

**FISE**

**CONI**

*REGOLAMENTO NAZIONALE*

*DISCIPLINA*

# *Monta da Lavoro*

# **2002**

Specialità

- Addestramento
- Attitudine (Precisione)
- Gimkana Veloce
- Sbrancamento
  
- Gimkana superveloce

Edizione redatta il 05 Febbraio 2002 (sostituisce ed annulla le precedenti)  
Approvato dal C.F. l'11-02-2002



**REGOLAMENTO UNICO GENERALE (R.U.G.)  
DISCIPLINA MONTE DA LAVORO  
SETTORE AGONISTICO**

*Norme generali:*

**Art.1**

Questa disciplina è nata con lo scopo di promuovere le varie tipologie di monte tradizionali praticate nelle varie Nazioni.

**Sono considerate Monte Tradizionali da lavoro**

1. La monta maremmana
2. La monta da lavoro con bardatura Western
3. La monta Camarguese (Delta)
4. La doma Vaquera
5. La monta Campesinos
6. La monta Bardigiana
7. La monta Tolfetana
8. La monta Murgese
9. La monta Sarda
10. La monta S.Fratellana
11. La monta Haflinger

**Art. 2**

Alle gare Nazionali di Monta da Lavoro possono partecipare tutti i cavalli nati ed allevati in Italia, indipendentemente se in possesso di certificati di origine o meno, fermo restando l'obbligo del passaporto FISE. Alle gare internazionali è consentita la partecipazione solo di cavalli in possesso di passaporti U.N.I.R.E.- F.I.S.E. o F.E.I. in corso di validità.

### **Art. 3**

Le prove di Monta da lavoro hanno lo scopo di mettere in risalto la duttilità e la completezza tecnica ed atletica del cavallo e del cavaliere.

### **Art. 4**

La Monta da Lavoro è una gara di completo, infatti prevede 4 diverse specialità:

- Addestramento
- Attitudine
- Gimkana Veloce
- Sbrancamento

Solo la sommatoria delle 4 prove determinerà la classifica della gara. Non esiste l'obbligo di partecipare a tutte le specialità, ognuna avrà una premiazione.

Solo la sommatoria dei risultati delle prove disputate nella manifestazione determinerà il vincitore del completo di Monta da Lavoro. Per gli iscritti al Campionato di completo è obbligatoria la partecipazione a tutte le specialità previste con relativa classifica a parte. Quindi ogni volta saranno stilate:

- a) una classifica generale di specialità valida per tutti gli iscritti con conseguente premiazione.
- b) una classifica a parte riservata solo ai cavalieri iscritti al completo, togliendo i binomi iscritti solo al Campionato di specialità.

All'inizio di ogni anno si potrà programmare il Campionato Nazionale nel rispetto delle seguenti combinazioni possibili:

esempio:

1 - Addestramento + Gimkana Veloce

2 - Addestramento + Attitudine

3 - Attitudine + Gimkana Veloce

4 - Addestramento + Attitudine + Gimkana Veloce

5 - Addestramento + Attitudine + Gimkana Veloce + Sbrancamento

Dovrà comunque essere reso noto al momento della pubblicazione del Campionato stesso. Tutte le gare sia di valenza nazionale, regionale o provinciale non facenti parte del Campionato Nazionale o Regionale Ufficiale, potranno essere programmate dai Comitati Organizzatori anche con combinazioni diverse da quelle precedentemente citate in questo art. 4. Si può anche prevedere una singola specialità.

#### **Art. 5**

Il campionato si potrà articolare su molteplici gare, comunque stabilito all'inizio di ogni stagione agonistica. Anche la classifica finale del Campionato Italiano sarà determinata dalla sommatoria dei punteggi ottenuti nelle varie tappe disputate.

Il punteggio PER SPECIALITA' sarà attribuito come di seguito esposto:

Al 1° class. 12 punti

Al 2° class. 10 punti

Al 3° class. 9 punti

Al 4° class. 8. punti

Al 5° class. 7 punti

Al 6° class. 6 punti

Al 7° class. 5 punti

Al 8° class. 4 punti

Al 9° class. 3 punti

Al 10° class. 2 punti

Dall'11° classificato in poi 1 punto

Zero punti saranno attribuiti solo in caso di squalifica.

## **Art. 6**

Al fine di determinare la classifica di TAPPA saranno sommati tutti i punti ottenuti nelle singole specialità da ogni cavaliere.

La classifica finale del CAMPIONATO deriverà dalla sommatoria di tutti i punti utili ottenuti nelle singole tappe.

## **Art. 7**

Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 2 diversi percorsi in diverse categorie e con diversi cavalieri. Quindi lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria.

