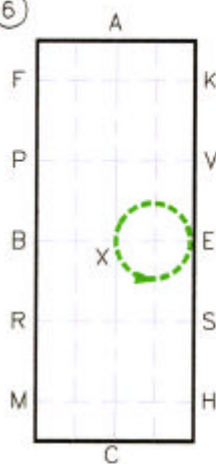
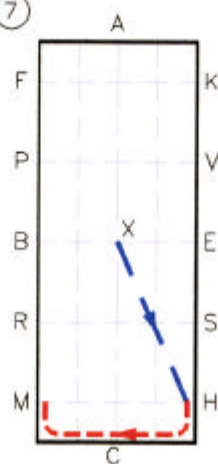


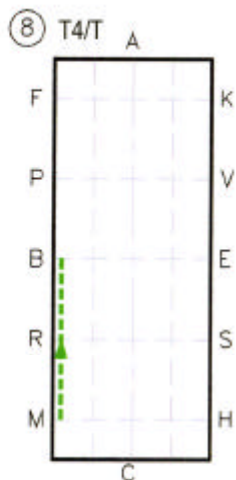
⑥



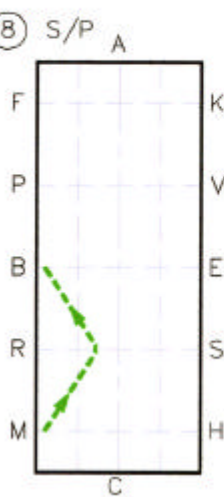
⑦



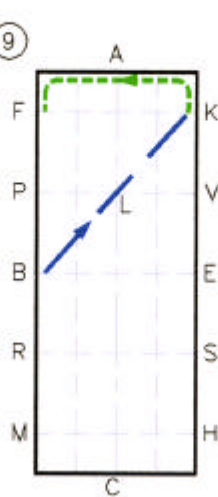
⑧



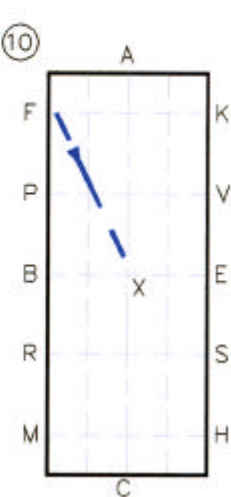
⑧

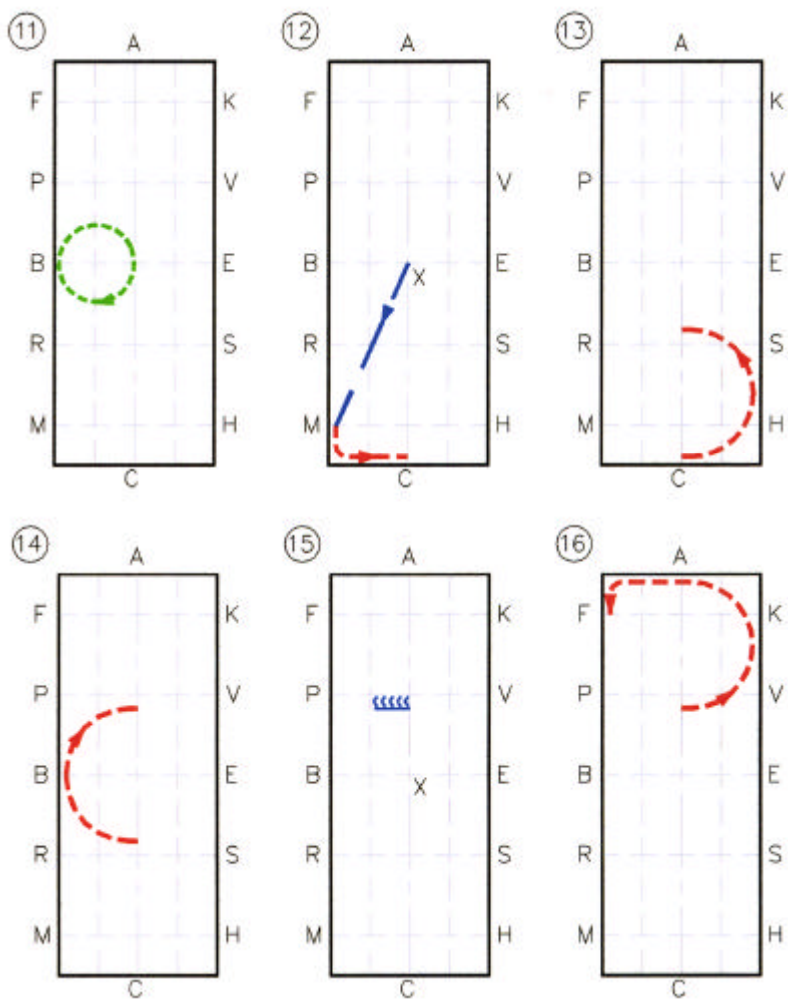


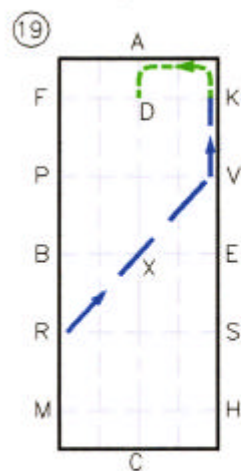
⑨



⑩







TROTTO RIUNITO

PASSO
TROTTO DI LAVORO

TROTTO ALLUNGATO

DIFFERENZE DI REGOLAMENTAZIONE PER MARATONA DI CINQUE FASI

In una maratona - Prova B - di cinque fasi, i seguenti Articoli vengono modificati:

Art. B.49 (FEI 948) - II PERCORSO

B.49.1 Distanze e velocità

Fase	Distanza massima	Distanza minima	Andatura	Velocità massima Km/h	
				Cavalli	Pony
A	7.000 m	4.000 m	libera	15	14
B	1.000 m	800 m	passo	7	6
C	4.000 m		trotto	19	17
D	1.000 m	800 m	passo	7	6
E	9.000 m	*	libera	14	13

* almeno 1 km per ostacolo

B.49.2 Soste obbligatorie

B.49.2.1 Ci deve essere una sosta obbligatoria di 10 minuti alla fine delle Fasi B e D. Vedi Art. B.49.2.1/FEI 948.2.1.

B.49.2.6 In caso di condizioni climatiche estremamente calde ed umide, il tempo accordato per le soste obbligatorie (dopo le Fasi B e D) può essere prolungato a discrezione della Giuria di Terreno.

Art. B.52 (FEI 951) - TEMPI

B.52.2 Tempi nelle Fasi

B.52.2.2a Il Tempo Minimo nella Fase C è inferiore di un minuto al Tempo Accordato.

B.52.2.3 Non vi è tempo minimo nelle Fasi B e D.

B.52.2.5 Il Tempo Limite nelle Fasi B e C è uguale al Tempo Accordato più il 20%.

B.52.5 Penalità nelle Fasi

B.52.5.2 Nella Fase C i Concorrenti verranno penalizzati di 0,1 punto per ogni secondo iniziato al di sotto del Tempo Minimo.

Art. B.53 (FEI 952) - PENALITA' SUL PERCORSO

B.53.1 Frusta

B.53.1.1 Le penalità per non avere una frusta sulla carrozza nelle Fasi A, B, C e D e fuori dagli ostacoli in Fase E è di 5 punti per fase.

B.53.4 Errore di andatura

B.53.4.1 Se uno o più cavalli rompono ad un'andatura diversa da quella specificata per le Fasi B, C e D e questo non viene corretto entro cinque secondi, il Concorrente riceve 1 punto di penalità ogni volta che accade. Se la rottura continua, il Concorrente riceverà 1 punto di penalità per ogni periodo addizionale di cinque secondi.

B.53.4.2 In Fase C, dove sarebbe insicuro mantenere il trotto, il Delegato Tecnico può autorizzare qualsiasi andatura su quel determinato tratto del percorso. L'inizio e la fine di questo tratto devono essere indicati chiaramente.

B.53.5 Errore di andatura intenzionale

Mettere tutti i cavalli intenzionalmente al galoppo o al trotto nelle Fasi B e D o far galoppare volutamente tutti i cavalli in Fase C comporterà l'eliminazione.

B.53.6 Messa di piedi a terra

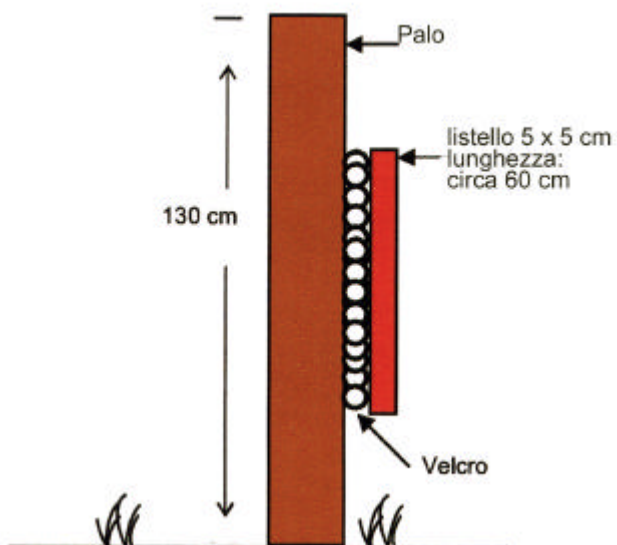
Nelle Fasi A, B, C, D e fuori dagli ostacoli della Fase E i Groom ed il Concorrente non possono smontare dalla carrozza a meno che questa non sia ferma. Se la carrozza non è ferma, la messa di piedi a terra sia di uno che di entrambi i Groom comporta 10 punti di penalità, mentre se mette i piedi a terra il Concorrente verranno attribuiti 20 punti di penalità.

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

B.58.2 Osservatori a terra

B.58.2.1 Gli Osservatori a terra dovrebbero essere distribuiti lungo il percorso in posizione tale da poter vedere i passaggi obbligati più critici ed il tragitto più lungo possibile del passo nelle Fasi B e D.

