penalità	20 secondi
B.66.14.2	Se un Groom non rimane seduto al suo posto (tranne che per scendere) (Art. B.65.1.7/FEI 964.1.7)	eliminazione	
B.66.14.3	Se un Groom parla al Concorrente mentre la carrozza si muove (Eccezione: Artt. B.65.1.7 e B.65.2.6/FEI 964.1.7 e 964.2.6)	eliminazione	
B.66.14.4	Se un Groom indica in qualsiasi modo il percorso al Concorrente (Art. B.65.1.7/FEI 964.1.7)	eliminazione	
B.66.15	Aiuto esterno proibito (Art. B.64.2/FEI 963.2)	eliminazione	
B.66.16	Ribaltamento della carrozza	eliminazione	
B.66.17	Superamento del Tempo Accordato (Art. B.65.9.7/FEI 964.9.7)	0,5 penalità per secondo	tempo

B.66.18	Superamento del Tempo Limite (Art. B.65.9.4/FEI 964.9.4)	eliminazione
B.66.19	Concorrente che non si ferma dopo il secondo suono della campana (Art. B.65.2.6/FEI 964.2.6)	eliminazione

## **Art. B.67 (FEI 966) - BARRAGE**

*Il barrage non è previsto per le categorie con patente Brevetto.*

### **B.67.1 Classifica**

- § B.67.1.1 Un fac-simile del foglio dei risultati è inserito nella *Guida per gli Organizzatori e gli Ufficiali di Gara*.
- B.67.1.2 In caso di parità di penalità per il primo posto, può aver luogo un barrage contro il tempo secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso come su un percorso ridotto.
- B.67.1.3 La larghezza tra i coni può essere aumentata di 10cm a discrezione della Giuria di Terreno e del Comitato Organizzatore.
- B.67.1.4 Se nel programma non è previsto il barrage, i Concorrenti con le stesse penalità, per qualsiasi piazzamento, sono classificati in base al tempo impiegato per portare a termine il primo percorso. In caso di parità sia di penalità che di tempo, i Concorrenti verranno classificati ex-aequo.
- B.67.1.5 Se il programma di un Concorso Completo di Attacchi prevede premi speciali per la Prova C ma non contempla il barrage, la classifica può essere decisa in base al tempo del primo percorso.

### **B.67.2 Ostacoli Multipli**

Nel barrage non sono consentiti gli ostacoli multipli.

### **B.67.3 Ordine di partenza**

L'ordine di partenza per il barrage verrà stabilito per estrazione.

## Art. B.68 (FEI 967) - PROVA A TEMPO

*La Prova a Tempo non è prevista per i Brevetti.*

### B.68.1 Ostacoli

Le norme riguardanti il numero, il tipo e le dimensioni degli ostacoli, nonché la lunghezza del percorso, sono uguali come per la Prova a Punti.

### B.68.2 Velocità

Cavalli		Pony	
Categoria	Primo percorso	Categoria	Primo Percorso
Tiri a Quattro	230 m/min	Tiri a Quattro	230 m/min
Pariglie	250 m/min	Pariglie	250 m/min
Tandem	230 m/min	Tandem	240 m/min
Singoli	250 m/min	Singoli	250 m/min

### B.68.3 Classifica

B.68.3.1 La classifica si ottiene sommando le penalità in secondi al tempo impiegato dal Concorrente per portare a termine il percorso.

B.68.3.2 In caso di parità per il primo posto, il risultato può essere deciso o dal minor numero di penalità trasformate in secondi, o da un barrage, secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso che su un percorso ridotto.

## Art. B.69 (FEI 968) - PROVA A FASI CONSECUTIVE

*La Prova a Fasi Consecutive non è prevista per i Brevetti.*

### B.69.1 Descrizione

B.69.1.1 Questa prova prevede due fasi effettuate senza interruzione, ognuna con la stessa velocità o con velocità diverse, con la linea di arrivo della prima fase che coincide con la linea di partenza della seconda fase.

B.69.1.2 Una Prova a Fasi Consecutive come descritta qui di seguito può essere usata in tutte le Prove C.

*Nei Concorsi Nazionali, questa prova non può essere usata nelle Combinato e nei Completi.*

## **B.69.2 Organizzazione della Prova**

- B.69.2.1 La prima fase si svolge in conformità al regolamento della Prova a Punti con un tempo accordato, mentre la seconda fase si svolge secondo il regolamento della Prova a Tempo
- B.69.2.2 La prima fase di questa prova verrà regolata dalle norme per la Prova a Punti (Artt. B.61 a B.66/FEI 960, 961, 962, 963, 964, 965) e la seconda fase verrà regolata dalle norme per la Prova a Tempo. Le penalità per entrambe le fasi sono elencate nell'Art. B.66/FEI 965.

## **B.69.3 Ostacoli**

- B.69.3.1 La prima fase è costituita da 14 a 16 ostacoli. La seconda fase si svolge su un percorso di 5 a 7 ostacoli (senza superare in tutto 21 ostacoli).
- B.69.3.2 Gli ostacoli multipli non possono essere usati nella seconda fase.
- B.69.3.3 La larghezza tra i coni verrà aumentata di 10cm nella seconda fase.

## **B.69.4 Penalità**

- B.69.4.1 I Concorrenti che incorrono in penalità nella prima fase verranno fermati dal suono della campana dopo aver passato l'ultimo ostacolo o se viene superato il tempo accordato per la prima fase al passaggio della linea di arrivo della prima fase. Se suona la campana essi devono fermarsi dopo aver superato la prima linea di arrivo.
- B.69.4.2 I Concorrenti che non hanno totalizzato penalità nella prima fase e che non hanno superato il tempo accordato, continuano il percorso che termina dopo che è stata superata la seconda linea di arrivo.
- B.69.4.3 Le penalità della seconda fase verranno conteggiate come per la Prova a Tempo, sommandole alle penalità per il superamento del tempo accordato calcolato con una penalità per ogni secondo iniziato.

## **B.69.5 Classifica**

- B.69.5.1 I Concorrenti verranno classificati come segue:
  - B.69.5.1.1 In base al tempo sommato alle penalità convertite in tempo della seconda fase; tutti gli altri in base alle penalità della prima fase.
  - B.69.5.1.2 In caso di parità per il primo posto, può essere disputato un barrage contro il tempo con sei

- ostacoli della prima e/o della seconda fase, come previsto dal programma.
- B.69.5.1.3 I Concorrenti fermati dopo la prima fase possono essere piazzati solo dopo i Concorrenti che hanno partecipato ad entrambe le fasi.

## Art. B.70 (FEI 969) - RIASSUNTO TECNICO

### B.70.1 Cavalli

	Singoli	Pariglie	Tandem	Tiri a Quattro
Carrozza	2 o 4 ruote braga se senza freni	4 ruote	2 o 4 ruote braga se senza freni	4 ruote
Carreggiata minima	138 cm	148 cm	138 cm	158 cm
Larghezza tra i coni*	160 cm	170 cm	160 cm	190 cm
Velocità massima (metri al minuto)	250		230	
Distanza tra ostacoli successivi*	12 m		15 m	
Distanza tra i coni nella Serpentina*	8 m		12 m	
Distanza tra i coni nello Zig-zag*	11 m		12 m	
Ostacoli ad "L"*	entrata: 3 m uscita: 3 m		entrata: 4 m uscita: 4 m	
Ostacoli ad "U" e Scatole*	entrata: 3 m altre porte: 4 m		entrata: 4 m altre porte: 5 m	
Numero di Groom	1		1	2

\* misura minima autorizzata



## B.70.2 Pony

	Singoli	Pariglie	Tandem	Tiri a Quattro
Carrozza	2 o 4 ruote braga se senza freni	4 ruote	2 o 4 ruote braga se senza freni	4 ruote
Carreggiata minima	138 cm			
Larghezza tra i coni*	160 cm		170 cm	
Velocità massima (metri al minuto)	250		240	230
Distanza tra ostacoli successivi*	12 m			
Distanza tra i coni nella Serpentina*	8 m		10 m	
Distanza tra i coni nello Zig-zag*	10 m			
Ostacoli ad "L"*	entrata: 3 m uscita: 3 m			
Ostacoli ad "U" e Scatole*	entrata: 2 m altre porte: 3 m		entrata: 3 m altre porte: 4 m	
Numero di Groom	1			2

\* misura minima autorizzata

*Per le categorie Brevetti vedi deroghe agli appositi paragrafi.*

## **Art. B.71 - DERBY**

### **B.71.1 Percorso**

- B.71.1.1 *La Prova Derby è una prova speciale di Percorso ad Ostacoli/coni (Prova C) con una parte costituita da ostacoli fissi come quelli della Maratona.*
- B.71.1.2 *La Prova Derby può essere programmata nei Concorsi di Combinata, ma non in quelli di Completo.*
- B.71.1.3 *La lunghezza del percorso sarà compresa tra i 600 ed i 2000 metri.*
- B.71.1.4 *Sul percorso saranno distribuiti un massimo di 20 ostacoli mobili e di 5 ostacoli fissi. La zona di penalità, associata a ciascun ostacolo fisso, è compresa tra l'entrata e l'uscita dell'ostacolo che devono essere definite da segnali bianchi e rossi.*
- B.71.1.5 *La porta di entrata e/o di uscita della zona di penalità può anche essere costituita dall'ultimo ostacolo mobile prima dell'ostacolo fisso, e/o dal primo ostacolo mobile successivo. Questo fatto va adeguatamente segnalato ai Concorrenti.*
- B.71.1.6 *Distanze, forma e dimensioni degli ostacoli mobili, che si troveranno fuori dalle zone di penalità, saranno corrispondenti a quanto previsto dagli articoli precedenti.*
- B.71.1.7 *Nello stabilire la larghezza degli ostacoli mobili i Costruttori di Percorso terranno conto della carreggiata delle carrozze da Maratona.*
- B.71.1.8 *Distanze, forme e dimensioni degli ostacoli fissi saranno corrispondenti a quanto previsto nel regolamento per la Prova B, Fase E.*
- B.71.1.9 *Il percorso deve iniziare e terminare con ostacoli mobili.*
- B.71.1.10 *Per la categoria Patenti Brevetti è previsto un percorso derby ridotto, ovvero senza ostacoli multipli per la parte con i e con porte e/o numero di ostacoli ridotti per la parte ostacoli fissi.*

### **B.71.2 Velocità e misura del Percorso**

- B.71.3.1 *Il percorso verrà misurato dalla linea di partenza alla linea di arrivo, includendo il percorso negli ostacoli fissi.*

B.71.3.2 *La velocità e le modalità di calcolo del tempo accordato e del tempo limite sono quelle previste dal regolamento per la Prova C.*

B.71.3.3 *Il Concorrente non incorre in altre penalità sul tempo, se non quelle eventualmente derivanti dal tempo impiegato ad effettuare il percorso; all'interno delle zone di penalità non si applica la penalizzazione aggiuntiva di 0,2 punti per secondo prevista in Maratona.*

B.71.3.4 *Lungo tutto il percorso l'andatura è libera. Il tracciato sarà costruito in modo tale da evitare che i concorrenti percorrano lunghi tratti al galoppo.*

B.71.3.5 *Se il terreno è fortemente accidentato, il Presidente di Giuria può autorizzare il/i Groom a rimanere in piedi anche nelle parti di percorso con coni, ma essi devono comunque rimanere in silenzio.*