## **Art. 8**

Non esistono prove di selezione o altre limitazioni che impediscono l'iscrizione alle gare di Monta da Lavoro se non quanto previsto dal seguente Regolamento e dai requisiti generali dettati dalla FISE.

## **Art. 9**

Le categorie previste sono le seguenti:

- 1 - categoria cavalli Esordienti 3-4 anni
- 2 - categoria cavalli debuttanti (si intendono debuttanti quei cavalli che non hanno mai preso parte a campionati ufficiali di Monta da Lavoro indipendentemente dall'età), qualora un cavallo non abbia partecipato ad almeno 3 tappe negli anni precedenti potrà essere considerato ancora debuttante. Qualora anche per il secondo anno svolga un numero inferiore a tre tappe, nell'anno successivo passerà comunque di categoria.
- 3 - categoria ragazzi Under 18

4 - categoria brevetti

5 - categoria open (professionisti)

6 - categoria riservata ad Istruttori, Tecnici, e 1° grado.

Qualora nella categoria, esordienti, debuttanti e ragazzi Under 18 non si raggiunga il numero minimo di 5 partenti per tappa, le medesime potranno essere unificate con classifica separata.

Altrettanto dicasi per le categorie 5 (open-professionisti) e 6 (Istruttori e/o Tecnici di I livello).

Eventuali deroghe dovranno essere approvate dalla FISE prima dell'inizio di ogni stagione agonistica.

Resta inteso che nell'allestimento del campo gara si dovrà predisporre le difficoltà in modo da renderle eseguibili con la stessa facilità sia da coloro che usano la mano dx che dai cavalieri che usano la mano sx.

### **Art. 10**

Possono prendere parte ai Campionati tutti i cavalieri F.I.S.E., indipendentemente dalla tipologia di Monta da Lavoro praticata. Un cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo.

Il punteggio sarà comunque sempre riferito al binomio.

### **Art. 11**

Ad ogni specialità sarà attribuito un titolo di campione Italiano o Regionale, così come sarà attribuito il titolo di Campione Italiano Assoluto di Completo Monta da Lavoro al binomio, meglio risultante, dalla sommatoria delle classifiche per specialità di completo derivanti dalle tappe disputate.

Il Campionato Italiano potrà essere organizzato:

a) in più tappe

b) in unica tappa dove accederanno i migliori binomi di ogni Regione, con il seguente criterio:

- i migliori 3 se il n° dei binomi iscritti sarà inferiore a 15 (14° compreso)
- i migliori 5 se il n° dei binomi iscritti sarà superiore a 15 (15° compreso)

### **Art. 12**

La categoria 1 potrà disputare solo le specialità di Addestramento, Attitudine e Sbrancamento nel Campionato Nazionale.

### **Art. 13**

Per la partecipazione a gare o Campionati Internazionali, faremo riferimento solamente al regolamento FEI in corso di definizione.

### **Art. 14**

Nel Campionato Italiano Professionisti (categoria Open) é vietato il cambio di mano durante l'esecuzione della prova, (così come applicato da tutte le altre nazioni del Mondo che praticano Monta da Lavoro) quindi se un cavaliere inizia la gara con la mano sx o dx dovrà completarla con la medesima; pena la squalifica. Per tutte le altre categorie è ammesso il cambio di mano e la guida a due mani, sia con 4 redini che con cavezzone.

Non sono consentite deroghe a questa normativa.

### **Art. 14 bis**

Eventuali selezioni per campionati Internazionali o manifestazioni in rappresentanza della nostra Nazione, sarà la COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE a selezionare e convocare i binomi dalla stessa ritenuti migliori per tali circostanze.



### **Art. 15**

Per le gare Nazionali è prevista la presenza di un Presidente di Giuria di nomina del Dipartimento ed un Giudice nominato dal Comitato Organizzatore e richiesto al proprio Comitato Regionale.

### **Art. 16**

Prima di ogni gara il Presidente di Giuria provvederà a controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo sicurezza, sia sotto quello della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Qualora il Presidente di Giuria non lo ritenga idoneo può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva. Il Presidente di Giuria predisporrà il tracciato del percorso.

### **Art. 17**

L'ordine di partenza verrà sempre sorteggiato. Eventuali ritardatari all'iscrizione verranno inseriti nell'elenco ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria. Nel caso che un cavaliere presenti più cavalli nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l'uno dall'altro con un minimo di tre.

### **Art. 18**

Prima di ogni gara il Concorrente, entrando in campo, dovrà salutare la Giuria, per evitare un richiamo ufficiale ed eventuale multa.

Prima della gara la Giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

### **Art. 19**

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto, come previsto nei capitoli seguenti relativi alle bardature e abbigliamento del cavaliere.