ELEMENTI ROVESCIBILI PER GLI OSTACOLI



DISEGNO DELLE COPPIE DI CONI

(visti dalla carrozza)

Colore: rosso o giallo con palline di colore contrastante

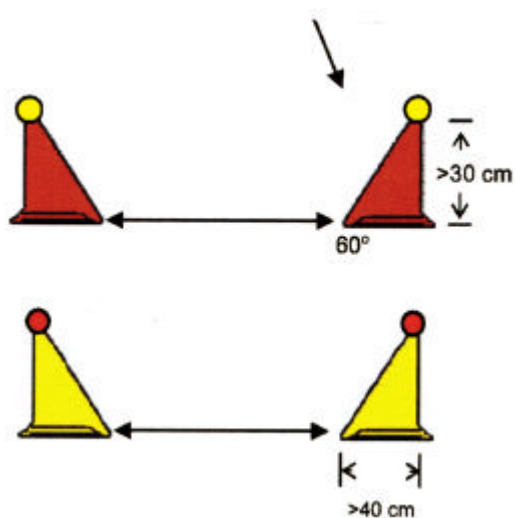
Materiale: PVC morbido

Altezza: minimo 30 cm

Base: minimo 40 cm

Inclinazione: 60°

Pallina appesantita o
blocco di legno che cade
quando l'elemento viene
urtato



base interna posizionata alla distanza
prevista per la relativa carreggiata
Art. B.63.1.4/FEI 962.1.4

OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI

(Gli elementi devono essere distanziati di 20-40 cm)

15.1 “L” semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

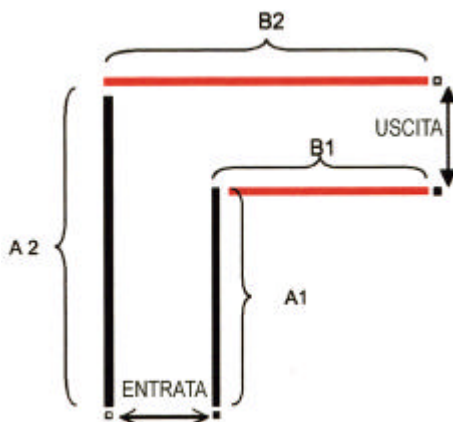
Segnali: un paio di segnali rossi e bianchi, posizionati entro 20 cm dall'elemento “A” di entrata e “B” di uscita

Cavalli (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tandem	4	8	12	8	12	4
Tiri a 4	4	8	12	8	12	4

Pony (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tandem	3	8	11	8	11	3
Tiri a 4	3	8	11	8	11	3



15.2 Doppia “L”

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

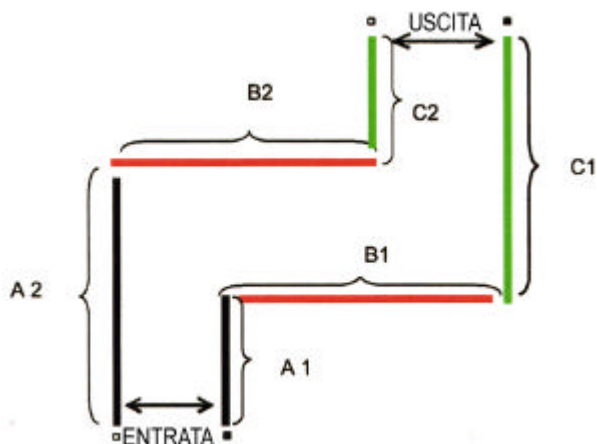
C - entro 20 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tandem	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5
Tiri a 4	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Pony (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tandem	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tiri a 4	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



15.3 “U” semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

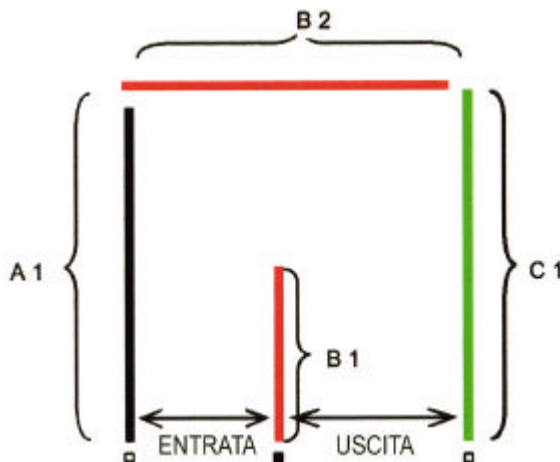
C - entro 20 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	3	9	4	5	7	9	4
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	4	10	5	5	9	10	5
Tiri a 4	4	10	5	5	9	10	5

Pony (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	2	8	3	5	5	8	3
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	3	9	4	5	7	9	4
Tiri a 4	3	9	4	5	7	9	4



15.4 Doppia “U”

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

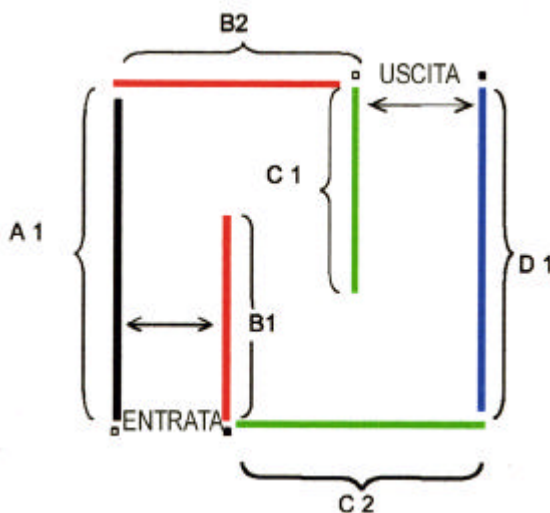
C - entro 20 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5
Tiri a 4	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Pony (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiri a 4	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



15.5 Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

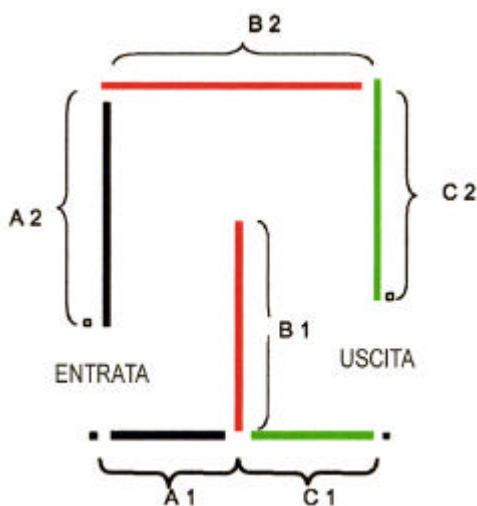
C - entro 20 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	4	5	9	5	8	10	5	8	5
Tiri a 4	4	5	9	5	8	10	5	8	5

Pony (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	3	4	8	4	7	8	4 <td 7	4	
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	4



15.6 Doppia Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

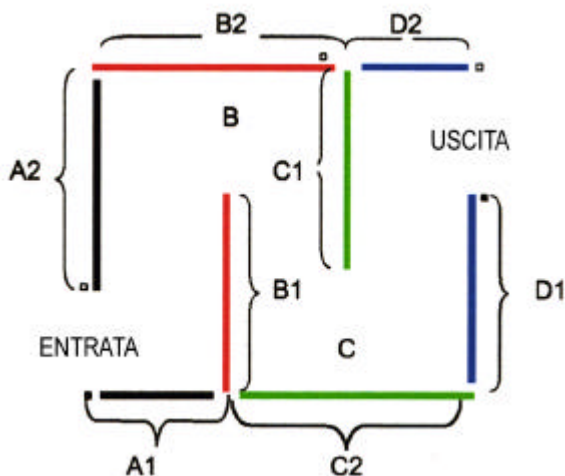
C - entro 20 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	E	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	U
Si	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Pa	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Ta	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5
T4	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

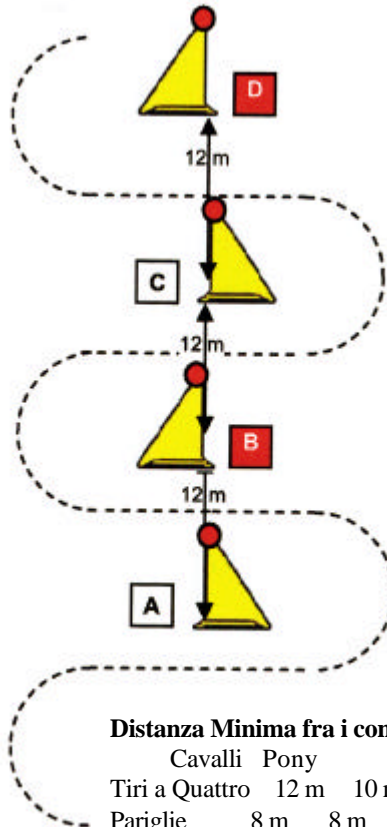
Pony (misure minime)

	E	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	U
Si	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Pa	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Ta	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
T4	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



OSTACOLI MULTIPLI APERTI

16.1 SERPENTINA

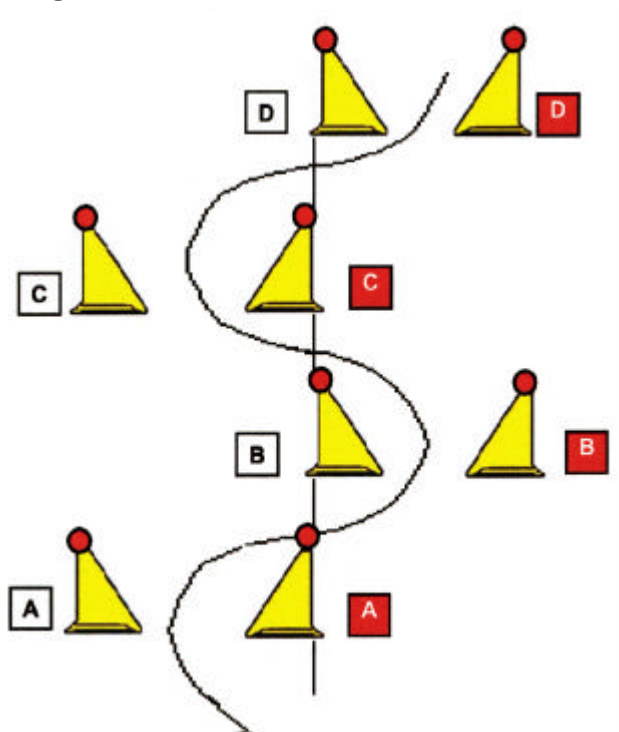


Distanza Minima fra i coni

	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	12 m	10 m
Pariglie	8 m	8 m
Tandem	12 m	10 m
Singoli	8 m	8 m

I Coni devono essere posizionati in linea retta, con i segnali (*lettere*) sui lati opposti

16.2 ZIG-ZAG



Distanza minima tra i Coni (non da centro a centro)

	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	12 m	10 m
Pariglie	8 m	8 m
Tandem	12 m	10 m
Singoli	8 m	8 m

La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 20 cm di distanza.

La fila centrale di coni non deve essere modificata; saranno i coni esterni che verranno spostati per essere adattati ad un'altra carreggiata.