### **B.71.3** *Partecipazione*

B.71.3.1 *Il Concorrente è tenuto a salutare la Giuria sia all'entrata che all'uscita dal percorso, a meno che non sia esentato dalla stessa.*

B.71.3.2 *Nei Derby è obbligatorio l'uso della carrozza da Maratona. Nelle categorie Brevetto esse possono essere equipaggiate di ruote pneumatiche.*

B.71.3.3 *La tenuta dei guidatori e dei groom è libera. Guanti e grembiule non sono obbligatori. Il copricapo è obbligatorio. Tutto deve essere pulito ed ordinato.*

B.71.3.4 *La frusta è obbligatoria e va tenuta in mano durante tutto il percorso.*

### **B.71.4** *Penalità*

B.71.4.1 *All'esterno delle zone di penalità si applicherà il regolamento per la Prova C. All'interno delle zone di penalità si applicherà il regolamento per la Prova B.*

B.71.4.2 *Il Derby può essere disputato come Prova Unica, oppure nell'ambito di una Combinata.*

B.71.4.3 *Il Derby può essere disputato sia come Prova a Punti, che come Prova a Tempo. La Prova a Tempo non è prevista per le categorie Brevetto.*

B.71.4.4 *Nei Concorsi di Combinata è obbligatoria la Prova a Punti.*

**B.71.4.5** *Per le modalità di assegnazione delle penalità e di formazione delle classifiche nella Prova a Punti e nella Prova a Tempo si rimanda alle norme di regolamento per la Prova C.*

## **CODICE DI COMPORTAMENTO FEI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO**

La Federazione Equestre Internazionale (FEI) si aspetta che tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri internazionali aderiscano al Codice di Comportamento della FEI e riconoscano ed accettino che il benessere del cavallo deve avere l'assoluta priorità in qualsiasi momento e non deve mai essere subordinato ad influssi competitivi o commerciali.

1. Durante la preparazione e l'allenamento di cavalli da competizione, a tutti i livelli il benessere deve avere la precedenza su tutte le altre esigenze. Questo comprende una buona gestione del cavallo, dei metodi di addestramento, della ferratura, dei finimenti e del trasporto.
2. I cavalli ed i concorrenti devono essere allenati, competenti ed in buona salute prima di essere autorizzati a competere. Questo include anche l'uso di farmaci, le procedure chirurgiche che minacciano il benessere o la sicurezza, la gravidanza nelle fattrici e l'abuso degli aiuti.
3. Le competizioni non devono pregiudicare il benessere del cavallo. Questo riguarda anche una cura attenta delle aree di gara, dei terreni, delle condizioni climatiche, della scuderizzazione, della sicurezza dei luoghi e della buona forma del cavallo per il viaggio di ritorno dopo il concorso.
4. Ogni sforzo deve essere fatto per assicurare che i cavalli ricevano le giuste attenzioni dopo che hanno gareggiato e che vengano trattati umanamente quando la loro carriera competitiva si è conclusa. Questo si riferisce anche ad adeguate cure veterinarie, alla cura dei danni sopravvenuti in gara, all'eutanasia ed alla messa a riposo.
5. La FEI esorta tutti coloro che sono coinvolti nello sport di attenersi al massimo livello di educazione negli ambiti di loro competenza.

*Un copia integrale di questo Codice può essere richiesta alla Federazione Equestre Internazionale, Avenue Mon-Repos 24, CH-1000 Lausanne 5, Svizzera. Telefono: +41 21 310 41 47. Il Codice è disponibile in inglese, francese, spagnolo, tedesco ed arabo. Il Codice è disponibile anche sul sito internet della FEI: [www.horsesport.org](http://www.horsesport.org)*

Allegato 2

**“BADGE” D’ONORE DELLA FEI**

I “badge” d’onore vengono assegnati ai Concorrenti che hanno completato tutte e tre le prove in programma nei CAIO e nei Campionati, senza ritirarsi o essere eliminati, secondo la seguente tabella:

- badge d’oro per aver totalizzato 30 punti
- badge d’argento per aver totalizzato 20 punti
- badge di bronzo per aver totalizzato 10 punti.

Portare a termine un Campionato comporta 5 punti.

Portare a termine un CAIO comporta 2 punti.

## **CLASSIFICAZIONE DEI GIUDICI INTERNAZIONALI**

### **1. Categorie di Giudici**

I Giudici si dividono in 3 categorie:

- 1.1 Candidati Giudici Internazionali
- 1.2 Giudici Internazionali
- 1.3 Giudici Internazionali Ufficiali

### **2. Requisiti per la qualificazione dei Giudici**

#### **2.1 *Candidati Giudici Internazionali***

I requisiti di qualificazione per diventare Candidato Giudice Internazionale sono i seguenti:

- 2.1.1 Aver dimostrato di possedere esperienza come Giudice Nazionale del livello nazionale più alto giudicando regolarmente in un periodo di almeno cinque anni, compreso l'aver svolto nell'anno corrente e nei due precedenti le mansioni di presidente o membro della Giuria di Terreno in 3 CAN organizzati secondo il regolamento FEI o come membro della Giuria di Terreno in due CAI di categoria B.
- 2.1.2 Aver frequentato con successo almeno un corso FEI per Candidati Giudici Internazionali.
- 2.1.3 Capire e parlare almeno una delle due lingue ufficiali.

#### **2.2 *Giudici Internazionali***

I requisiti per diventare Giudice Internazionale sono i seguenti:

- 2.2.1 Aver svolto incarichi in qualità di Candidato Giudice Internazionale per almeno due anni o due stagioni complete.

- 2.2.2 Essere stato membro della Giuria di Terreno in due CAI durante l'anno corrente o i due precedenti.
- 2.2.3 Essersi qualificati ad un corso FEI per Giudici Internazionali nel corso degli ultimi quattro anni.
- 2.2.4 Capire e parlare una delle due lingue ufficiali.
- 2.2.5 Non devono essere trascorsi più di cinque anni dalla nomina a Candidato Giudice Internazionale.

### **2.3 *Giudici Internazionali Ufficiali***

I requisiti per essere nominato Giudice Internazionale Ufficiale sono i seguenti:

- 2.3.1 Soddisfare e continuare a soddisfare i requisiti di qualificazione per Giudici Internazionali.
- 2.3.2 Aver avuto notevole esperienza, provata da eccellenti prestazioni come presidente della Giuria di Terreno, in concorsi FEI importanti.

## **3. *Promozione dei Giudici***

### **3.1 *Candidati Giudici Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Candidati Giudici Internazionali qualificati che sono stati raccomandati dalla loro Federazione Nazionale e che sono stati accettati dalla Commissione Attacchi della FEI.

### **3.2 *Giudici Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Giudici Internazionali qualificati, nominati dalla Commissione Attacchi della FEI a seguito di raccomandazione da parte della rispettiva Federazione Nazionale.

### **3.3 *Giudici Internazionali Ufficiali***

La FEI tiene un elenco di Giudici Internazionali Ufficiali qualificati che sono stati selezionati dall'Ufficio nella lista dei Giudici Internazionali dopo consultazione con la Commissione Attacchi della FEI.



## **4. Limitazioni**

- 4.1 Un giudice deve soddisfare i requisiti di qualificazione per Giudice Internazionale, essere raccomandato dalla propria Federazione Nazionale ed essere nominato dalla Commissione Attacchi della FEI entro cinque anni dalla nomina a Candidato Giudice Internazionale. Inoltre deve essere in grado di capire l'inglese e deve parlare una delle due lingue ufficiali della FEI. Alla fine di un periodo di 5 anni il Candidato Giudice Internazionale deve essere o promosso o cancellato dalla lista.
- 4.2 I Giudici Internazionali che non possono o non desiderano più officiare regolarmente vengono cancellati dalla lista dalla Commissione Attacchi della FEI.
- 4.3 I Giudici di tutte le categorie devono ritirarsi alla fine dell'anno in cui compiono 70 anni. In circostanze molto speciali e su raccomandazione della Commissione Attacchi della FEI l'età limite può essere prolungata per altri 4 anni.
- 4.4 Per mantenere la loro qualifica i Giudici devono frequentare un corso o un seminario per la loro categoria ogni quattro anni. Altrimenti possono essere cancellati dalla lista a discrezione della Commissione Attacchi.
- 4.5 Un Candidato Giudice Internazionale ed un Giudice Internazionale devono far parte della Giuria di Terreno ad un concorso internazionale almeno una volta nell'arco di cinque anni o il loro nome verrà rimosso dalla lista di Giudici FEI, a discrezione della Commissione Attacchi.

## **CLASSIFICAZIONE DEI GIUDICI NAZIONALI**

1. I Giudici si dividono in due categorie:
  - Candidati Giudici Nazionali
  - Giudici Nazionali
- 1.1 Per accedere ai corsi per Candidati Giudici Nazionali è obbligatorio essere in possesso della Patente Attacchi di 1° Grado o avere una qualifica equiparata (Ufficiale di Gara di altra specialità).

## **CLASSIFICAZIONE DEI COSTRUTTORI DI PERCORSO INTERNAZIONALI**

### **1. Categorie di Costruttori di Percorso Internazionali**

I Costruttori di Percorso si dividono in 3 categorie:

- 1.4 Candidati Costruttori di Percorso Internazionali
- 1.5 Costruttori di Percorso Internazionali
- 1.6 Costruttori di Percorso Internazionali Ufficiali

### **2. Requisiti per la qualificazione dei Costruttori di Percorso**

#### **2.1 *Candidati Costruttori di Percorso Internazionali***

I requisiti di qualificazione per diventare Candidato Costruttore di Percorso Internazionale sono i seguenti:

- 2.1.1 Aver fatto regolarmente pratica come Costruttore di Percorso Nazionale nel livello nazionale più alto per un periodo di almeno cinque anni. Questi requisiti possono essere ridotti se il candidato ha esperienza come concorrente internazionale.
- 2.1.2 Essere stato assistente di un Costruttore di Percorso almeno in un CAI di Cat. A ed un CAI di Cat. B ed aver ricevuto un rapporto favorevole da parte del Delegato Tecnico in carica.
- 2.1.3 Capire e parlare almeno una delle due lingue ufficiali.
- 2.1.4 Aver frequentato con successo almeno un corso FEI per Candidati Costruttori di Percorso Internazionali.

## **2.2 *Costruttori di Percorso Internazionali***

I requisiti per diventare Costruttore di Percorso Internazionale sono i seguenti:

- 2.2.1 Aver fatto pratica regolarmente nella costruzione di percorsi ed essere stato Costruttore in almeno due CAI di Cat. B.
- 2.2.2 Essersi qualificato ad un corso FEI per Costruttori di Percorso Internazionali nel corso degli ultimi quattro anni.
- 2.2.3 Capire e parlare una delle due lingue ufficiali.

## **2.3 *Costruttori di Percorso Internazionali Ufficiali***

I requisiti per essere nominato Costruttore di Percorso Internazionale Ufficiale sono i seguenti:

- 2.3.1 Soddisfare e continuare a soddisfare i requisiti di qualificazione per Costruttori di Percorso Internazionali.
- 2.3.2 Aver acquisito una notevole esperienza provata da eccellenti prestazioni come Costruttore di Percorso in concorsi FEI importanti.