### **Art. 20**

Nel caso di campi in sabbia, quando possibile, il Presidente di Giuria può richiedere il ripristino del fondo ogni 8/12 concorrenti. **(Per la sola prova di Addestramento).**

### **Art. 21**

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi pena la squalifica del concorrente inadempiente.

### **Art. 22**

La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Qualora gli ostacoli siano numerati progressivamente in base alla sequenza di esecuzione prevista per la gara stessa, non dovrà essere fatta la ricognizione guidata dal Giudice. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, durante i quali i concorrenti potranno visionare il campo a piedi

### **Art. 23**

Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva. Qualora abbatta una difficoltà anche parzialmente che deve ancora affrontare si dovrà provvedere al ripristino dell'ostacolo, ed il tempo necessario sarà

considerato penalità.

Qualora abbatta una difficoltà già superata, o la attraversi, il cavaliere non verrà eliminato se preventivamente il Giudice non ne aveva fatto espresso diniego a tutti.

#### **Art. 24**

La caduta del cavaliere comporta l'eliminazione.

#### **Art. 25**

Sono consentite le protezioni agli arti, per le prove di Attitudine, Gimkana veloce e Sbrancamento. Sono invece vietati nell'Addestramento.

Sono ammessi per tutte le prove i chiudi-bocca semplici (cinghia di cuoio fatte passare intorno al muso all'altezza della fine dei montanti della testiera e il capezzino americano); sono invece vietati chiudi-bocca incrociati.

E' vietato l'uso del frustino.

E' vietato l'uso di abbassa-testa fissi di tutti i generi nelle categorie professionisti (open).

#### **Art. 26**

La perdita del cappello comporta l'eliminazione dalla prova.

#### **Art. 27**

Non è consentito l'uso della martingala fissa (camarra o abbassa-testa fisso) nella categoria professionisti (open) ed Istruttori e Tecnici.

#### **Art. 28**

La patente FISE richiesta per svolgere tutte le categorie di Monta da lavoro

è almeno il brevetto BMdL equitazione di campagna.

### **Art. 29**

La categoria brevetti prevede tutto quanto contemplato nella categoria open, fatta eccezione:

- è possibile effettuare il cambio di mano durante la gara
- è consentito l'uso di abbassa-testa fissi nella prova di Attitudine, Gimkana veloce e Sbrancamento
- non esiste squalifica in caso di mancato superamento di una difficoltà, ma una penalizzazione fissa di 10" (ovviamente dopo il 3° tentativo).

E' vietata la partecipazione in detta categoria ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria open.

### **Art. 30**

La GIMKANA SUPERVELOCE farà parte della Monta da Lavoro con regolamento e campionato proprio e saranno utilizzati gli stessi Giudici della Monta da Lavoro.

Tale nuovo Regolamento è parte integrante del presente.

### **Art. 31**

Per quanto non previsto dal presente regolamento ci si riferisce alle norme generali della FISE.

## ***I GIUDICI E GLI ALTRI ADDETTI***

Sono previste le seguenti figure di Giudici:

### **PRESIDENTE DI GIURIA.**

Ha il compito di disporre in campo gli ostacoli, scegliendoli fra quelli previsti dal presente regolamento. La scelta, la disposizione sul terreno e la sequenza sono a suo insindacabile giudizio. Potrà avvalersi in campo di più aiutanti, i quali hanno il compito di ripristinare nel più breve tempo possibile gli ostacoli abbattuti o danneggiati.

### **GIURIA.**

Giudica la gara e ha il compito di vigilare sull'andamento corretto della stessa, valutando le penalità, gli errori di percorso, il comportamento del cavaliere. Può comminare squalifiche. Contro le decisioni della giuria può essere presentato ricorso secondo quanto previsto dal Regolamento FISE, ovvero per iscritto e previo versamento di **€ 52,00** (o equivalente in altra moneta), restituite se il ricorso è accettato. Non è ammesso ricorso presentato da altra persona o fuori tempo. La Giuria può, in qualsiasi momento, per la sicurezza del cavallo e del Cavaliere interrompere la prova a suo insindacabile giudizio.

## CRONOMETRISTA

E' il responsabile dei rilevamenti dei tempi: Unitamente alla Giuria stila la classifica.

Il suo operato è insindacabile.

## GENERALITA'

1-La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti, o per quelle gare che lo richiedono, dei cronometristi, deve essere considerata **come un elemento del Campo di gara**. Nel caso che uno di questi, involontariamente ostacoli o avvantaggi un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

2-Il tempo previsto per la presentazione del ricorso è di 30 minuti a decorrere dalla conclusione della prova dell'ultimo concorrente. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso.