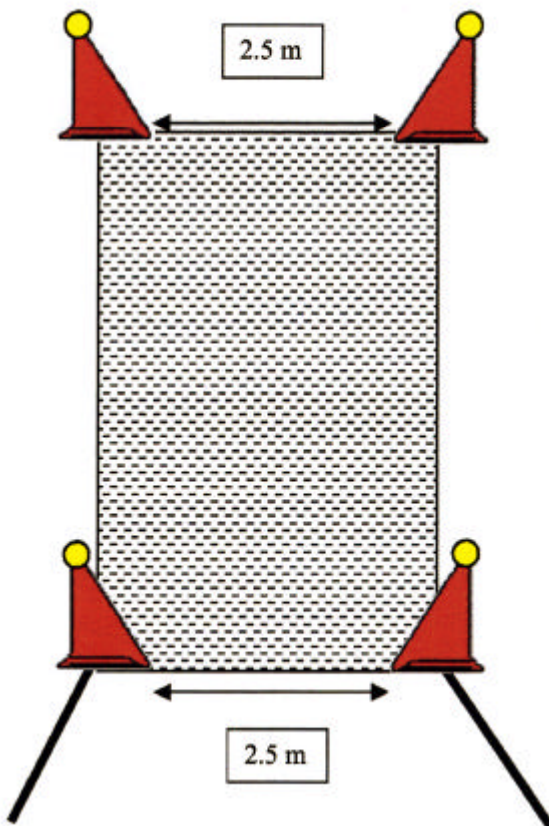
16.3 PONTE

Dimensioni:

10m x 3m; altezza massima 20 cm con ali di entrata a ventaglio

Coni: sono richiesti a ciascuna estremità adiacenti al ponte, con le lettere A rossa e bianca all'entrata e le lettere B rossa e bianca all'uscita.

Larghezza fissa di 2,50 m per tutte le categorie.



RIASSUNTO DELLA PROVA B

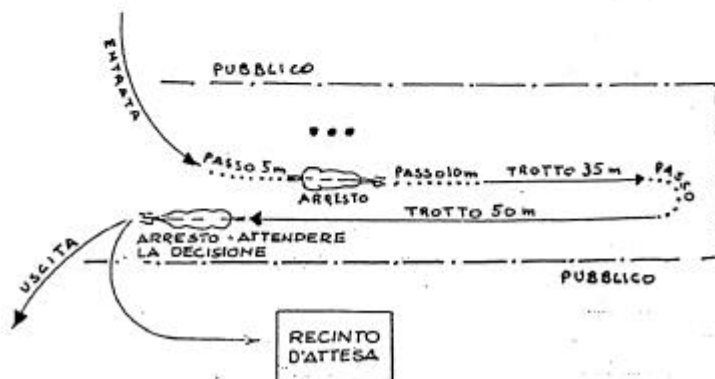
	Categoria	Distanza massima km	Velocità massima km/h 5 fasi (3 fasi)	Peso minimo kg	Carreggiata minima cm
Cavalli	Tiri a Quattro	5 Fasi 22 Km	15/7/19/7/14 15/7/14	600 kg	125 cm
	Pariglie			350 kg	
	Tandem			150 kg	
	Singoli				
Pony	Tiri a Quattro	3 Fasi 17 Km	14/6/17/6/13 14/6/13	300 kg	
	Pariglie			225 kg	
	Tandem			90 kg	
	Singoli				

RIASSUNTO DELLA PROVA C

	Categoria	Velocità minima m/min	Largh. coni cm*	Serpentina	Zig-zag	„L“	„U“	Ost. sing.	Carregg. minima cm
Cavalli	Tiri a 4	230	190	12	12	4/4	4/5/5	15	158
	Tandem		170						138
	Pariglie	250	160	8	11				148
	Singoli		170						138
Pony	Tiri a 4	230	170	10	10	3/3	2/4/4	12	138
	Tandem	240							
	Pariglie	250	160	8					
	Singoli							2/3/3	

* + 10 cm per categorie Brevetti

PROCEDURA PER L'ISPEZIONE VETERINARIA



- a) Tenuta del Concorrente o del Groom che presenta il cavallo:
il Copricapo è obbligatorio; no pantaloni corti
- b) Presentazione del cavallo:
i cavalli devono essere presentati in filetto
- c) Comportamento consigliato:
presentarsi tenendo il cavallo da sinistra, salutare la Giuria e piazzare il cavallo ai due venti come da figura
- d) Percorso:
effettuare il percorso come da disegno, arresto ed attendere la decisione della Giuria

Allegato 21

PROVA B - MARATONA
Tabella per il calcolo del Tempo Accordato

	Andatura libera/trotto (Km/h)						
metri	13	14	15	16	17	18	19
10	2,7"	2,5"	2,4"	2,3"	2,1"	2"	1,9"
20	5,5"	5"	4,8"	4,5"	4,2"	4"	3,8"
40	11"	10"	9,6"	9"	8,5"	8"	7,6"
60	17"	16"	15"	14"	13"	12"	11"
80	22"	21"	19"	18"	17"	16"	15"
100	28"	26"	24"	23"	21"	20"	19"
200	56"	51"	46"	45"	42"	40"	38"
300	1'23"	1'17"	1'12"	1'08"	1'04"	1'00"	57"
400	1'51"	1'43"	1'36"	1'30"	1'25"	1'20"	1'16"
500	2'19"	2'09"	2'00"	1'53"	1'46"	1'40"	1'35"
600	2'46"	2'34"	2'24"	2'15"	2'07"	2'00"	1'54"
700	3'14"	3'00"	2'48"	2'38"	2'28"	2'20"	2'13"
800	3'42"	3'26"	3'12"	3'00"	2'49"	2'40"	2'32"
900	4'09"	3'52"	3'36"	3'23"	3'11"	3'00"	2'51"
1000	4'37"	4'17"	4'00"	3'45"	3'32"	3'20"	3'10"
2000	9'14"	8'34"	8'00"	7'30"	7'04"	6'40"	6'19"
3000	13'51"	12'51"	12'00"	11'15"	10'35"	10'00"	9'28"
4000	18'28"	17'08"	16'00"	15'00"	14'07"	13'20"	12'38"
5000	23'05"	21'25"	20'00"				
6000	27'42"	25'42"	24'00"				
7000	32'19"	29'59"	28'00"				
8000	36'55"	34'16"					
9000	41'32"	38'33"					
m/min	217 m	233 m	250 m	267 m	283 m	300 m	317 m

	Andatura: passo		
metri	5 Km/h	6 Km/h	7 Km/h
1	0,7"	0,6"	0,5"
10	7"	6"	6"
20	14"	12"	11"
30	21"	18"	15"
40	28"	24"	20"
50	36"	30"	26"
60	42"	36"	31"
70	49"	42"	36"
80	57"	48"	41"
90	1'04"	54"	47"
100	1'12"	1"	52"
200	2'24"	2"	1'43"
300	3'36"	3"	2'34"
400	4'48"	4"	3'26"
500	6'00"	5"	4'17"
600	7'12"	6"	5'09"
700	8'24"	7"	6'00"
800	9'36"	8"	6'51"
900	10'48"	9"	7'43"
1000	12'00"	10"	8'34"
7 min	583 m	700 m	816 m
8 min	666 m	800 m	933 m
9 min	750 m	900 m	
10 min	833 m	1000 m	
11 min	917 m		
12 min	1000 m		
m/min	83 m	100 m	116.6 m

Allegato 23

PROVA B- MARATONA
FOGLIO DEI CRONOMETRISTI

Foglio di bordo da esibire ai cronometristi per la compilazione				Concorrente		
				Nome		N°
FASE		ORA	MIN	SEC	Firma del Cronom.	Tempo Impiegato
A	PARTENZA					
	ARRIVO					
B	PARTENZA					
	ARRIVO					
C	PARTENZA					
	ARRIVO					
D	PARTENZA					
	ARRIVO					
E	PARTENZA					
	ARRIVO					
LUOGO:				VISTO DELLA GIURIA		
DATA:		

NOTA: I C.O. possono distribuire il presente foglio a ciascun concorrente; il concorrente è tenuto a conservare a bordo della carrozza questo foglio, ad esibirlo ai cronometristi perchè vi marchino il tempo di partenza ed arrivo di ogni fase, a consegnare il foglio in giuria non appena terminata la maratona. Se possibile usare carta verde per questo foglio.

Allegato 26

**PROVA B - MARATONA
FOGLIO DELL' OSSERVATORE A TERRA**

CATEGORIA

FASE E ANDATURA	PENALITÀ PER ROTTURE ARRESTI O PIEDE A TERRA Art.31.6, 7, 9	PASSAGGI OBBLIGATI SUPERATI Art.28, 9	Ritardi o attese Art. 18.5		Tempo impiegato		Spazi riservati alla Giuria	
			Min.	Sec.	Min.	Sec.	Tempo abbuonato	Penalità
A Libera								
B Passo								
C Trotto								
D Passo								
E Libera								

CONCORRENTE: Nome NUMERO FIRMA DEL GIUDICE

LUGOGO: FIRMA DELL'OSSERVATORE A TERRA

DATA: (leggibile)

PROVA C - OSTACOLI/CONI
Tabella per il calcolo del Tempo Accordato

metri	200	210	220	230	240	250
5	1,5''	1,5''	1,4''	1,3''	1,25''	1,2''
10	03''	03''	2,7''	2,6''	2,5''	2,4''
50	15''	15''	14''	13''	12''	12''
100	30''	29''	27''	26''	25''	24''
500	2'30''	2'23''	2'16''	2'10''	2'03''	2'00''
520	2'36''	2'28''	2'22''	2'16''	2'10''	2'05''
540	2'42''	2'34''	2'27''	2'21''	2'15''	2'10''
560	2'48''	2'40''	2'33''	2'26''	2'20''	2'14''
580	2'54''	2'46''	2'38''	2'31''	2'25''	2'19''
600	3'00''	2'51''	2'44''	2'37''	2'30''	2'24''
620	3'06''	2'57''	2'49''	2'42''	2'35''	2'29''
640	3'12''	3'02''	2'55''	2'47''	2'40''	2'34''
660	3'18''	3'09''	3'00''	2'52''	2'45''	2'38''
680	3'24''	3'14''	3'05''	2'57''	2'50''	2'43''
700	3'30''	3'20''	3'11''	3'03''	2'55''	2'48''
720	3'36''	3'25''	3'16''	3'08''	3'00''	2'53''
740	3'42''	3'31''	3'22''	3'13''	3'05''	2'58''
760	3'48''	3'37''	3'27''	3'18''	3'10''	3'02''
780	3'54''	3'43''	3'33''	3'23''	3'15''	3'07''
800	4'00''	3'49''	3'38''	3'29''	3'20''	3'12''

C - CONCORSI DI TRADIZIONE E DI ELEGANZA

Lo scopo di questi concorsi è di mantenere viva l'arte della guida con le redini lunghe, secondo la tradizione, di diffondere questo sport, di promuovere la cultura, la conoscenza del ben attaccare e la conservazione del patrimonio artistico e storico-museale rappresentato dalla carrozza, pur mantenendo lo spirito agonistico che deve contraddistinguere tutta l'attività sportiva della nostra Federazione.

CONCORSI DI TRADIZIONE

C.1 Generalità

C.1.a I Concorsi di Tradizione sono diretti a premiare gli attacchi che, tenuto conto dei cavalli, della carrozza e del suo equipaggio, dei finimenti, del guidatore e dell'addestramento dei cavalli, presentino le migliori qualità estetiche e tecniche, nel rispetto della tradizione e della sicurezza.