## **3. *Promozione dei Costruttori di Percorso***

### **3.1 *Candidati Costruttori di Percorso Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Candidati Costruttori di Percorso Internazionali qualificati che sono stati raccomandati dalla loro Federazione Nazionale e che sono stati accettati dalla Commissione Attacchi della FEI. Essi devono soddisfare i criteri di qualificazione di un Candidato Costruttore di Percorso Internazionale prima di poter essere raccomandati dalla loro Federazione Nazionale.

### **3.2 *Costruttori di Percorso Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Costruttori di Percorso Internazionali qualificati, nominati dalla Commissione Attacchi della FEI a seguito della raccomandazione da parte della rispettiva Federazione Nazionale. Essi

devono soddisfare i criteri di qualificazione per Costruttori di Percorso Internazionali prima di poter essere nominati.

### **3.3 *Costruttori di Percorso Internazionali Ufficiali***

La FEI tiene un elenco di Costruttori di Percorso Internazionali Ufficiali qualificati che sono stati selezionati dall'Ufficio nella lista dei Costruttori di Percorso Internazionali dopo consultazione con la Commissione Attacchi della FEI.

## **4. Limitazioni**

- 4.1 Un Costruttore di Percorso Internazionale deve soddisfare i requisiti di qualificazione per Costruttore di Percorso Internazionale, essere raccomandato dalla propria Federazione Nazionale ed essere nominato dalla Commissione Attacchi della FEI entro cinque anni dalla nomina a Candidato Costruttore di Percorso Internazionale. Inoltre deve essere in grado di capire l'inglese e deve parlare una delle due lingue ufficiali della FEI. Alla fine di un periodo di 5 anni il Candidato Costruttore di Percorso Internazionale sarà o promosso o cancellato dalla lista.
- 4.2 I Costruttori di Percorso Internazionali che non possono o non desiderano più officiare regolarmente vengono cancellati dalla lista dalla Commissione Attacchi della FEI.
- 4.3 I Costruttori di Percorso di tutte le categorie devono ritirarsi alla fine dell'anno in cui compiono 70 anni. In circostanze molto speciali e su raccomandazione della Commissione Attacchi della FEI l'età limite può essere prolungata per altri 4 anni.
- 4.4 Per mantenere la loro qualifica i Costruttori di Percorso devono frequentare un corso o un seminario per la loro categoria ogni tre anni. Altrimenti possono essere cancellati dalla lista a discrezione della Commissione Attacchi.
- 4.5 Un Costruttore di Percorso deve officiare in qualità di Costruttore di Percorso ad un concorso internazionale almeno una volta nell'arco di cinque anni o il loro nome verrà rimosso dalla lista di Costruttori di Percorso della FEI, a discrezione della Commissione Attacchi.

Allegato 4 bis

## **CLASSIFICAZIONE DEI COSTRUTTORI DI PERCORSO NAZIONALI**

- 1.** I Costruttori di Percorso si dividono in due categorie:
  - 1.1 Candidati Costruttori di Percorsi Nazionali
  - 1.2 Costruttori di Percorso Nazionali

## **CLASSIFICAZIONE DEI DELEGATI TECNICI**

### **1. Categorie di Delegati Tecnici**

I Delegati Tecnici si dividono in 3 categorie:

- 1.1 Candidati Delegati Tecnici Internazionali
- 1.2 Delegati Tecnici Internazionali
- 1.3 Delegati Tecnici Internazionali Ufficiali

### **2. Requisiti per la qualificazione dei Delegati Tecnici**

#### **2.1 *Candidati Delegati Tecnici Internazionali***

I requisiti di qualificazione per diventare Candidato Delegato Tecnico Internazionale sono i seguenti:

- 2.1.1 Aver fatto regolarmente pratica come Delegato Tecnico Nazionale per un periodo di almeno cinque anni ed aver prestato la propria opera come Delegato Tecnico in almeno due CAN organizzati secondo il regolamento FEI. E' richiesta l'esperienza nei Comitati Organizzatori ed occorre aver lavorato come Costruttore di Percorso. Questi requisiti possono essere ridotti se il Delegato Tecnico è un Giudice Internazionale o un Costruttore di Percorso Internazionale.
- 2.1.2 Essere stato assistente di un Delegato Tecnico Internazionale ad un CAI di Cat. A o ad un CAIO.
- 2.1.3 Capire una delle due lingue ufficiali.
- 2.1.4 Aver frequentato con successo almeno un corso FEI per Candidati Delegati Tecnici Internazionali.

## **2.2 *Delegati Tecnici Internazionali***

I requisiti per diventare Delegato Tecnico Internazionale sono i seguenti:

- 2.2.1 Essere stato Candidato Delegato Tecnico ad un CAI di Cat. B nel corso dell'anno corrente o precedente.
- 2.2.2 Essersi qualificato ad un corso FEI per Delegati Tecnici Internazionali durante gli ultimi quattro anni.
- 2.2.3 Capire e parlare una delle due lingue ufficiali.

## **2.3 *Delegati Tecnici Internazionali Ufficiali***

I requisiti per essere nominato Delegato Tecnico Internazionale Ufficiale sono i seguenti:

- 2.3.1 Soddisfare e continuare a soddisfare i requisiti di qualificazione per Delegati Tecnici Internazionali.
- 2.3.2 Aver acquisito una notevole esperienza provata da eccellenti prestazioni come Delegato Tecnico in concorsi FEI importanti.

## **3. *Promozione dei Delegati Tecnici***

### **3.1 *Candidati Delegati Tecnici Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Candidati Delegati Tecnici Internazionali qualificati che sono stati raccomandati dalla loro Federazione Nazionale e che sono stati accettati dalla Commissione Attacchi della FEI. Essi devono soddisfare i criteri di qualificazione di un Candidato Delegato Tecnico Internazionale prima di poter essere raccomandati dalla loro Federazione Nazionale.

### **3.2 *Delegati Tecnici Internazionali***

La FEI tiene un elenco di Delegati Tecnici Internazionali qualificati, nominati dalla Commissione Attacchi della FEI a seguito della raccomandazione da parte della rispettiva Federazione Nazionale. Essi devono soddisfare i criteri di qualificazione per Delegati Tecnici Internazionali prima di poter essere nominati.



### **3.3 Delegati Tecnici Internazionali Ufficiali**

La FEI tiene un elenco di Delegati Tecnici Internazionali Ufficiali qualificati che sono stati selezionati dall'Ufficio nella lista dei Delegati Tecnici Internazionali dopo consultazione con la Commissione Attacchi della FEI.

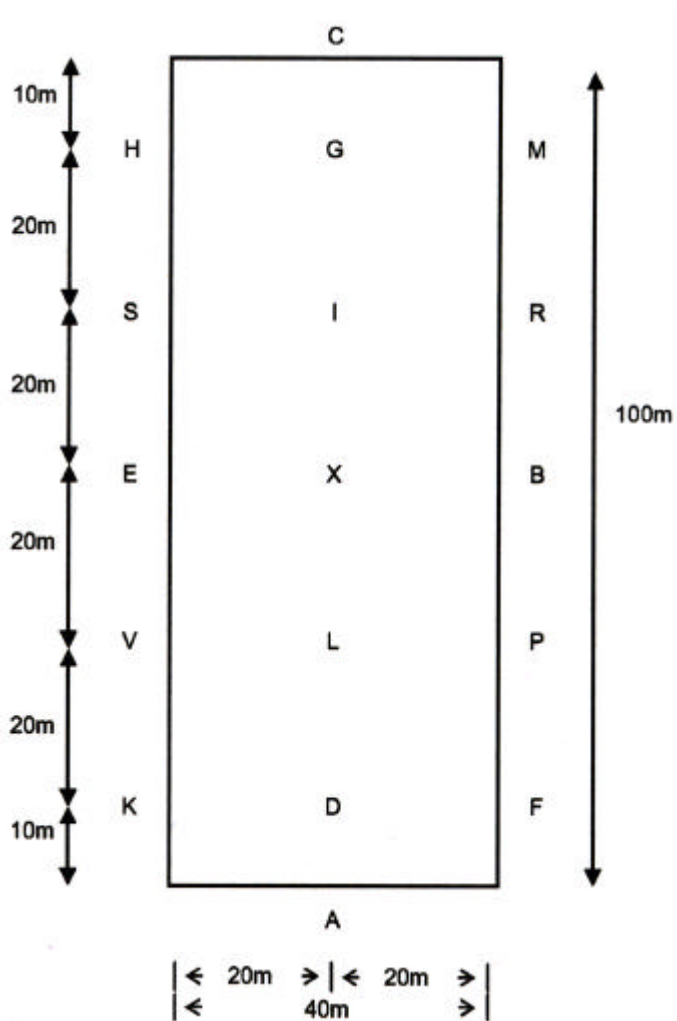
## **4. Limitazioni**

- 4.1 Un Candidato Delegato Tecnico Internazionale deve soddisfare i requisiti di qualificazione per Delegato Tecnico Internazionale, essere raccomandato per la promozione a Delegato Tecnico Internazionale dalla propria Federazione Nazionale ed essere promosso dalla Commissione Attacchi della FEI entro cinque anni dalla nomina a Candidato Delegato Tecnico Internazionale. Alla fine di un periodo di 5 anni il Candidato Delegato Tecnico Internazionale sarà o promosso o cancellato dalla lista.
- 4.2 I Delegati Tecnici Internazionali che non possono o non desiderano più officiare regolarmente vengono cancellati dalla lista dalla Commissione Attacchi della FEI.
- 4.3 I Delegati Tecnici di tutte le categorie devono ritirarsi alla fine dell'anno in cui compiono 70 anni. In circostanze molto speciali e su raccomandazione della Commissione Attacchi della FEI l'età limite può essere prolungata per altri 4 anni.
- 4.4 Un Delegato Tecnico deve officiare in qualità di Delegato Tecnico ad un concorso internazionale almeno una volta nell'arco di cinque anni o il loro nome verrà rimosso dalla lista di Delegati Tecnici della FEI, a discrezione della Commissione Attacchi.

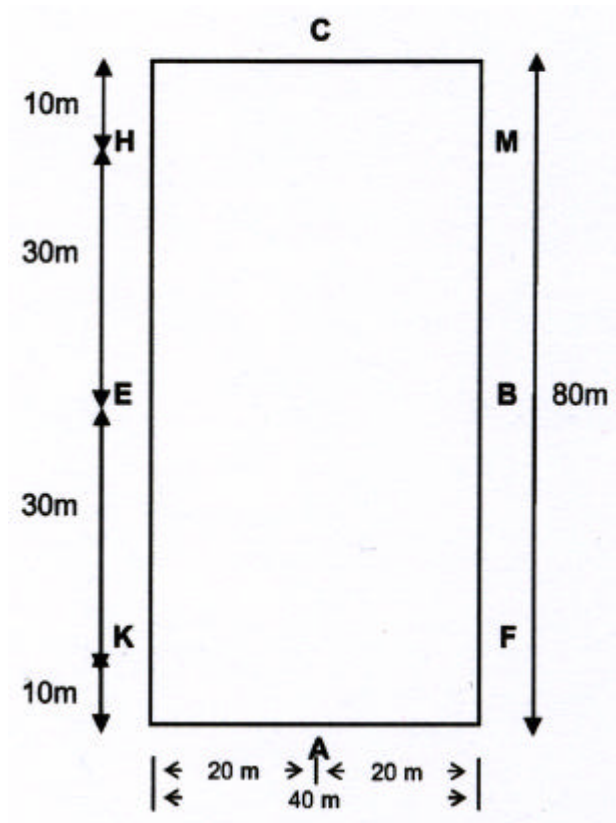
## **GUIDA A FINIMENTI E CARROZZA PER LA PROTEZIONE DEL CAVALLO**

1. Distanza minima tra cavallo e carrozza quando è in trazione: 40cm con i funghi e 50cm con i deviatori d'urto.
2. Bilancini: larghezza 60cm; nella Fase E può essere effettuata una regolazione più stretta
3. Lunghezza del timone: il timone dovrebbe raggiungere approssimativamente la metà della lunghezza del collo quando è in trazione.
4. Larghezza del "giogo" (bilancino anteriore): minimo 45cm.
5. Per i tiri a quattro la bilancia deve misurare almeno 1m ed i bilancini almeno 50cm.
6. Per i Singoli la distanza tra il cavallo e la carrozza, quando è in trazione, non deve essere inferiore a 50cm.