C.1.b Il Concorso Attacchi di Tradizione è rivolto esclusivamente a carrozze d'epoca a due ed a quattro ruote, ed è destinato ai Concorrenti che guidano qualsiasi tipo di attacco, con esclusione assoluta delle carrozze per maratona. Si potranno pertanto prevedere in programma due categorie quali:

- Carrozze sportive
- Carrozze di servizio

E' facoltà del Comitato Organizzatore organizzare Concorsi come segue:

- Categoria di tipo A: Attacchi esclusivamente d'epoca
- Categoria di tipo B: Attacchi moderni (costruiti dopo il 1950) e attacchi non conformi alla loro origine.

C.1.c E' di esclusiva competenza dei Giudici di verificare, prima della prova di Presentazione, l'assegnazione degli attacchi alle categorie del Concorso, fatta all'atto dell'iscrizione.

C.1.d Le suddette categorie possono essere programmate in:

- Attacco singolo (a due o quattro ruote)
- Attacco pariglia
- Attacco tandem
- Attacco tiro a quattro

C.1.e Il concorso comprende tre prove:

1. **PROVA DI PRESENTAZIONE da fermo ed in movimento** (tenuta, pulizia, regolazione dei finimenti)
2. **PROVA DI REGOLARITA'** (regolarità, andatura)
3. **PROVA DI ABILITA'** (scioltezza, sottomissione dei cavalli, destrezza del guidatore).

C.1.f L'età minima per partecipare ad un Concorso di Attacchi di Tradizione è 14 anni. Ai Concorsi ai quali partecipano giovani guidatori di età da 14 a 18 anni vi potrà essere una classifica speciale per gli Junior, indipendentemente dal tipo di attacco guidato.

C.1.g Ogni guidatore deve essere in possesso della patente F.I.S.E. A/AT o superiore. Una patente FISE superiore di altra disciplina può contenere la specializzazione Attacchi, ma questa deve essere indicata.

C.1.h I cavalli degli attacchi che partecipano al Concorso di Tradizione dovranno essere iscritti alla F.I.S.E.

C.1.i Il Concorrente dovrà portare il numero di gara, fissato in modo ben visibile sulla carrozza, in tutte le prove.

C.1.j E' vietato l'uso dell'hackmore e di imboccature punitive.

C.1.k Sono vietate le redini a maniglia. Nel rispetto delle proprie tradizioni, per tutta la durata della gara **bisogna adottare** il sistema di guida Achenbach, o per gli attacchi tradizionali ungheresi, il sistema ungherese.

C.2 Prova di Presentazione

C.2.a Gli attacchi sono giudicati, da fermo ed in movimento, in conformità ai criteri definiti nel presente regolamento. La Giuria deve chiedere al concorrente, al fine di giudicarlo, di compiere dei movimenti in avanti in uno spazio pianeggiante e recintato. E' facoltà della Giuria chiedere un arretramento.

C.2.b Sono previsti tre Giudici. I concorsi di tipo B potranno essere giudicati anche da un solo Giudice. Il Dipartimento potrà autorizzare per iscritto Concorsi di tipo A e B con Giudice Unico.

PRESENTAZIONE DA FERMO

- C.2.c Sarà giudicata la qualità, la pulizia, lo stato generale e l'impressione d'insieme della carrozza, dei cavalli, del guidatore, dei passeggeri e degli aiutanti, dei finimenti, così come della sicurezza dell'insieme.
- C.2.d Il finimento deve essere pulito, completo, in buono stato e dello stesso modello e stile. Le imboccature dei cavalli possono essere differenti tra loro, con riserva di giustificarne i motivi. Le parti metalliche del finimento devono avere il medesimo colore di quelle della carrozza e degli accessori.
- C.2.e L'uso delle cuffie non comporta penalità.

PRESENTAZIONE IN MOVIMENTO

- C.2.f Saranno giudicati: l'elasticità, la regolarità delle andature, l'armonia, la leggerezza, nonché l'impulso dei cavalli in movimento. Il guidatore sarà anche giudicato per il suo stile di guida, la sua precisione, la padronanza dell'attacco e per la presentazione del suo equipaggio.

I criteri di valutazione della Prova di Presentazione saranno i seguenti:

CAVALLI

- C.2.g I cavalli devono essere proporzionati alla dimensione della carrozza, tolettati in modo adeguato (non a scacchi) ed avere andature tipiche dei cavalli carrozzieri; sono assolutamente vietate, solo in presentazione, qualsiasi tipo di protezione (fasce, paraglomeri, parastinchi, ecc.). Le code devono sempre essere libere e non legate al finimento o alla carrozza.

CARROZZE

- C.2.h Le caratteristiche principali di una carrozza sono:
- Le parti lignee componenti la cassa sono sempre più scure o dello stesso colore del treno.
 - Le altre parti lignee (ruote, stanghe, timone, barra di congiunzione, ecc.) sono solitamente più chiare della cassa con esclusione di tutti i colori pastello.
 - Le parti in ferro devono essere nere ad eccezione delle molle e degli assali (salvo la parte laterale) che saranno dello stesso colore del treno.
 - Orfanella e parafanghi sono sempre di colore nero, salvo carrozze color legno naturale.
 - Mantice, se di cuoio, nero, se di tela color panna.
 - Il cuneo di guida delle carrozze da cocchiere sarà rigido, quello delle carrozze da proprietario sarà morbido.

- I fanali per le carrozze di servizio sono generalmente quadri, per le altre tonde; possono essere utilizzati anche fanali cilindrici in talune carrozze di servizio (coupé, ecc.).

FINIMENTI

C.2.i

Per tutta la prova del Concorso, si devono utilizzare gli stessi finimenti.

- I finimenti devono essere di cuoio, conformi al tipo di attacco, puliti e con le guarnizioni senza aloni.
- Con qualsiasi tipo di carrozza è indifferente l'uso del finimento a collana o a pettorale.
- E' preferibile che con carrozza di colore legno naturale siano usati finimenti di colore cuoio naturale.
- Con i finimenti a pettorale, le tirelle devono sempre essere attaccate ai bilancini.
- Con i finimenti a collana, le tirelle devono sempre essere attaccate ai funghi.
- Per l'attacco a tiro a 4 con collana dovrà sempre essere usata per i cavalli di volata la bilancia a tre pezzi, mentre con il pettorale il bilanciamento ad un pezzo.
- Per gli attacchi singoli, le tirelle del finimento a collana potranno essere attaccati al bilancino o agli attacchi fissi con testa a dardo.
- Per gli attacchi singoli a due ruote è obbligatorio il sellino con la porta stanghe a bracciale, mentre per il quattro ruote il sellino con porta stanghe a ricciolo.
- Le giungole a catena (chaînettes) si usano solo con carrozze sportive aventi gli anelli delle nottole del timone del tipo mobile.
- E' possibile in alcuni casi, a valutazione insindacabile del Presidente di Giuria, l'ammissione al Concorso di Tradizione di carrozze e di finimenti con utilizzo o caratteristiche diverse.

EQUIPAGGI

C.2.j

Per le carrozze sportive, l'abbigliamento sarà il seguente:

- Chi guida una carrozza sportiva con attacco a pettorale deve avere cappello floscio o in paglia d'estate, frusta spezzata (mascherizzo), abito sportivo monopetto (non a colori sgargianti), scarpe con lacci, calze scure, guanti marrone, grembiule coordinato e redini in cuoio naturale.
- Chi guida carrozze sportive con attacco a collana porta una bombetta per tiro singolo o pariglia, e cilindro grigio per tiro a 4 e tandem, abito scuro monopetto, scarpe nere con lacci, cravatta in tinta, calze scure, grembiule coordinato, redini di mano in cuoio naturale e guanti marrone.

Per gli aiutanti di carrozza sportiva:

- L'aiutante dell'attacco singolo o della pariglia porterà un abbigliamento coordinato all'attacco.
- Per il tiro a quattro cilindro nero, coccarda a sinistra.

Per le carrozze di servizio l'abbigliamento sarà il seguente:

Per il cocchiere:

- Cilindro nero con coccarda sul lato sinistro.
- Livrea a giacca nera o blu a due bottoni dietro e sei davanti.
- Plastron.
- Spilla (facoltativa).
- Pantaloni alla cavallerizza color crema.
- Stivali neri con risvolti marrone.
- Guanti neri.
- Gilet di panno chiaro.
- Bottoni dello stesso colore della guarnizione dei finimenti.
- Ovvero la divisa della casata.

Per gli aiutanti della carrozza di servizio:

- L'aiutante per questo tipo di attacco porterà lo stesso abbigliamento del cocchiere.

Le guidatrici avranno una tenuta classica.

- Porteranno guanti marrone chiaro e grembiule coordinato.
- I passeggeri saranno vestiti in modo classico e sobrio. Gli attacchi a due ruote con passeggero non avranno aiutante.

C.3 Prova di Regolarità

- C.3.a Si svolge su un percorso che necessita, da parte del guidatore, la conoscenza delle andature, delle regolarità dei tempi e delle capacità di condurre il suo attacco in tutte le condizioni possibili.
- C.3.b Il percorso della prova si effettua su un terreno carrozzabile per tutti i tipi di vettura e perciò sarà ghiaioso, erboso, sabbioso, asfaltato o lastricato, ma senza insidie. La distanza da percorrere, a seconda della topografia, va da quattro a quindici Km. Visto lo scopo della prova, che deve valutare le regolarità di una determinata andatura, la suddetta distanza non dovrà essere portata a conoscenza dei concorrenti.
- C.3.c Il percorso, la cui lunghezza viene resa nota, deve essere compiuto senza fermate, alla velocità media stabilita dalla Giuria. Negli ultimi 1000 metri è vietato andare al passo, effettuare volte, serpentine, ma bisogna procedere in linea retta. La velocità può essere stabilita da dieci a quindici Km orari alle andature di trotto o di passo con una tolleranza di due minuti sul tempo accordato. Ogni secondo in meno o in più del tempo accordato, detratta la tolleranza, viene penalizzato con 0,2 punti.
- C.3.d I Commissari vigileranno sul regolare svolgimento della prova, la quale comporta un massimo di cinque ostacoli naturali o artificiali, il cui mancato superamento comporta una penalizzazione di cinque punti cadauno. Ad esempio uno zig-zag, mezzo giro, un fondo sonoro, un ponte, ecc.

C.3.e Il guidatore che non effettua il percorso previsto è eliminato dalla prova.

C.4 Prova di Abilità

C.4.a Questa prova permette al guidatore di dimostrare la sua capacità di condurre l'attacco nel compiere un percorso prestabilito, la cui lunghezza ed il tempo saranno determinati a discrezione del Comitato Organizzatore e della Giuria, comunque compresi fra 700 e 1000 metri.

C.4.b Il percorso si svolge su un terreno pianeggiante e scorrevole, senza buche o solchi, in un'area ampia ove le carrozze possano compiere evoluzioni in tutta sicurezza.

C.4.c Sul terreno di gara si possono costruire scenari e figure destinate a mettere in risalto l'addestramento dei cavalli.

C.4.d Il percorso comporterà un massimo di 20 porte eventualmente multiple.

C.4.e Per le vetture a due ruote la larghezza delle porte dovrà essere di 30 cm più larga della carreggiata.

C.4.f Per le vetture a quattro ruote viene preso in considerazione solo l'assale posteriore e la larghezza delle porte è calcolata in funzione della distanza tra cerchione anteriore e posteriore come segue:

- fino a 40 cm = + 30 cm
- da 40 a 59 cm = + 35 cm
- da 60 a 89 cm = + 40 cm
- più di 90 cm = + 45 cm

PENALITÀ

C.4.g Gli errori saranno penalizzati come segue:

- Il mancato attraversamento della linea di partenza è penalizzato con 10 punti e comporta la ripetizione della stessa.
- Ogni pallina rovesciata è penalizzata con 5 punti.
- La porta attraversata a metà o non attraversata è penalizzata con 10 punti. Non è necessario ripassarla.
- Uscire dal campo senza aver attraversato la linea di arrivo si considera ritiro dalla prova.
- Nei Concorsi è richiesta la guida secondo il metodo Achenbach. Chi guiderà in maniera diversa sarà penalizzato di 10 punti.
- La velocità sarà di 220 m/min.
- Il superamento del tempo è penalizzato con 0,2 punti/sec.

C.5 Saluto

- C.5.a Il Concorrente deve salutare la Giuria alla partenza ed al termine delle prove di abilità e presentazione. Dopo l'arresto il guidatore saluta il Presidente della Giuria.
- C.5.b Il saluto si fa con naturalezza, senza enfasi, la frusta viene passata alla mano sinistra e mai deposta nel porta frusta.
- C.5.c I guidatori di attacchi sportivi si tolgono il cappello. Il cappello va tenuto con l'interno verso il corpo (non mostrando l'interno del cappello).
- C.5.d Gli aiutanti non salutano. Il cocchiere saluta con la frusta sia portandola verticalmente all'altezza del viso, sia orizzontalmente al bordo del cappello.
- C.5.e Le donne salutano chinando il capo, portando la frusta all'esterno della vettura a destra.

C.6 Classifica

- C.6.a La classifica sarà effettuata in base alla somma dei punteggi delle tre prove come segue:

PROVA DI PRESENTAZIONE

Nella prova di presentazione la Giuria esprimerà il suo giudizio in punti positivi sulla base del "Foglio di Giudizio" (allegato al regolamento) con i seguenti criteri:

10 Eccellente	5 Sufficiente
9 Molto bene	4 Insufficiente
8 Bene	3 Abbastanza male
7 Abbastanza bene	2 Male
6 Soddisfacente	1 Malissimo

PROVA DI REGOLARITA'

Punti negativi come previsto dall'Art. C.3

PROVA DI ABILITA'

Punti negativi come previsto dall'Art. C.4

C.7 Avamprogramma

- C.7.a L'avamprogramma ed il programma devono contenere con precisione la menzione "Concorso Attacchi di Tradizione" e l'enunciazione del programma deve rispettare la terminologia contenuta nel relativo regolamento.
- C.7.b Deve contenere: il nome, l'indirizzo ed il numero di telefono del responsabile del Comitato Organizzatore, la data, il luogo, l'orario di inizio. Precisando il tipo di Concorso (A, B, o A + B)
- C.7.c La data ultima d'iscrizione, il costo di iscrizione e la scheda di partecipazione. L'avamprogramma ed il programma dovranno preventivamente essere approvati ed autorizzati dalla F.I.S.E.

CONCORSI DI ELEGANZA

C.8 Generalità dei Concorsi di Eleganza

- C.8.a I Concorsi di Eleganza sono manifestazioni di particolare prestigio che si svolgono in aree recintate o comunque ben definite, preferibilmente all'interno di ville, parchi, ippodromi, ecc. Possono prendervi parte solo carrozze di tipo A (di cui all'art. C.1.b)
- C.8.b Sono previste le seguenti prove:
- Presentazione
- Movimento (défilé)
- Figure concernenti il pratico utilizzo dell'attacco
- C.8.c E' facoltà del Comitato Organizzatore prevedere una o più prove. La Prova di Presentazione è comunque obbligatoria.
- C.8.d La Prova di Presentazione è giudicata secondo l'Art. C.2.
- C.8.e La Prova di Movimento (défilé) consiste nell'effettuare un piccolo tratto prestabilito alle andature di passo e trotto. Sarà valutata l'esecuzione con un punteggio da 0 a 10.
- C.8.f La Prova di Figure di Pratico Utilizzo consiste nell'esecuzione da parte del Concorrente di una o più figure relative al pratico utilizzo dell'attacco che presenta. Tali figure, che saranno obbligatoriamente commentate, dovranno essere preventivamente comunicate all'atto dell'iscrizione. Valutazione da 1 a 10.
- C.8.g Classifiche in base alla somma dei punteggi delle varie prove.

CONCORSO DI ATTACCHI DI TRADIZIONE

Scheda di Valutazione

CONCORRENTE: _____ NUMERO _____
LUOGO: _____ DATA _____

PRESENTAZIONE		PUNTI (1-10)	NOTE
Cavallo	Bellezza, fierezza, omogeneità, pulizia, toelettatura, assenza di tare, qualità dei piedi, ferratura		
Finimento	Conformità alla tradizione, adattamento al cavallo e alla carrozza, stato generale		
Carrozza	Modello tradizionale, stato generale (verniciatura, pulizia), accessori (fanali, frusta), adattamento al cavallo		
Guidatore Passeggeri	Stile dell'abbigliamento, pulizia, cura dei dettagli, copricapo, scarpe, guanti, copertina, accessori, tenuta redini		
Impressione d'insieme	Equilibrio e proporzioni dell'insieme		
In movimento	Andature, sottomissione, calma, libertà di movimento, impulso, qualità e posizione di guida		
TOTALE PRESENTAZIONE			
PROVA DI REGOLARITA'			
PROVA DI ABILITA'			
TOTALE GENERALE			

Classifica generale _____

Firma del Giudice _____

D - CONCORSI RISERVATI AI CAVALLI DA TIRO PESANTE

D.1 Generalità

D.1.a Sono previste le seguenti prove:

- A Dressage
- B Maratona
- C1 Percorso ad ostacoli
- C2 Percorso ad ostacoli con carro
- D Prova di addestramento alla voce
- E Prova di tiro
- F Show
- G Prova di traino del tronco

Il concorso può essere organizzato su una prova, su due, su tre.

D.1.b Le prove A, B, C1 riprendono le corrispondenti prove menzionate nel regolamento attacchi, che in queste prove è applicato per i cavalli da tiro, con le modifiche che sono indicate.

D.1.c Le prove C2, D, E, G sono previste espressamente per i cavalli da tiro e tendono ad evidenziarne l'attitudine e l'addestramento nelle prestazioni e nelle manovre tipiche dei cavalli da tiro pesante.

D.1.d La prova F, applicabile anche agli attacchi di cavalli carrozzieri, riprende la vecchia prova di presentazione, con attacco rotabile attaccato ed estendendone il giudizio anche all'attacco in movimento. Come abituale nei paesi anglosassoni (Inghilterra, USA, Australia, ecc.) nelle Private Driving Classes.

D.2 Criteri di ammissione dei cavalli

D.2.a Potranno essere iscritti al concorso solo cavalli che abbiano compiuto il quarto anno di età.

D.2.b A giudizio della Giuria potranno essere ammessi anche cavalli di tre anni, ma non in prova B.

D.2.c I concorsi sono aperti ai cavalli aventi un peso corporeo superiore al seguente peso convenzionale (PC)

$$\text{PC} = 450 + 9 (\text{T} - 145) \text{ Kg}$$

dove T è l'altezza al garrese in cm.

D.2.d Oltre alla taglia di 175 cm, il peso minimo richiesto è pari a 720 Kg, indipendentemente dall'altezza.

D.2.e Saranno quindi ammessi al Concorso i cavalli brachimorfi o mesobrachimorfi.

D.3 Visita Veterinaria

D.3.a La visita veterinaria si svolgerà come previsto nel Regolamento Attacchi FISE, cavalli alla mano in filetto. Tutti i cavalli verranno poi pesati e misurati al garrese.

D.4 Prova A - Dressage

D.4.a I Concorrenti in un rettangolo di 100 x 40 metri effettueranno le figure della ripresa di Dressage di cui al testo n. 1, incluso l'arresto di 10 secondi.

D.4.b Le andature previste sono il passo ed il trotto di lavoro (anche le figure che prevedono il trotto riunito ed allungato verranno eseguite al trotto di lavoro).

D.4.c La ripresa si effettua con il cavallo o i cavalli attaccati ad un adatto rotabile.

D.4.d Guidatori a bordo del rotabile, frusta se prevista, in mano.

D.4.e Ammesso l'aiuto di compiacenza (suggerimento del percorso).

D.5 Prova B - Maratona

D.5.a La prova di maratona per i cavalli da tiro è una prova di fondo e di regolarità, non una prova di velocità, nemmeno all'interno della zona di penalità degli ostacoli della fase E.

D.5.b Nella prova di maratona i cavalli saranno suddivisi in due categorie:

- Cavalli da tiro rapido: cavalli con peso corporeo compreso fra PC e 1.2. PC
- Cavalli da tiro lento: cavalli con peso corporeo superiore a 1.2. PC

D.5.c E' facoltà dei Comitati Organizzatori stendere una classifica unica per le due categorie oppure due distinte classifiche.

D.5.d Valgono le regole previste per la maratona nel Regolamento con le seguenti varianti:

- Il percorso sarà suddiviso nella fase A, D ed E.
- Il numero massimo degli ostacoli in fase E è pari a 6.
- Il percorso è misurato escludendo gli ostacoli di fase E; successivamente verranno misurati i percorsi all'interno di ciascun ostacolo seguendo i passaggi di 2,50 metri (percorso lungo).

- Verranno poi calcolati i tempi accordati secondo la seguente tabella, che indica pure le lunghezze massime e le andature.
- Il tempo accordato per le fasi A e D sarà calcolato come da tabella:

Fase	Distanza massima	Andatura	Velocità	
			Tiro rapido	Tiro lento
A	9 Km	libera	10,5 Km/h	10,5 Km/h
D	1,2 Km	passo	6 Km/h	6 Km/h
E (fuori ostacoli)	8 Km	libera	12,3 Km/h	11,6 Km/h
E (negli ostacoli)		libera	215 mt/min	215 mt/min

- D.5.e Il tempo accordato per la fase E sarà calcolato sommando il tempo accordato sul percorso (fuori ostacolo) ai tempi accordati per ciascun ostacolo.
- D.5.f Le penalità saranno calcolate come da Regolamento salvo le penalità per tempo all'interno degli ostacoli di fase E che saranno calcolate come segue: 0,2 punti di penalità per ogni secondo iniziato oltre il tempo accordato all'interno della zona di penalità.