## SCHEMA DEL RETTANGOLO DA DRESSAGE



## SCHEMA DEL RETTANGOLO DA DRESSAGE RIDOTTO



Allegato 9a

**SCHEMA DEL DRESSAGE N. 1 (facile)**

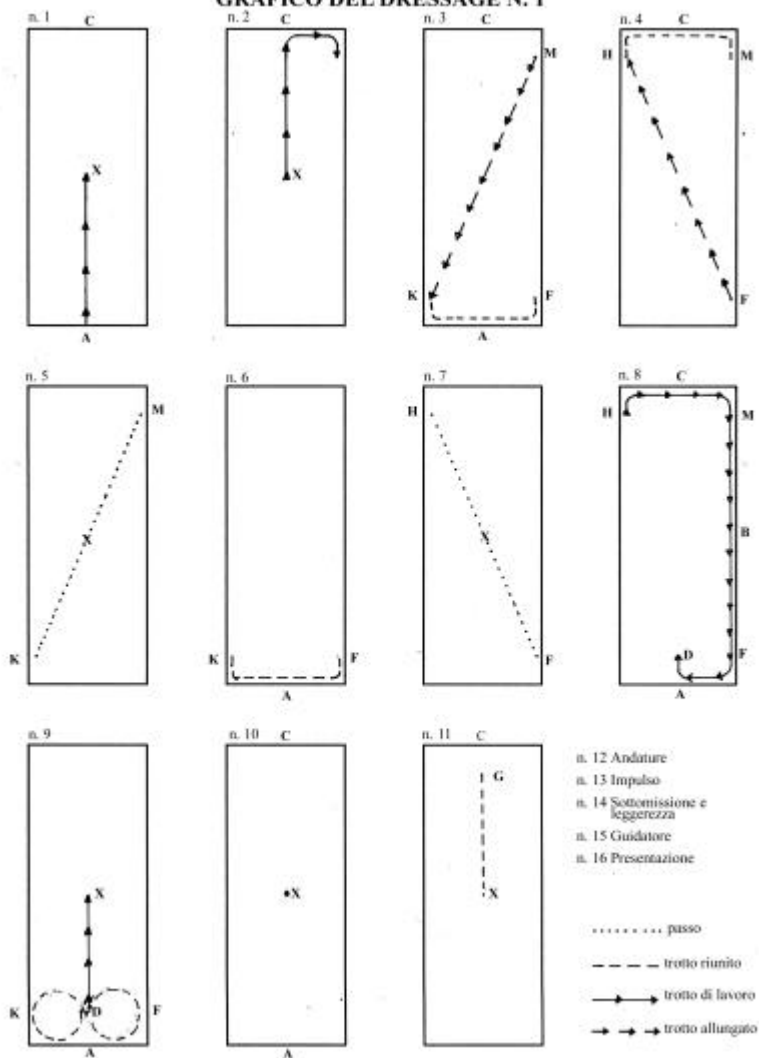
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE
1	AX X	Trotto di lavoro Arresto e saluto	Linea perfettamente diritta. Regolarità dell'andatura Immobilità e posizione controllata		
2	XGCM	Trotto di lavoro	Regolarità dell'andatura. Impulso evidente		
3	MXK KAF	Trotto allungato Trotto riunito	Allungo ben evidente e con impulso deciso Passaggio dolce e graduale ma continuo all'andatura successiva riunita		
4	FXH HCM	Trotto allungato Trotto riunito	(come sopra) (come sopra)		
5	MXK	Passo deciso	Regolarità e decisione con impulso evidente. Nessuna rottura ad andature superiori		
6	KAF	Trotto riunito	Regolarità e impulso controllato		
7	FXH	Passo deciso	Regolarità e decisione. I cavalli sono alla mano e procedono di buon grado, senza rotture		
8	HCMB -FAD	Trotto di lavoro	Tenere i bordi della pista. Decisione e regolarità.		
9	DFD DKD DX	Trotto riunito Trotto di lavoro	Circolo (20 m) a destra seguito da un altro circolo (20 m) a sinistra Precisione della figura Linea diritta		
10	X	Arresto e immobilità 10"	Cavalli ben attenti ed immobili, pronti a ripartire al minimo cenno di richiesta senza difese		
11	XG G	Trotto riunito Arresto e saluto	Linea retta. Andatura regolare e decisa.		
		Lasciare la pista al trotto di lavoro			
12		ANDATURE			
13		IMPULSO			
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA			
15		GUIDATORE			
16		PRESENTAZIONE			
T O T A L E (massimo 160)					

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

Firma del Giudice in

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

### GRAFICO DEL DRESSAGE N. 1



Allegato 9b

## SCHEDA DEL DRESSAGE N. 2 (medio)

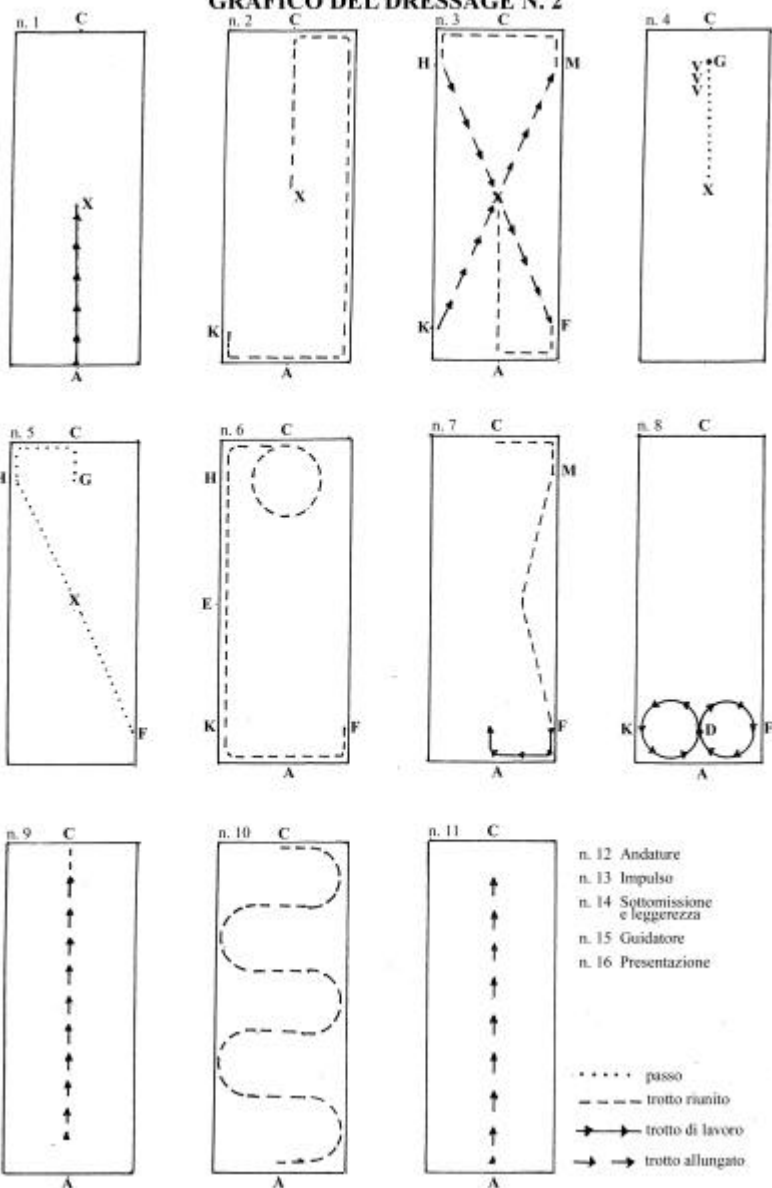
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE	
1	AX X	Trotto di lavoro Arresto, saluto	Linea A-X perfettamente diritta Posizione controllata			
2	XCM- BFAK	Trotto riunito	Regolarità della figura, dell'andatura. Cavalli ben raccolti con impulso evidente			
3	KXM MCH HXF FAX	Trotto allungato Trotto riunito Trotto allungato Trotto riunito	Allungo ben evidente e con impulso deciso Passaggio dolce e graduale ma continuo all'andatura successiva riunita			
4	XG  G	Passo deciso  Arresto 10" Arretrare di 3 m	Regolarità e continuità dell'andatura. Linea diritta. Immobilità attenta: cavalli pronti a partire Linea diritta, cavalli composti, obbedienti			
5	GCHXF	Passo	Impulso evidente, decisione			
6	FAKEHC CC	Trotto riunito	Impulso controllato. Tenere la pista Circolo (20 m) al centro del rettangolo			
7	CM MF  FAD	Trotto riunito  Trotto di lavoro	Tenere la pista. Deviazione di 10 m, redini in una mano. Precisione della figura. Regolarità dell'andatura Redini a volontà			
8	DFD	Trotto di lavoro	Circolo (20 m) a destra seguito da altro circolo (20 m) a sinistra. Regolarità dell'andatura e precisione della figura			
9	DXG  GC	Trotto allungato  Trotto riunito	Allungo regolare e con evidente impulso. Linea perfettamente diritta. Passaggio graduale alla seconda andatura			
10	CMSB- VFA	Trotto riunito	Serpentina a 5 semicerchi (20 m. l'uno) Andatura regolare e decisa. Precisione della figura			
11	ADXG G	Trotto allungato Arresto e saluto	Allungo regolare, impulso molto evidente. Passaggio dolce all'arresto. Linea diritta.			
		Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro				
12		ANDATURE				
13		IMPULSO				
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA				
15		GUIDATORE				
16		PRESENTAZIONE				
T O T A L E (massimo 160)						

Firma del Giudice in

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 2





Allegato 9c

## SCHEMA DEL DRESSAGE N. 3 (avanzato)

N.	LETTERE	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE	
1	AX X	Trotto riunito Arresto, saluto	Entrata, arresto saluto. Mantenere la linea retta, posizione controllata			
2	XG CMB BX XM	Trotto di lavoro	Linea retta sulla pista. Impulso e regolarità. Semicerchio (20 m) partendo da B, passando in X; linea retta da X in M. Impulso e regolarità. Precisione della figura			
3	MC HE EX XH HCM	Trotto di lavoro	Linea retta sulla pista. Impulso e regolarità. Semicerchio (20 m diam.) partendo da E passando in X. Linea retta da X ad H. Impulso, regolarità. <u>Mantenere la pista da H a M</u>			
4	MXK	Trotto allungato	Linea diagonale perfettamente diritta. Allungo ben evidente, deciso e regolare			
5	KAF	Trotto riunito	In A circolo (30 m diam.) al centro del rettangolo. Redini in una mano. Alla fine del circolo in A redini a volontà. Figura precisa.			
6	FXH	Trotto allungato	Linea diagonale perfettamente diritta. Allungo ben evidente, deciso e regolare			
7	HCM M	Trotto riunito Trotto di lavoro	In C circolo (30 m diam.) al centro del rettangolo. Redini in una mano. Alla fine del circolo in C redini a volontà. Figura precisa.			
8	MSBV- FADX X	Trotto di lavoro Passo deciso	Serpentina a 5 spire da 20 m diam. Precisione dell'esecuzione. Passaggio graduale dal trotto al passo in X			
9	XG G	Passo deciso Arresto, arretrare di 3 m	Linea retta, impulso ben evidente. 10" di immobilità assoluta con i cavalli attenti e pronti a ripartire, arretrare in linea diritta, cavalli composti			
10	GCMXK K	Passo Trotto riunito	Impulso, regolarità. Transizione al trotto riunito			
11	KDKD DFD  DG  G	Trotto riunito  Trotto allungato Arresto e saluto	Circolo a sin. (20 m diam.) seguito da altro circolo a destra (20 m diam.). Precisione della figura toccando i bordi della pista. Linea retta e andatura regolare con evidente impulso nell'allungata			
		Uscire dal rettangolo al trotto di lavoro				
12		ANDATURE				
13		IMPULSO				
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA				
15		GUIDATORE				
16		PRESENTAZIONE				
TOTALE (massimo 160)						

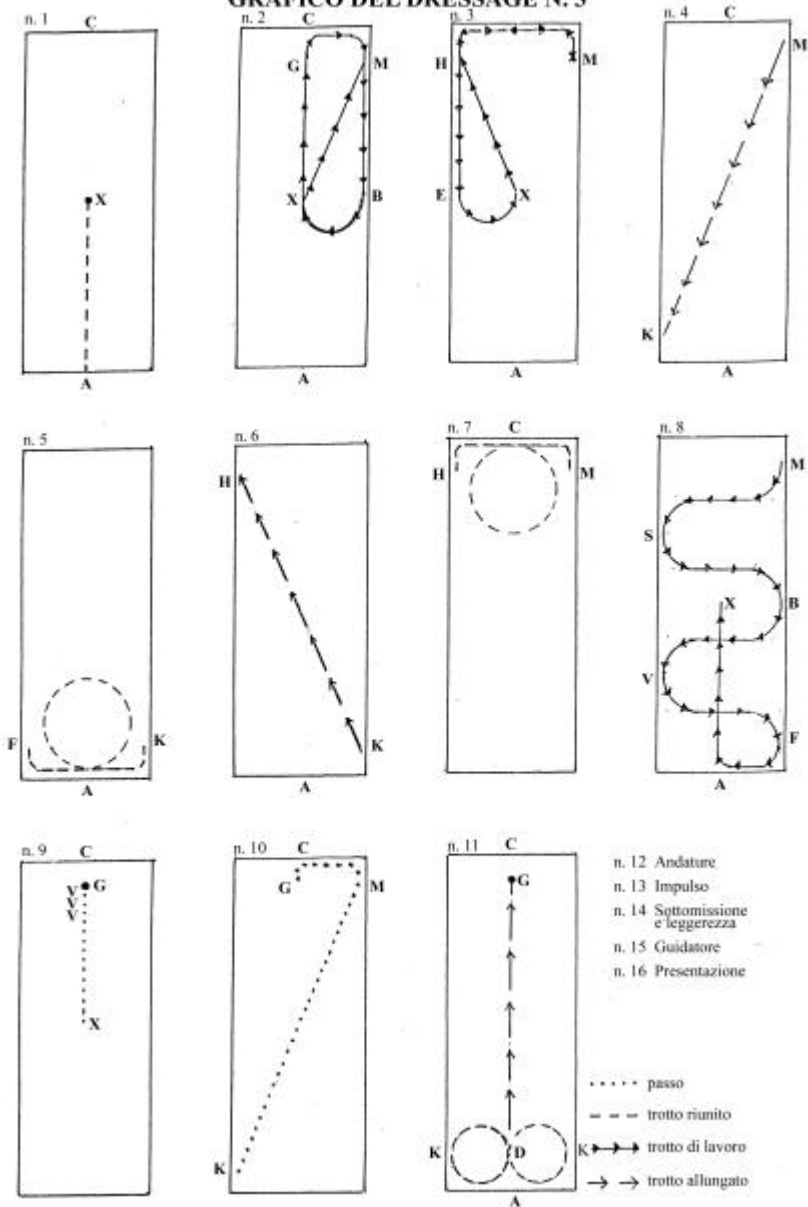
CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

Firma del Giudice in



N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

### GRAFICO DEL DRESSAGE N. 3



Allegato 9d

**SCHEMA DEL DRESSAGE N. 4 (alter.vo avanz.)**

N.	LETTERE	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE
1	AX X XC	Trotto riunito Arresto, saluto Trotto di lavoro	Entrata al trotto riunito Arresto, saluto Trotto di lavoro. Pista a mano destra		
2	CMB B BF FAKE	Trotto allungato Trotto riunito Trotto allungato Trotto riunito	Circolo a destra di 15 mt diam.		
3	EX XB BMCH	Trotto riunito Trotto di lavoro	Mezzo circolo a destra 20 mt diam. Mezzo circolo a sinistra 20 mt diam.		
4	HE E EK KA	Trotto allungato Trotto riunito Trotto allungato Trotto di lavoro	Circolo a sinistra di 15 mt diam.		
5	AFPXSHC	Passo in mano			
6	CMX X F	Trotto riunito	Redini in 1 mano, circolo a sin. 20 m. Ø Redini a volontà		
7	FAKV VR RMCH	Trotto riunito Trotto allungato Trotto riunito			
8	HX X K	Trotto riunito Trotto di lavoro	Redini in 1 mano, circ. a des. 20 m. Ø Redini a volontà		
9	A X XC	Trotto di lavoro Arresto, arretrare di 3 m Trotto di lavoro	Prendere la linea mediana Arresto, immobilità 10" Arretrare di 3 mt Pista a mano destra		
10	CMSB- VFA	Trotto di lavoro	Serpentina di 5 spire di 20 m. Ø		
11	ADXG G	Trotto allungato Arresto e saluto	Linea mediana		
		Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro			
12		ANDATURE			
13		IMPULSO			
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA			
15		GUIDATORE			
16		PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)					

Firma del Giudice in



CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_



Allegato 9e

## SCHEDE DEL DRESSAGE N. 5

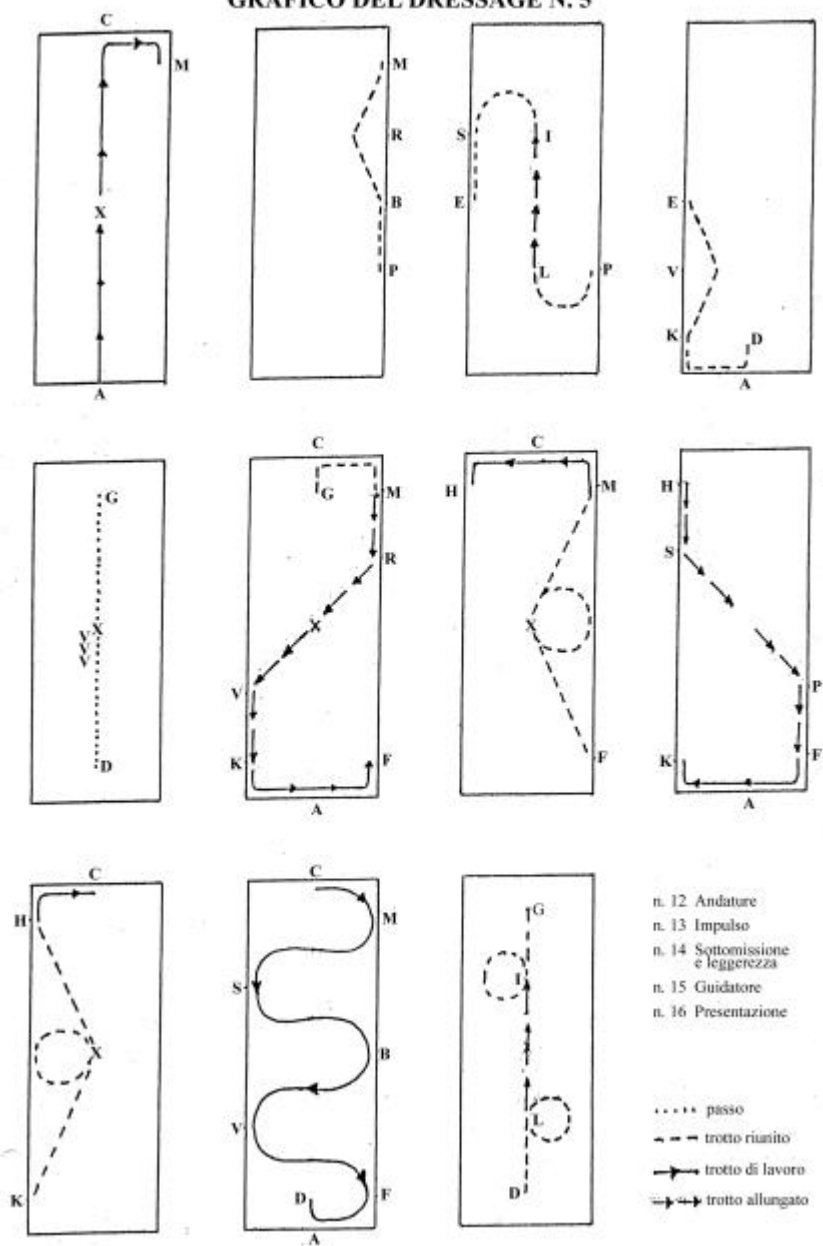
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE
1	AX X XC	Trotto di lavoro Arresto, saluto Trotto di lavoro	Guidare in linea dritta Arresto con i cavalli in mano Transizione al trotto di lavoro		
2	M MB	Trotto riunito Deviazione di 10 mt	Impulso, regolarità, accuratezza nell'esecuzione della figura		
3	PL LI I IS	½ circolo a destra Ø 20 m Trotto allungato Trotto riunito ½ circolo a sin. Ø 20 m	Impulso, regolarità, accuratezza nell'eseguire la figura Transizione al trotto allungato Transizione al trotto riunito		
4	EK A	Deviaz. 10 m dal bordo Girare sulla linea mediana	Impulso, regolarità, precisione della figura		
5	DX X XG	Passo in mano Arresto, immobilità 10", rinculare di 3 mt Procedere al passo con i cavalli in mano	Transizione al passo, mantenimento della linea retta, impulso, regolarità, transizione alla rinculata e al passo		
6	GCM MRXVK KAF	Trotto riunito Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto riunito Transizione al trotto allungato Accuratezza, regolarità, transizione al trotto di lavoro		
7	FX X MCH	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra Ø 20 m Trotto di lavoro e redini a volontà	Accuratezza della figura e regolarità		
8	HSXP FAK	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, regolarità, accuratezza e transizione al trotto di lavoro		
9	KX X HC	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra Ø 20 m Trotto di lavoro e redini a volontà	Accuratezza della figura e regolarità		
10	CMS BVFA A	Serpentina a 5 spire Ø 20 m ciascuna Girare sulla linea mediana	Accuratezza della figura e regolarità		
11	D L LI I G	Trotto riunito circolo a destra Ø 10 m Trotto allungato Trotto riunito e circolo a sinistra Ø 10 m Arresto e saluto	Accuratezza della figura, regolarità, transizione al trotto allungato, mantenimento della linea retta, transizione al trotto riunito, transizione all'arresto rimanendo con i cavalli in mano		
12		ANDATURE			
13		IMPULSO			
14		SOTTOMISSIONE ELEGGEREZZA			
15		GUIDATORE			
16		PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)					