D.6 Prova C - Ostacoli

La prova C può essere organizzata seguendo uno dei due schemi seguenti:

- D.6.a **Prova C1.** E' analoga alla prova C del Regolamento FISE con ostacoli costituiti da porte con coni od ostacoli multipli costruiti con coni o barriere.
Si applica il Regolamento con le seguenti varianti:
- numero massimo di ostacoli pari a 16
 - velocità 200 mt/min, barrage 220 mt/min.
- D.6.b **Prova C2.** Questa prova è specifica per i cavalli da tiro e tende ad evidenziare l'addestramento dell'attacco nelle manovre tipiche degli attacchi da lavoro quali:
- retromarcia
 - accostamento alla banchina di carico con il lato posteriore
 - accostamento laterale alla banchina
 - passare con una rota sopra una trave
 - passare con una ruota sopra un asse
- D.6.c La prova ad ostacoli sarà eseguita preferibilmente con un carro uguale per tutti, messo a disposizione dal C.O.
Il guidatore effettuerà la prova guidando sul carro con lo stile ed il modo preferito.

E' ammesso senza penalità l'aiuto di compiacenza (aiuto di un assistente trasportato sul carro od anche a terra).
Nessuna penalità per piede a terra dell'assistente.

D.6.d Andatura libera.

Il percorso avrà uno sviluppo compreso tra 500 e 800 metri; sul tracciato saranno distribuiti circa 10 ostacoli, costituiti da porte realizzate con segmenti di tronchi, strettoie, ponte, guado, a banchina o altro.

D.6.e La caduta di un elemento di ostacolo (di uno o due elementi nel caso di porte) ed ogni errore (uscita dall'asse di una ruota) sarà penalizzato con 5 punti di penalità.

Potranno essere previste penalità aggiuntive in ostacoli quali l'accostamento alla banchina, per penalizzare manovre male effettuate anche se nessun elemento viene rovesciato.

E' previsto un tempo accordato ed un tempo limite calcolato opportunamente di volta in volta dalla Giuria in base alla lunghezza del tracciato ed alle difficoltà del percorso tenuto conto delle manovre speciali.

D.7 Prova D - Prova di addestramento alla voce

D.8.a Scopo di questa prova è di mettere in evidenza l'addestramento e la docilità del cavallo nel rispondere ai comandi della voce nonché la precisione nell'esecuzione del percorso.

D.8.b Il percorso verrà effettuato con il cavallo senza rotabile attaccato, ma con il cavallo vestito con i finimenti completi (briglia con paraocchi, collana o pettorale, sellino o bastino, braga e tirelle) per l'attacco.

D.8.c Verrà allestito un percorso uguale per tutti i concorrenti.

Il cavallo sarà guidato alla voce; il cavallo sarà dotato dei comuni mezzi di guida e di contenimento (redini, cordone, lunghina, guinzaglio) ma questi mezzi saranno raccolti sul finimento, pronti all'uso e non nelle mani del guidatore.

D.8.d Andatura obbligatoria: passo.
Vietato l'uso della frusta.

D.8.e Durante tutta la prova il Comitato Organizzatore ed i Giudici cureranno che sul campo regni il massimo silenzio.

Il percorso comprenderà un massimo di 5 "figure", ogni figura potrà comprendere una o più porte, una strettoia, un'indietreggiata, ecc.

- D.8.f I giudici assegneranno dei punteggi come segue:
- un voto da 0 a 10 per ogni figura (max $10 \times 5 = 50$ punti)
 - quattro voti da 0 a 10 per ciascuno dei seguenti elementi di giudizio di insieme:
 - sottomissione
 - regolarità e franchezza dell'andatura
 - precisione dei movimenti
 - presentazione
 - dal punteggio totale (max 90 punti) verranno sottratti:
 - 5 punti per ogni elemento del percorso rovesciato
 - 5 punti per ogni rottura di andatura
 - per scarto, difesa, volta:
 - 5 punti la 1^a volta
 - 10 punti la 2^a volta
 - eliminazione la 3^a volta

D.8 Prova E - Prova di Tiro

D.8.a La prova ha per scopo di mettere in risalto la capacità di traino (potenza, regolarità, precisione) del cavallo che traina un peso proporzionato al proprio peso corporeo, nonché la sua tranquillità e docilità nella risposta agli aiuti.

Si ribadisce il concetto che la prova di tiro **non è una prova di forza** ma di addestramento e di attitudine al traino.

I Giudici cureranno che sia durante la prova, sia in campo prova, i cavalli non siano mai portati al limite delle proprie capacità di traino; confronti ed emulazioni effettuati al di fuori del presente regolamento comporteranno l'immediata squalifica da tutte le prove del concorso.

D.8.b Il C.O. metterà a disposizione una slitta a pianale basso (tipo tradizionale "lissa" o "lesa") che verrà utilizzata da tutti i concorrenti.

D.8.c I cavalli si presenteranno alla partenza bardati con finimenti da tiro, comprese le tirelle che verranno di volta in volta agganciate al bilancino della slitta; la braga non è obbligatoria.

D.8.d La prova di tiro si svolgerà su un percorso rettilineo piano di circa 50 metri, con fondo preferibilmente in erba o terra battuta.

All'inizio ed alla fine del percorso saranno tracciate per terra con segatura le linee di partenza e di arrivo; la prova inizia quando la slitta taglia la linea di partenza e termina quando tutto l'attacco è passato oltre la linea di arrivo.

La prova di tiro sarà necessariamente preceduta dalla pesatura e dalla misura al garrese di tutti i soggetti.

D.8.e Ciascun concorrente partirà con un peso trainato (slitta più eventuale carico fisso) pari al 50% circa del peso corporeo del cavallo; procederà poi con tale peso trainato per un tratto di circa 10 metri, saranno caricati

sulla slitta un numero di sacchi di sabbia di 50 Kg ciascuno (a 4 metri l'uno dall'altro, sfalsati uno a destra e uno a sinistra) sino a raggiungere un peso trainato complessivo pari al 100% del peso corporeo del cavallo.

Le percentuali di cui sopra saranno stabilite dalla Giuria per ogni prova anche in funzione del tipo di terreno; saranno comunque uguali per tutti i concorrenti.

Il percorso sarà organizzato in modo che il concorrente possa percorrere un ultimo tratto di almeno 20 metri a pieno carico.

La prova si svolgerà al passo, con il conducente a terra, ammessi i comandi alla voce, VIETATO L'USO DELLA FRUSTA.

Il modo di guida (redini, lunghina, guinzaglio oppure anche solo comandi alla voce) è libero.

D.8.f Il concorrente durante il percorso potrà effettuare un solo arresto intermedio, pena l'eliminazione.

D.8.g Il cavallo sarà eliminato se non si avvia entro un minuto dal comando, anche dopo l'eventuale sosta intermedia, ovvero se al terzo tentativo non riesce a muovere il carico.

D.8.h La Giuria valuterà la prova con i seguenti elementi di giudizio (voto da 0 a 10 per ciascun elemento):

- Partenza:
calma e decisione nel mettersi in collana, partenza in linea retta perpendicolare alla linea di partenza, impegno progressivo degli zoccoli sul terreno
- Dirittezza del percorso:
traiettoria rettilinea dalla linea di partenza a quella di arrivo
- Regolarità dell'andatura:
passo franco, deciso e regolare; eventuali rotture saranno penalizzate a questa voce.
- Compostezza degli aiuti:
sottomissione ed obbedienza agli aiuti, uso composto degli stessi da parte del conducente.
- Presentazione:
saranno valutati cavallo, finimenti e tenuta del conducente.

Per ogni incidente (scarto, difesa, volta) verranno assegnati 5 punti di penalità.

Motivi di eliminazione:

- rottura dei finimenti
- secondo arresto
- arresto per più di un minuto
- uso esagerato degli aiuti
- terzo tentativo di partenza fallito

D.9 Prova F - Show

- D.9.a Questa prova è molto comune soprattutto nei paesi anglosassoni per gli attacchi sportivi privati (Private Driving Classes).
Ove fossero presenti un sufficiente numero di attacchi da lavoro, con rotabili da trasporto tradizionali e finimenti tradizionali, si può prevedere questa prova nel programma, al fine di premiare i migliori attacchi.
- D.9.b I criteri di giudizio saranno quelli previsti per la Presentazione con la differenza che gli attacchi saranno giudicati anche in movimento.
- D.9.c La prova si svolgerà su un adatto terreno piano, preferibilmente rettangolare.
Il Giudice o i Giudici sarà assistito da un Commissario.
I concorrenti si muoveranno agli ordini del Giudice e del Commissario.
- D.9.d Il modo per condurre lo show sarà il seguente:
- entrata al passo di tutti i concorrenti, due giri di pista a mano destra al passo
 - a comando, due giri di pista al trotto a mano destra
 - a comando, cambiamento di mano (preferibilmente diagonale o longitudinale)
 - a comando, due giri di pista al trotto a mano sinistra
 - allineamento ed alt nel senso della lunghezza, in linea di fronte
 - a comando, ciascun concorrente effettua un breve show individuale
 - a comando, a partire dal primo, avanti al trotto a mano destra
 - i concorrenti vengono allineati come sopra, in ordine di classifica nel giudizio (il primo classificato all'estremo sinistro dell'allineamento come visto dalla tribuna d'onore)
 - premiazione
 - uno o due giri d'onore al trotto a mano destra, nell'ordine di classifica
 - uscita di pista

D.10 Prova G - Prova di Traino del Tronco

- D.10.a Scopo
La gara consiste nel traino da parte di un cavallo di un tronco della lunghezza di circa 10 metri e del diametro di circa 30 cm su un terreno accidentato, lungo un percorso disseminato di ostacoli (massimo 12) costruiti in modo tale da ricreare nella maniera più fedele possibile il lavoro in foresta.
- D.10.b Equipaggiamento
Il C.O. mette a disposizione catena, bilancino ed i concorrenti non possono fare uso di materiale analogo di altra provenienza.
Il cavallo i cui finimenti non siano ritenuti adatti o che risultino logori non verrà ammesso alla gara.

- D.10.c Sicurezza
I guidatori sono responsabili della propria sicurezza e non possono mettere in pericolo quella degli spettatori.
Sono prescritte calzature robuste tipo scarponcino, preferibilmente con puntale di sicurezza.
La guida con una sola redine è permessa a proprio rischio e pericolo.
- D.10.d Partenza
Ogni cavallo può effettuare il percorso una sola volta. Il concorrente si presenterà con il proprio cavallo in prossimità della linea di partenza dove viene attaccato il tronco.
Il tempo parte al segnale di via dato dal Giudice.
- D.10.e Andatura
L'andatura prescritta è il passo ed ogni rottura verrà penalizzata.
- D.10.f Criteri di valutazione
Ad ogni ostacolo viene assegnato un punteggio (100 o 200 punti) a seconda del grado di difficoltà e ad ogni passaggio effettuato correttamente il concorrente addiziona il punteggio corrispondente.
Il concorrente ha l'obbligo di tentare il superamento di ogni ostacolo. La rinuncia a portare a termine la manovra comporterà la mancanza di punteggio positivo per quell'ostacolo, mentre si terrà conto delle penalità.
Dal punteggio ottenuto vengono detratte le penalità incorse per
- rottura dell'andatura (10 punti ogni volta)
- abbattimento di una parte dell'ostacolo (10 punti per ogni elemento)
- penalità sul tempo (10 punti ogni minuto iniziato)
Risulterà vincitore il concorrente che avrà totalizzato il punteggio più alto.
- D.10.g Cause di eliminazione
La manipolazione del tronco con le mani, al di fuori dell'operazione di aggancio e sgancio della catena, comporta l'eliminazione. Questo avviene anche nel caso in cui si faccia volutamente scorrere il tronco lungo la gamba o il piede.
- D.10.h Tempo
Il percorso deve essere completato entro un tempo limite, allo scadere del quale il concorrente deve interrompere la prova.
Al termine della gara, a parità di punti, conterà il tempo impiegato.
E' facoltà del Giudice interrompere la prova in qualsiasi momento nel caso lo ritenesse necessario per la salvaguardia del benessere del cavallo o per motivi di sicurezza. Questa decisione è inappellabile.