Firma del Giudice in

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

### GRAFICO DEL DRESSAGE N. 5



Allegato 9f

## SCHEDE DEL DRESSAGE N. 6

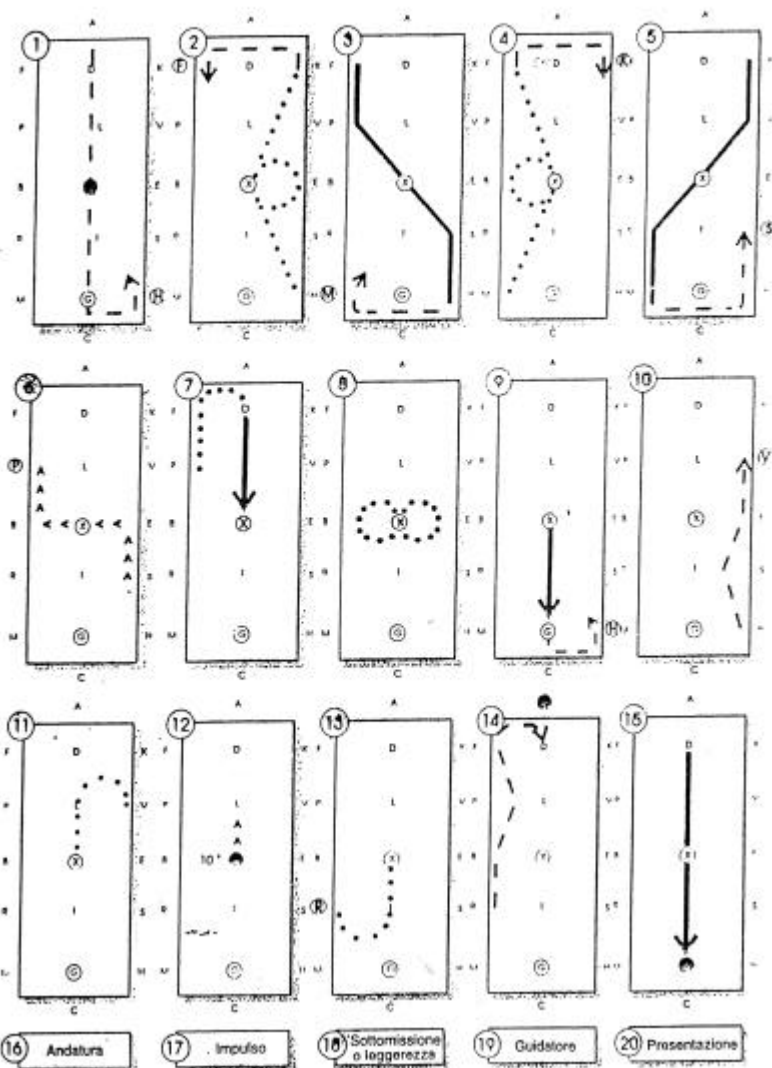
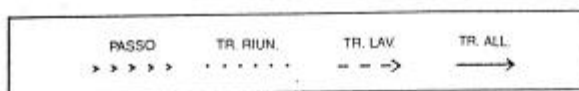
N.	LET.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO	NOTE
1	AX X XCH	Trotto di lavoro Arresto, saluto Trotto di lavoro, pista a mano sin.	Guidare in linea dritta. Arresto coi cavalli in mano. Transizione al trotto di lavoro		
2	HX X KAF	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra $\varnothing$ 20 m Trotto di lavoro, redini a volont�	Precisione della figura, regolarit�, flessione laterale, transizione		
3	HPXSH HCM	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualit� dell'allungato, impulso, precisione, regolarit�, transizione al trotto di lavoro		
4	MX X FAK	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a sinistra $\varnothing$ 20 m Trotto di lavoro, redini a volont�	Precisione della figura, regolarit�, flessione laterale, transizioni		
5	KVXRM MCHS	Trotto allungato Trotto di lavoro	Precisione della figura, regolarit�, impulso, transizioni		
6	SEXBP	Passo in mano	Transizione al passo, linee diritte, impulso, regolarit�, qualit� del piego		
7	PFAD DX	Trotto riunito Trotto allungato	Transizione al trotto riunito, transizione al trotto allungato, regolarit�, linea mediana dritta		
8	X	Trotto riunito, circolo a des. $\varnothing$ 15 m seguito da circolo a sin. $\varnothing$ 15 m	Precisione della figura, regolarit�, qualit� del piego		
9	XG C	Trotto allungato Pista a mano sinistra, trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualit� dell'allungo, regolarit�, transizione al trotto di lavoro, qualit� della flessione laterale		
10	HE V	Deviazione 10 m dal bordo Trotto riunito	Flessione, piego, precisione, impulso, regolarit�		
11	VL LX	1/2 circolo a sinistra $\varnothing$ 20 m Prendere la mediana	Qualit� del piego, impulso, precisione della figura, linea mediana dritta		
12	X	Arresto, immobilit� 10", arretrare di 3 m rompere al trotto riunito	Transizione all'arresto, immobilit�, qualit� dell'arretramento transizione al trotto riunito		
13	XI IR	Prendere la mediana 1/2 circolo a destra $\varnothing$ 20 m	Linea mediana dritta, impulso, precisione della figura, qualit� del piego		
14	RB BF AD	Trotto di lavoro Deviazione 10 m dal bordo Prendere la mediana	Transizione al trotto di lavoro, qualit� della flessione laterale, precisione, impulso, regolarit�		
15	DXG G	Trotto allungato Arresto, saluto	Transizione al trotto allungato, qualit� dell'allungo, linea dritta, regolarit�, transizione all'arresto, arresto in mano		
		Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro			
16		ANDATURE			
17		IMPULSO			
18		SOTTOMISSIONE ELEGGEREZZA			
19		GUIDATORE			
20		PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)					

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

Firma del Giudice in \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 6





Allegato 9g

## SCHEDA DEL DRESSAGE N. 7 (solo singoli)

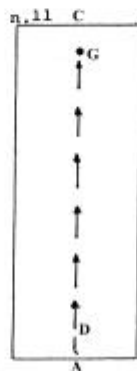
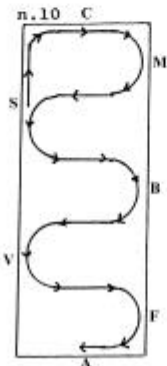
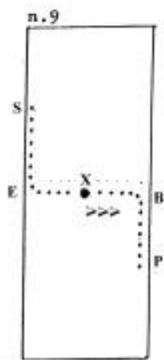
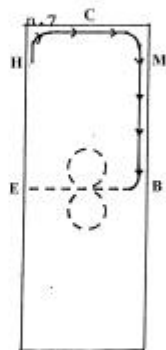
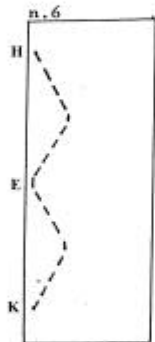
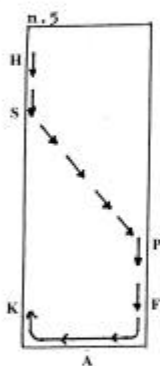
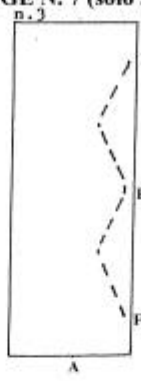
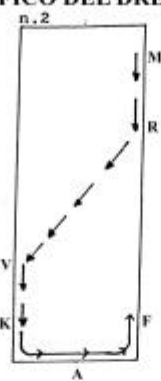
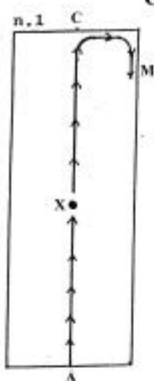
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	PUNTI	NOTE
1	AX X XCM	Entrare al trotto di lavoro Arresto, saluto Procedere al trotto di lavoro Pista a mano destra	Guidare in linea retta. Transizione all'arresto con i cavalli in mano Transizione al trotto di lavoro		
2	MRXVK KAF	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro		
3	F FBM M	Trotto riunito, redini in 1 mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
4	MC C CH	Trotto riunito Arresto, immobilità 10" Trotto riunito	Transizione verso l'alt, immobilità, transizione al trotto riunito		
5	HSXPF FAK	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro		
6	K KEH H	Trotto riunito, redini in 1 mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
7	HCMB BX X XE	Trotto di lavoro Trotto riunito Circolo a destra seguito da circolo a sinistra Ø 15 m Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, qualità del trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
8	EKAP	Trotto di lavoro	Transizione al trotto di lavoro, trotto di lavoro, flessione, regolarità		
9	PBX X XES	Passo in mano Arresto, arretrare di 3 m Passo in mano	Transizione al passo, transizione all'arresto, arretramento diritto, transizione al passo		
10	SHC CMSBVFA	Trotto di lavoro Serpentina di 5 spire, ciascuna Ø 20 m	Transizione al trotto di lavoro, qualità del trotto di lavoro, precisione della figura, flessione, regolarità		
11	A DXG G	Prendere la linea mediana Trotto allungato Arresto, saluto	Linea diritta, transizione al trotto allungato, estensione, transizione all'arresto, immobilità		
Lasciare la pista al trotto di lavoro					
12		ANDATURE			
13		IMPULSO			
14		SOTTOMISSIONE ELEGGEREZZA			
15		GUIDATORE			
16		PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)					

Firma del Giudice in

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

GRAFICO DEL DRESSAGE N. 7 (solo singoli)



- n. 12 ANDATURE
- n. 13 IMPULSO
- n. 14 SOTTOMISS. E LEGGEREZZA
- n. 15 GUIDATORE
- n. 16 PRESENTAZIONE

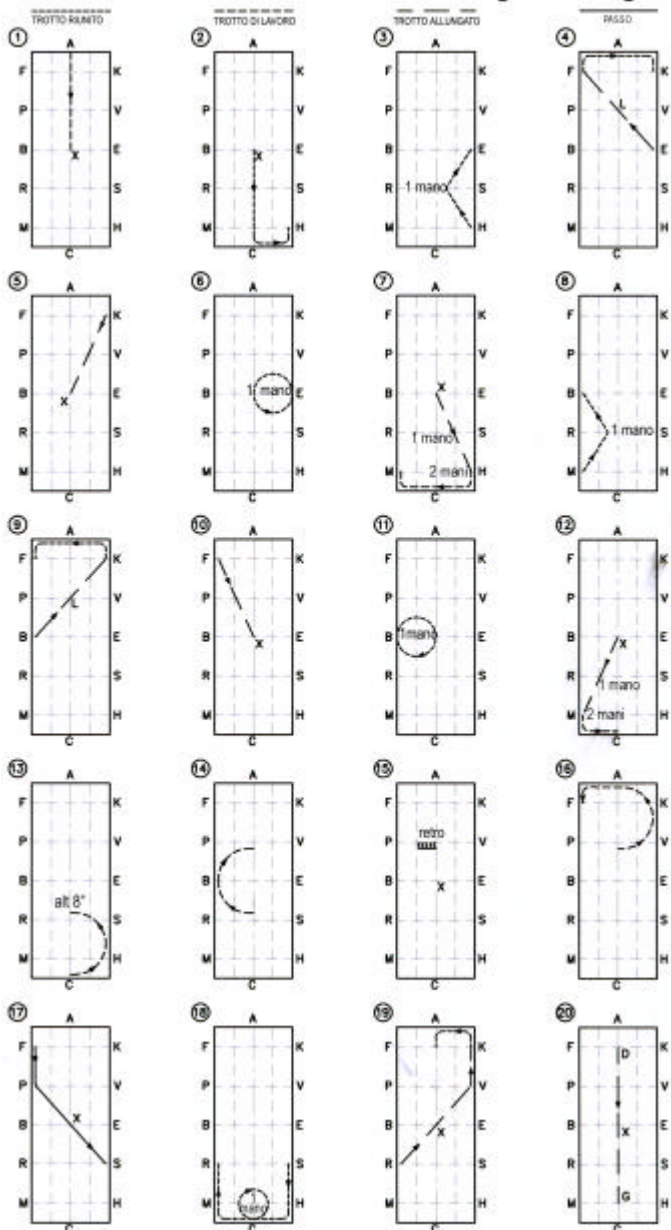
- ..... passo
- tr. riunito
- tr. di lavoro
- tr. allungato

*Allegato 9h*

## SCHEDA DEL DRESSAGE N. 8 (singoli e pariglie)

N.	LETT.	MOVIMENTI	DAGIUDICARE	VOTO	NOTE
1	AX	Entrare al trotto di lavoro Alt, saluto	Dritto sulla linea mediana, precisione Transizione all'alt, saluto. Immobilità nell'arresto con cavalli in appoggio		
2	XCH	Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, flessione		
3	HE E	Trotto riunito, deviazione 15 m con le redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità. Transizione al trotto allungato		
4	ELF FAK	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, regolarità Transizione al trotto riunito		
5	KX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo, flessione, impulso. Transizione al trotto riunito		
6	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a sinistra di 20 m	Precisione, flessione Transizione al trotto allungato		
7	XH H HCM	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo, flessione, regolarità Transizione e qualità del trotto di lavoro. Transizione al trotto riunito		
8	MB B	Trotto riunito, deviazione 15 m con redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità Transizione al trotto allungato		
9	BLK KAF	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, transizione Qualità della riunione, regolarità Transizione al trotto allungato		
10	FX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo Transizione al trotto riunito		
11	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a destra di 20 m	Qualità della riunione, precisione, flessione. Transiz. al trotto allungato		
12	XM M MC	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo e del trotto di lavoro, regolarità, flessione. Transizione al trotto di lavoro		
13	C	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana, immobilità 8"	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, immobilità, qualità del trotto di lavoro, regolarità		
14		Trotto di lavoro, 1/2 circolo Ø 33 m. a destra. Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, qualità del trotto di lavoro, regolarità		
15		Indetreggiare di 3 m	Transizione alla retro, qualità della retro, linea dritta. Transizione al trotto di lavoro		
16		Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra fino alla A Trotto di lavoro	Qualità del trotto, flessione, regolarità Transizione al passo		
17	AF FPXS	Passo	Qualità del passo. Transizione al trotto riunito		
18	SHC C CMR	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra di 15 m Trotto riunito, redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della figura, flessione, precisione Transizione al trotto allungato		
19	RXVK KAD	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo e della riunione Transizioni		
20	DXG G	Trotto allungato Alt, saluto	Qualità dell'allungo. Dritto sulla linea mediana, regolarità Transiz. all'alt. Immobilità e saluto		
		Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro			
21		ANDATURE	Regolarità e libertà (se tiro a 4 andatura mantenuta da tutti i cavalli)		
22		IMPULSO	Movimento in avanti (se tiro a 4 tutti i cavalli devono lavorare)		
23		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA	Risposta volenterosa agli aiuti senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità		
24		GUIDATORE	Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure		
25		PRESENTAZIONE	Aspetto di guidatore e groom, pulizia, forma, assortimento e condizione di cavalli, finimenti e canozza		
<b>TOTALE</b>					x0,64=

## DRESSAGE ATTACCATO N. 8 - Singoli / Pariglie



## Allegato 9

# **RIPRESA DI DRESSAGE N. 6**

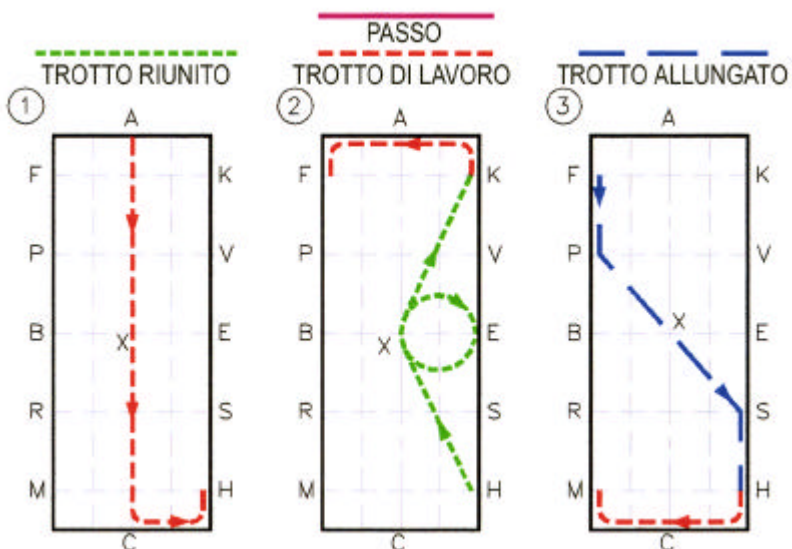
(per Tandem e Tiri a Quattro)

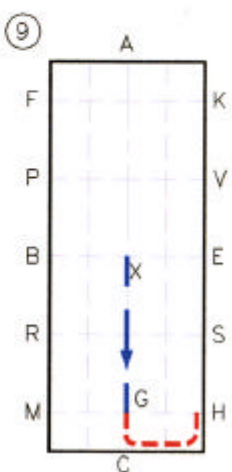
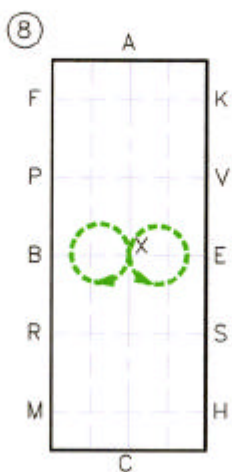
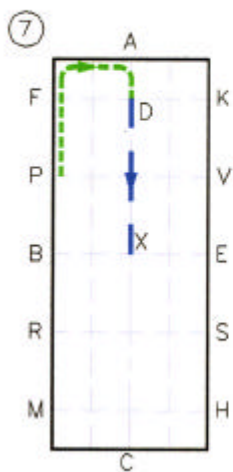
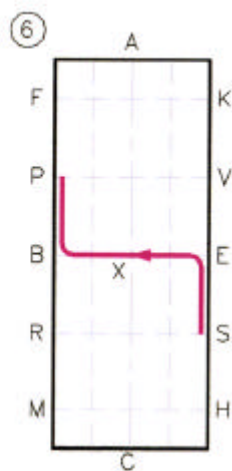
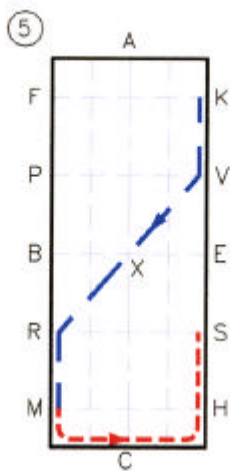
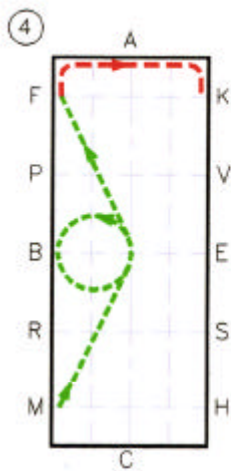
Tempo medio di esecuzione: 8,30 minuti

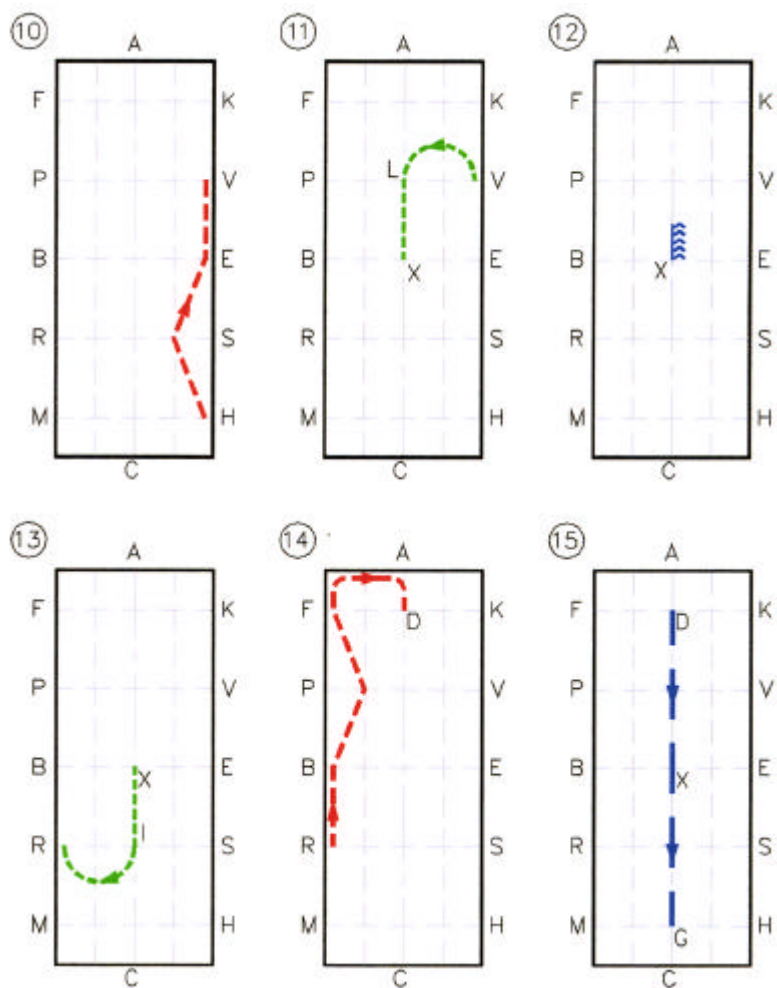
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTC
1	AX X XCH	Trotto di lavoro Arresto, saluto Trotto di lavoro, pista a mano sinistra	Guidare in linea diritta. Arresto con i cavalli in mano. Transizione al trotto di lavoro	
2	HX X  KAF	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra Ø 20 m Trotto di lavoro, redini a volontà	Precisione della figura, regolarità, flessione laterale, transizione	
3	FPXSH HCM	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, impulso, precisione, regolarità, transizione al trotto di lavoro	
4	MX X  FAK	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a sinistra Ø 20 m Trotto di lavoro, redini a volontà	Precisione della figura, regolarità, flessione laterale, transizioni	
5	KVXRM MCHS	Trotto allungato Trotto di lavoro	Precisione della figura, regolarità, impulso, transizioni	
6	SEXBP	Passo in mano	Transizione al passo, linee diritte, impulso, regolarità, qualità della flessione	
7	PFAD DX	Trotto riunito Trotto allungato	Transizione al trotto riunito, transizione al trotto allungato, regolarità, linea mediana diritta	
8	X	Trotto riunito, circolo a destra Ø 15 m seguito da circolo a sinistra Ø 15 m	Precisione della figura, regolarità, qualità della flessione	
9	XG C	Trotto allungato Pista a mano sinistra, trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, regolarità, transizione al trotto di lavoro, qualità della flessione laterale	
10	HE V	Deviazione 10 m dal bordo Trotto riunito	Flessione, piego, precisione, impulso, regolarità	
11	VL LX	½ circolo a sinistra Ø 20 m Prendere la mediana	Qualità della flessione, impulso, precisione della figura, linea mediana diritta	
12	X	Arresto, immobilità 10" indietreggiare di 3 m rompere al trotto riunito	Transizione all'arresto, immobilità, qualità dell'indietreggiata, transizione al trotto riunito	