Allegato 32

**PROVA A - TESTO DEL DRESSAGE
N. 1 (FACILE) - VERSIONE SEMPLIFICATA
PER CAVALLI DA TIRO PESANTE**

NUMERO LETTERE	MOVIMENTO	ESECUZIONE	PUNTI	NOTE
1	AX A	trotto arresto e saluto		
2	XCGM	trotto		
3	MXK KAF	trotto trotto		
4	FXH HCM	trotto		
5	MXK	passo deciso		
6	KAF	trotto		
7	FXH	passo deciso		
8	HCMB FAD	trotto		
9	DFD DKD DX	trotto trotto		
10	X	arresto e immobilità per 10" arretrare di 3 metri		
11	XG G	trotto arresto e saluto		
12		ANDATURE		
13		IMPULSO		
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA		
15		GUIDATORE		
16		PRESENTAZIONE		
TOTALE (massimo 160)				

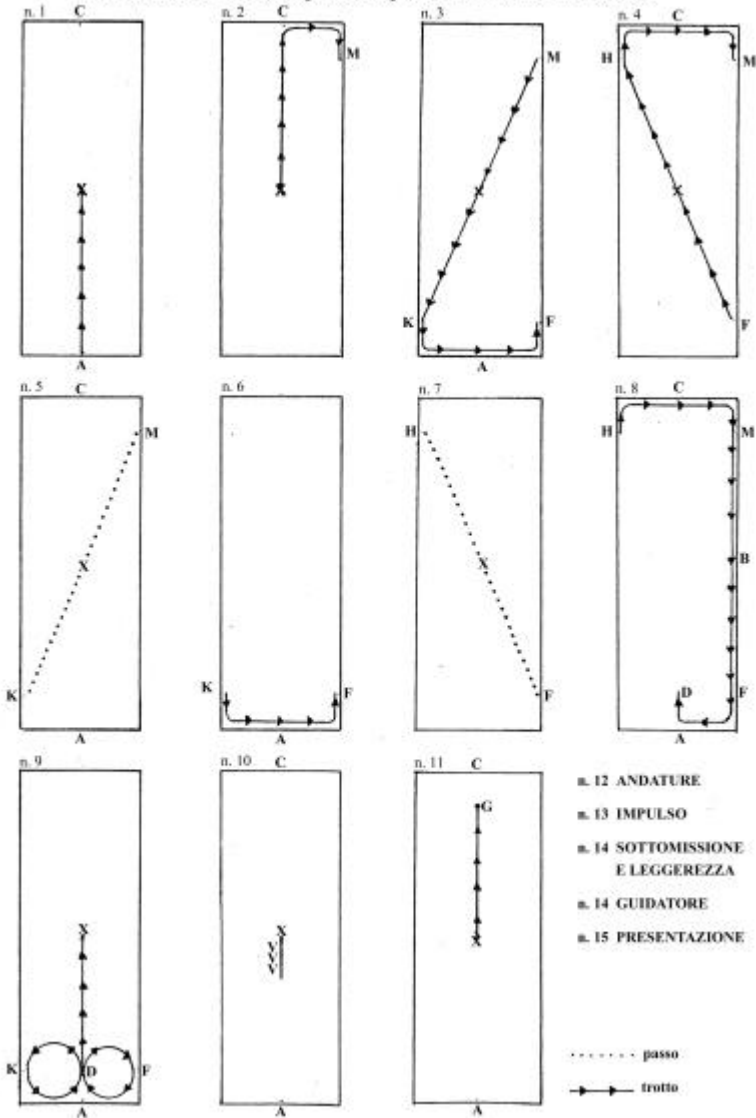
CONCORRENTE NOME _____ NUMERO _____

LUOGO _____ FIRMA DEL GIUDICE IN _____

DATA _____

Allegato 33

DRESSAGE N. 1 semplificato per Cavalli da Tiro Pesante



Allegato 34

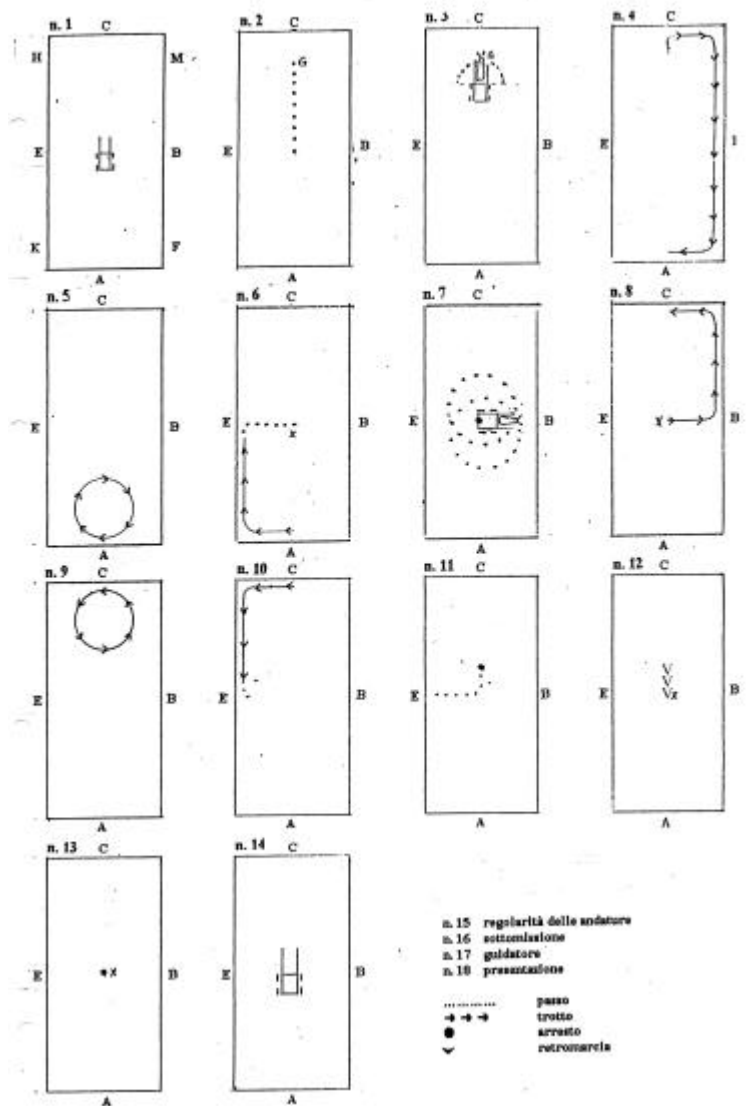
PROVA DI ADDESTRAMENTO (CON CARRO)
Testo F.I.S.E. n. 2 per cavalli da tiro pesante

figura	lettere	movimento	punti	note
1	A X	entrare al passo con il cavallo a "redini lunghe" attaccare		
2	XG	passo		
3	G	arresto, appoggiate a 90 gradi a destra e a sinistra solo del cavallo		
4	GCMBFA	trotto, pista a mano destra		
5	A	circolo a destra di 20 m di diametro al trotto		
6	AKE E EX	trotto transizione al passo tagliate trasversale al passo		
7	X	arresto, due circoli (uno a destra ed uno a sinistra) facendo perno sulla ruota posteriore interna		
8	XBMC	transizione al trotto, pista a mano sinistra		
9	C	circolo a sinistra di 20 m di diametro al trotto		
10	CHE E	trotto sulla pista transizione al passo		
11	EX	tagliate trasversale al passo curva a sinistra sulla linea mediana, procedere di qualche metro verso C		
12		arresto, retromarcia fino ad X		
13	X	sosta di 1 minuto, saluto		
14	X	staccare il cavallo ed uscire in A a "redini lunghe"		
15		REGOLARITÀ DELLE ANDATURE		
16		SOTTOMISSIONE		
17		GUIDATORE		
18		PRESENTAZIONE		
T O T A L E (massimo 180 punti)				

CONCORRENTE: _____ CAVALLO: _____ N. _____
 LUOGO E DATA: _____ GIUDICE IN _____

FIRMA DEL GIUDICE: _____

**GRAFICO DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO
FISE N. 2/TP (per cavalli da tiro pesante, con carro)**



CAVALLI DA TIRO PESANTE

PROVA DI TIRO (PROVA "E") Scheda di valutazione del Giudice

CONCORRENTE: _____ CAVALLO: _____

	<u>Gara base</u>	<u>2a manche</u>	<u>3a manche</u>
1. Attacco e partenza (da 0 a 10)	_____	_____	_____
2. Dirittura del percorso (da 0 a 10)	_____	_____	_____
3. Regolarità dell'andatura (da 0 a 10)	_____	_____	_____
4. Compostezza degli aiuti (da 0 a 10)	_____	_____	_____
5. Presentazione (da 0 a 10)	_____	_____	_____

TOTALE _____

meno penalità (5 punti ogni volta)
per scarto, difesa, volta

PUNTEGGIO DELLA PROVA _____

TOTALE NELLE MANCHES EFFETTUATE _____

Causa di eliminazione:

(apporre una croce dove si verifica)

- a) rottura dei finimenti
- b) arresto per più di 1 minuto
- c) terzo arresto
- d) uso esagerato degli aiuti

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Firma del Giudice

Data: _____

E - BRUTALITA', FRODI, DOPING E SANZIONI

E.1 Brutalità

- E.1.a Prima e dopo una prova, in qualsiasi luogo ed in qualsiasi momento durante la manifestazione è proibito compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli.
- E.1.b Tutti gli atti o serie di atti che secondo il parere della Giuria possono chiaramente e senza nessun dubbio essere definiti come crudeli sono punibili con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente. In particolar modo è assolutamente vietato l'uso di sbarre a mano, di attrezzi, stinchiere con chiodi o di qualunque altro mezzo usato per provocare dolore al cavallo.
- E.1.c E' altresì punibile l'abusare di cavalli stremati con l'uso eccessivo della frusta.
- E.1.d Sono vietate le imboccature che possono recare danno ai cavalli.
- E.1.e La constatata inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile oltre che con ammenda e/o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente, con il deferimento, nei casi più gravi, alla Procura Federale.