13	XI IR	Prendere la linea mediana ½ circolo a destra Ø 20 m	Linea mediana diritta, impulso, precisione della figura, qualità del piego	
14	RB BF AD	Trotto di lavoro Deviazione 10 m dal bordo Prendere la mediana	Transizione al trotto di lavoro, qualità della flessione laterale, precisione, impulso, regolarità	
15	DXG G	Trotto allungato Arresto, saluto  Lasciare la pista al trotto	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, linea diritta, regolarità, transizione all'arresto arresto in mano	
16		ANDATURE		
17		IMPULSO		
18		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA		
19		GUIDATORE		
20		PRESENTAZIONE		
T O T A L E			Massimo 200 punti  Coefficiente 0,8	

## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 6









Allegato 10

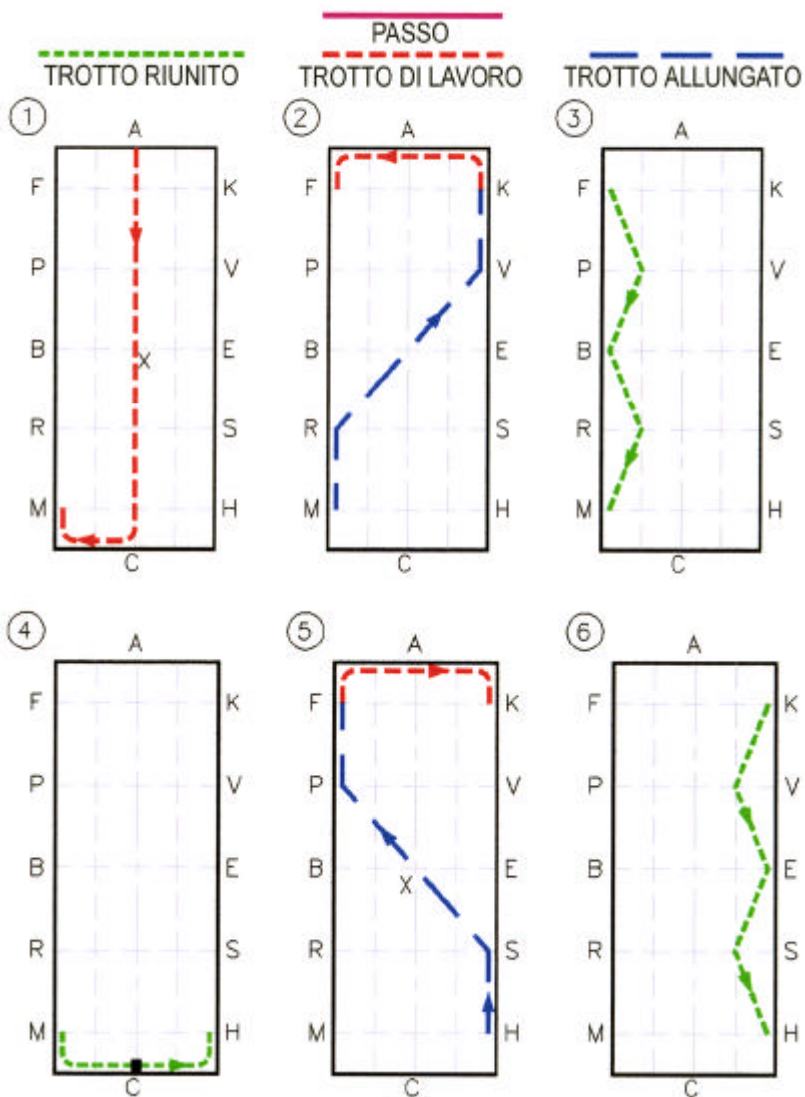
## RIPRESA DI DRESSAGE N. 7

(per Singoli, Cavalli e Pony)

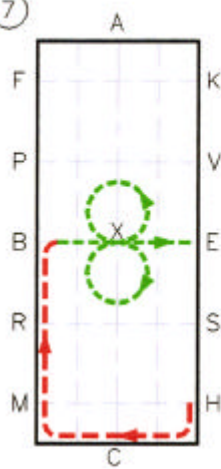
Tempo medio di esecuzione: 7 minuti

N.	LETTERE	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO
1	AX X  XCM	Entrare al trotto di lavoro Arresto, saluto.Procedere al trotto di lavoro Pista a mano destra	Guidare in linea retta. Transizione all'arresto con i cavalli in mano Transizione al trotto di lavoro	
2	MRXVK  KAF	Trotto allungato  Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità Transizione al trotto di lavoro	
3	F  FBM  M	Trotto riunito, redini in una mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
4	MC C CH	Trotto riunito Arresto, immobilità 10" Trotto riunito	Transizione all'alt, immobilità Transizione al trotto riunito	
5	HSXPF  FAK	Trotto allungato  Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro	
6	K  KEH  H	Trotto riunito, redini in una mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
7	HCMB BX X  XE	Trotto di lavoro Trotto riunito Circolo a destra seguito da circolo a sinistra Ø 15 m Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, qualità del trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
8	EKAP	Trotto di lavoro	Transizione al trotto di lavoro, trotto di lavoro, flessione, regolarità	
9	PBX X  XES	Passo in mano Arresto, indietreggiare di 3 m Passo in mano	Transizione al passo, transizione all'arresto, retro, indietreggiata diritta, transizione al passo	
10	SHC CMSBVFA	Trotto di lavoro Serpentina di 5 curve, ciascuna Ø 20 m	Transizione al trotto di lavoro, qualità del trotto di lavoro, precisione della figura, flessione, regolarità	
11	A DXG  G	Prendere la linea mediana Trotto allungato  Arresto, saluto	Linea diritta, transizione al trotto allungato, estensione, transizione all'arresto, immobilità	
Lasciare la pista al trotto di lavoro				
12		ANDATURE		
13		IMPULSO		
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA		
15		GUIDATORE		
16		PRESENTAZIONE		
<b>T O T A L E (massimo 160 punti)</b>				

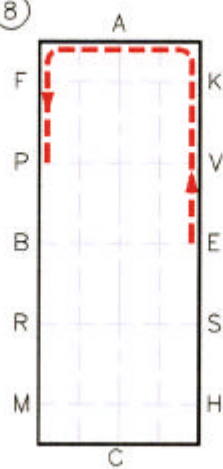
## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 7



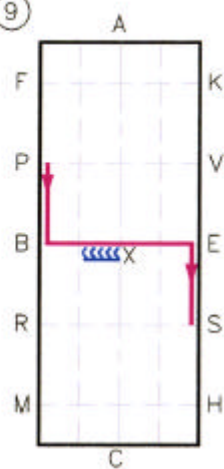
⑦



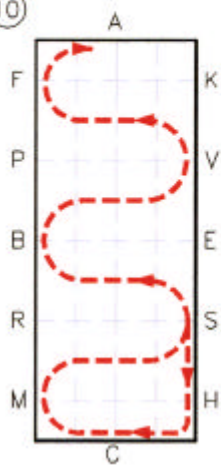
⑧



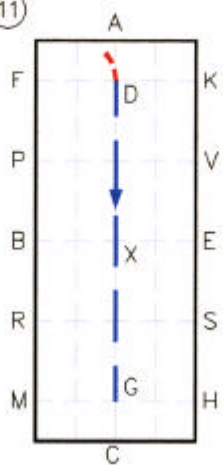
⑨



⑩



⑪



Allegato 11

## RIPRESA DI DRESSAGE N. 8

Tempo medio di esecuzione: 8 minuti

N.	LETT.	MOVIMENTI	DA GIUDICARE	VOTO
1	AX	Entrare al trotto di lavoro  Alt, saluto	Dritto sulla linea mediana, precisione. Transizione all'alt, saluto Immobilità nell'arresto con i cavalli in appoggio	
2	XCH	Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, flessione	
3	HE E	Trotto riunito, deviazione 15 m con le redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità. Transizione al trotto allungato	
4	ELF FAK	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, regolarità Transizione al trotto riunito	
5	KX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo, flessione, impulso Transizione al trotto riunito	
6	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a sinistra di 20m	Precisione, flessione  Transizione al trotto allungato	
7	XH H HCM	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo, flessione, regolarità Transizione e qualità del trotto di lavoro Transizione al trotto riunito	
8	MB B	Trotto riunito, deviazione 15 m con redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità Transizione al trotto allungato	
9	BLK KAF	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, transizione Qualità della riunione, regolarità Transizione al trotto allungato	
10	FX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo Transizione al trotto riunito	
11	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a destra di 20 m	Qualità della riunione, precisione, flessione Transizione al trotto allungato	
12	XM M MC	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo e del trotto di lavoro, regolarità, flessione. Transizione al trotto di lavoro	
13	C	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra Alt perpendicolarmente alla linea	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, immobilità, qualità del trotto di lavoro, regolarità	

		mediana con il guidatore sulla linea mediana, immobilità 8"		
14		Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a destra Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, qualità del trotto di lavoro, regolarità	
15		Indietreggiare di 3 m	Transizione alla retro, qualità della retro, linea diritta. Transizione al trotto di lavoro	
16	AF	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra fino alla A Trotto di lavoro	Qualità del trotto, flessione, regolarità Transizione al passo	
17	FPXS	Passo	Qualità del passo. Transizione al trotto riunito	
18	SHC C CMR	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra di 15 m Trotto riunito, redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della figura, flessione, precisione Transizione al trotto allungato	
19	RXVK KAD	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo e della riunione. Transizioni	
20	DXG G	Trotto allungato Alt, saluto	Qualità dell'allungo. Diritto sulla linea mediana, regolarità Transizione all'alt Immobilità nell'alt e saluto	
Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro				
21		ANDATURE	Regolarità e libertà (se tiro a 4 l'andatura deve essere mantenuta da tutti i cavalli)	
22		IMPULSO	Movimento in avanti (se tiro a 4 tutti i cavalli devono lavorare)	
23		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA	Risposta volenterosa agli aiuti senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità	
24		GUIDATORE	Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure	
25		PRESENTAZIONE	Aspetto di guidatore e groom, pulizia, forma, assortimento e condizione di cavalli, finimenti e carrozza	
<b>T O T A L E</b>			Massimo 250 punti	
			Coefficiente 0,64	

## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 8