E.2 Frodi

- E.2.a La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria per la quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del concorso nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del responsabile del cavallo stesso alla Procura Federale, anche se la scoperta dell'abuso o irregolarità è avvenuta posteriormente ad una manifestazione in sede di revisione dei risultati o in qualunque occasione.

E.3 Doping

- E.3.a L'uso di sostanze non ammesse costituenti doping. Debitamente constatato dal Veterinario di servizio o risultato da un'eventuale analisi di laboratorio, comporta la squalifica del cavallo e/o del responsabile del cavallo stesso alla Commissione di Disciplina competente.
- E.3.b Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale, il responsabile del cavallo dovrà farne richiesta al veterinario addetto alla manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere insieme al Veterinario se autorizzare la partecipazione del cavallo alle prove del concorso.

E.4 Reclami

FACOLTA' E MODALITA'

- E.4.a La facoltà di reclamare in merito ad una qualunque irregolarità che si verificasse nello svolgimento di una manifestazione spetta ai concorrenti partecipanti e/o ai responsabili dei cavalli quali risultano dai documenti depositati presso la FISE. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova, è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.
I reclami, sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti gli elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito.

TERMINI DI PRESENTAZIONE

- E.4.b Sotto pena di nullità i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:
- 1) Prima dell'inizio di una prova, in relazione ad ogni irregolarità riguardante gli ostacoli e le loro dimensioni, le distanze, il percorso, il previsto ordine di partenza, la qualificazione dei concorrenti e dei cavalli anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alla gara e la formula della categoria.
 - 2) Entro mezz'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante l'osservanza del previsto ordine di partenza, i risultati individuali e la classifica della categoria nonché ogni altro inconveniente avvenuto durante la gara stessa.

- 3) Entro un'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante i documenti e l'origine del cavallo avvenute sia in buona fede o per negligenza che in modo fraudolento.

DECISIONI IN PRIMA ISTANZA

- E.4.c I reclami di cui al punto 1 del precedente articolo devono essere presentati al Presidente di Giuria cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi.
- E.4.d I reclami di cui ai punti 2) e 3) devono essere diretti alla Giuria e presentati per il tramite del Presidente di Giuria il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di dirimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami decideranno collegialmente il Presidente di Giuria ed i membri della Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente di Giuria).
- E.4.e Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2) e 3) del precedente articolo devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima prova della giornata.

APPELLO

- E.4.f Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere in seconda istanza alla FISE la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale o per esso del Comitato di Presidenza.
- E.4.g Per le controversie che si dovessero eventualmente verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al Dipartimento Attacchi, il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Federale.
- E.4.h I reclami diretti in seconda istanza alla FISE, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di €100,00 e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

- E.4.i I depositi saranno restituiti agli interessati soltanto nel caso in cui i loro reclami vengano accolti perché ritenuti fondati.
- E.4.j Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si siano pronunciati la FISE o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante.
- E.4.k In caso di reclami in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi e la distribuzione dei premi (sempre che praticamente possibile) sospesa sino a che la Giuria non abbia emesso il suo verdetto. In caso di accoglimento del reclamo in prima istanza, così come nel caso che la FISE od il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.
- E.4.l Gli importi di deposito a fronte di reclami presentati in prima istanza ed in questa non accettati, saranno incamerati dal C.O., mentre i depositi versati a fronte di reclami in appello che nel verdetto finale non abbiano avuta accettazione sono incamerati dalla FISE o dal Comitato Regionale secondo la competenza.

APPENDICE 1

TECNICI DI ATTACCHI

APPENDICE 2

**RICONOSCIMENTO
SCUOLE FEDERALI DI ATTACCHI**

APPENDICE 3

SEGRETERIE DI GARA

INDICE

ART.	ARGOMENTO	PAG.
A	NORME COMUNI	1
A.1	Generalità	1
A.2	Manifestazioni	1
A.3	Iscrizioni	2
A.4	Cavalli	3
A.5	Guidatori (Patenti)	3
B	CONCORSI COMPLETI, COMBinate E SINGOLE PROVE	5
	Avvertenze	5
	Premessa	6
	Capitolo I - Generalità	7
B.1	Principi	7
B.2	Organizzazione	9
B.3	Coordinazione con la FEI	16
B.4	Ufficiali di Gara	17
B.5	Delegato Tecnico	20
B.6	Delegato Veterinario / Commissione Veterinaria	22
B.7	Sicurezza delle scuderie	23
B.8	Costruttore di Percorso	23
B.9	Commissario FEI	25
B.10	Commissione d' Appello	25
B.11	Condizioni di partecipazione	27
B.12	Cavalli	29
B.13	Passaporti	30
B.14	Numero di identificazione	31
B.15	Partecipazione	31
B.16	Carrozze	32
B.17	Finimenti	33
B.18	Ferratura	34
B.19	Iscrizioni	35
B.20	Sostituzioni	36
B.21	Dichiarazione dei partenti	37
B.22	Ordine di partenza	38
B.23	Esami ed Ispezioni	39
B.24	Valutazioni	43
B.25	Classifiche	43
B.26	Aiuto esterno	44
B.27	Crudeltà	45
B.28-32	<i>Incorporati in altri articoli</i>	
B.33	Dichiarazione dei partenti	46
B.34	Spese e benefici	46

ART.	ARGOMENTO	PAG.
B.35	Varie	48
	Capitolo II - Prova A - Dressage attaccato	48
B.36	Principi	48
B.37	Concorrenti	48
B.38	Il Rettangolo di gara	52
B.39	Riprese di dressage attaccato	53
B.40	Condizioni	54
B.41	Giudizio	55
B.42	Movimenti	55
B.43	Impressione generale	59
B.44	Punteggi	60
B.45	Riassunto delle penalità del dressage attaccato	61
B.46	Classifica	62
	Capitolo III - Prova B - Maratona	63
B.47	Generalità	63
B.48	Concorrenti	63
B.49	Il percorso	66
B.50	Ostacoli della Fase E	69
B.51	Ricognizione del percorso	71
B.52	Tempi	73
B.53	Penalità sul percorso di maratona	75
B.54	Penalità sul tempo	77
B.55	Penalità negli ostacoli	78
B.56	Aiuto esterno	81
B.57	Giudici	82
B.58	Ufficiali di gara	83
B.59	Classifica	85
	Capitolo IV - Prova C - Ostacoli / coni	88
B.60	Generalità	88
B.61	Concorrenti e Groom	89
B.62	Il percorso	92
B.63	Ostacoli	93
B.64	Prova a Punti	97
B.65	Penalità	98
B.66	Riassunto delle penalità in Prova C	103
B.67	Barrage	105
B.68	Prova a Tempo	106
B.69	Prova a Fasi Consecutive	106
B.70	Riassunto tecnico	108
B.71	<i>Derby</i>	110
All. 1	Codice di comportamento FEI per il benessere del cavallo	113
All. 2	“Badge” d’onore della FEI	114
All. 3	Classificazione dei Giudici Internazionali	115
All. 3 bis	<i>Classificazione dei Giudici Nazionali</i>	118

ART.	ARGOMENTO	PAG.
All. 4	Classificazione dei Costruttori di Percorso Internazionali	119
All. 4 bis	<i>Classificazione dei Costruttori di Percorso Nazionali</i>	121
All. 5	Classificazione dei Delegati Tecnici	123
All. 6	Guida a finimenti e carrozza per la protezione del cavallo	124
All. 7	Schema del rettangolo da dressage	127
All. 8	Schema del rettangolo da dressage ridotto	128
All. 9°	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 1</i>	129
All. 9b	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 2</i>	131
All. 9c	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 3</i>	133
All. 9d	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 4</i>	135
All. 9e	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 5</i>	137
All. 9f	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 6</i>	139
All. 9g	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 7</i>	141
All. 9h	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 8 (sing. e par.)</i>	143
All. 9	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 6	145
All. 10	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 7	149
All. 11	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 8	152
All. 12	Differenze di regolamentazione per maratona di 5 fasi	158
All. 13	Elementi rovesciabili per gli ostacoli	160
All. 14	Disegno delle coppie di coni	161
All. 15	Ostacoli multipli chiusi	162
All. 16	Ostacoli multipli aperti	168
All. 17	Riassunto della Prova B	171
All. 18	Riassunto della Prova C	172
All. 19	<i>Procedura per l'ispezione veterinaria</i>	173
All. 20	<i>Dressage - foglio dei punteggi</i>	174
All. 21	<i>Maratona - tabella per il calcolo del tempo accordato</i>	175
All. 22	<i>Maratona - foglio dei punteggi</i>	177
All. 23	<i>Maratona - foglio dei cronometristi (foglio verde)</i>	178
All. 24	<i>Maratona - tabella dei tempi di passaggio</i>	179
All. 25	<i>Maratona - foglio del Commissario agli ostacoli</i>	180
All. 26	<i>Maratona - foglio dell'Osservatore a terra</i>	181
All. 27	<i>Ostacoli/coni - foglio dei punteggi</i>	182
All. 28	<i>Ostacoli/coni - tabella per il calcolo del tempo accordato</i>	183
All. 29	<i>Completo - foglio dei punteggi cumulativi</i>	184
C	CONCORSI DI TRADIZIONE E DI ELEGANZA	185
	Concorsi di Tradizione	185
C.1	Generalità	185
C.2	Prova di Presentazione	186
C.3	Prova di Regolarità	189
C.4	Prova di Abilità	190
C.5	Saluto	191
C.6	Classifica	191

ART.	ARGOMENTO	PAG.
C.7	Avamprogramma	192
	Concorsi di Eleganza	192
C.8	Generalità dei Concorsi di Eleganza	192
All. 30	Prove di Presentazione - Scheda di valutazione per	193
All. 31	Prova di Regolarità - Foglio dei punteggi della	194
D	CONCORSI RISERVATI AI CAVALLI DA TIRO PESANTE	195
D.1	Generalità	195
D.2	Criteri di ammissione dei cavalli	195
D.3	Visita veterinaria	196
D.4	Prova A - Dressage	196
D.5	Prova B - Maratona	196
D.6	Prova C - Ostacoli	197
D.7	Prova D - Prova di addestramento alla voce	198
D.8	Prova E - Prova di tiro	199
D.9	Prova F - Show	201
D.10	Prova G - Prova di traino del tronco	201
All. 32	Testo del dressage n. 1 (semplificato per cav. da tiro pesante)	203
All. 33	Grafico del dressage n. 1 (cavalli da tiro pesante)	204
All. 34	Prova di addestramento con carro testo FISE n. 2/TP	205
All. 35	Prova di addestramento con carro grafico n. 2/TP	206
All. 36	Prova E - gara di tiro - scheda di valutazione	207
Appen. 1	TECNICI DI ATTACCHI	
Appen. 2	RICONOSCIMENTO SCUOLE FEDERALI DI ATTACCHI	
Appen. 3	SEGRETERIE DI GARA	

N.B. Le indicazioni in corsivo nella sezione “B” si riferiscono a documenti a valenza nazionale inseriti nel testo originale della traduzione del Regolamento Internazionale FEI per Concorsi di Attacchi.