3-Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le disposizioni generali FISE.

## LE BARDATURE

### **Maremmana:**

#### ***Bardatura del cavallo:***

Si prevede l'utilizzo delle seguenti selle:

- a - scafarda tradizionale
- b - scafarda con cuscini ridotti
- c - sella con il pallino
- d - bardella

Tutte le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale.

Non è consentito l'uso del sottosella.

#### ***I morsi (imboccature) consentite:***

- a - morso maremmano spezzato
- b - morso maremmano intero
- c - morso intero a barre dritte (inferiori a 15 cm.)
- d - eventuali morsi di derivazione artigianale riconducibili alle caratteristiche sopra riportate.

#### ***I finimenti***

Dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio.

La testiera dovrà prevedere il sovracapo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionale e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana.

E' consentito l'uso di un cinturino in cuoio con caratteristiche uguali alla testiera come chiudi-bocca, fatto passare alla fine dei montanti dove è agganciato il morso.

Si possono utilizzare protezioni agli arti come previsto dal Regolamento Generale di Monta da Lavoro ed esclusivamente per le gare di velocità. Sono vietati in sfilate, presentazioni o quant'altro non sia strettamente agonistico.

Il morso dovrà essere dotato di barbozzale, per il quale non si prevede alcuna prescrizione relativamente al suo contatto con la barbozza del cavallo, in quanto sarà a discrezione del cavaliere in virtù dell'addestramento del proprio cavallo.

### ***Abbigliamento***

Si prevedono pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore (o comunque intonato) nero, verde scuro, marrone.

Si richiedono stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali.

Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del piede.

E' previsto l'uso di scarponcini o stivaletti corti con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.

E' prevista la camicia bianca, la quale deve essere con maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al



penultimo bottone al collo. Preferibilmente senza colletto.

### ***Tipologia di monta***

Il cavallo deve essere guidato con una sola mano, indifferentemente se con la sinistra o con la destra. Il cavaliere dovrà impugnare le redini con la sola mano da lui scelta.

Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini, fermo restando la guida con la redine di appoggio.

L'uso degli speroni è facoltativo.

Il cavaliere non potrà cambiare mano durante l'esecuzione della prova e neppure aggiustare le redini

## **CAMARGUESE (DELTA)**

### **Abbigliamento del cavaliere**

L'abbigliamento del Cavaliere deve essere consono al tipo di Monta praticata, in questo caso trattandosi di Camarguese deve indossare:

- pantaloni Camargue
- camicia tipica con tutti i bottoni allacciati
- cravattino in cordura o cuoio
- cappello Camarguese
- gilet
- stivali e tipica giacca di velluto camarguese (da utilizzare a seconda della stagione)

### **Bardatura del Cavallo**

Il cavallo dovrà essere preparato legandolo con il seden (corda tipica in crine), per poi procedere al governo della mano ed al controllo delle condizioni fisiche dell'animale.

Seguirà poi il sellaggio con tipica sella, martingala, filetto e sottocoda.

Dovrà essere fatta molta attenzione alla giusta collocazione della sella sulla schiena e dell'aggancio corretto dei tre sottopancia, anche il sottocoda e la martingala saranno frutto di giudizio per la loro esatta collocazione.

Nel mettere il filetto e quindi l'imboccatura del cavallo, sarà posta particolare attenzione alla corretta lunghezza del barbozzale, il quale dovrà permettere l'inserimento di almeno tre dita fra esso e la barbozza dell'animale.

## **AMERICANA**

Bardatura e abbigliamento da rispettare per le gare di Monta da Lavoro

L'abbigliamento consentito nella Monta Americana è il seguente: (esso deve essere in ordine e pulito)

- jeans (diqualsiasi colore)
- Stivale tipicamente western
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoni e di qualsiasi genere)
- camicia abbottonata sino al penultimo bottone.
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello)
- cintura con fibbia tipicamente western
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi

La bardatura consentita per il cavallo deve essere tipicamente Americana, i ripari debbono essere quelli consentiti dalla bardatura e non lesivi per il

cavallo e di intralcio alla monta del cavaliere.

- In prove di addestramento non sono consentite martingale o tie down (abbassa-testa fisso o mobile) e sono vietati i ripari.
- Le imboccature consentite per la monta western debbono essere non costrittive per il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi l'utilizzo del morso a torciglione o filetto deve essere inteso come utilizzo per la specialità e non come mezzo di sottomissione e lesione per il cavallo non sono ammesse redini da barre, le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito (non ammesso quello da barrel), sono ammesse paracolpi in gara, essi però non sono ammessi nella prova di addestramento (dressage).
- Le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura della testiera all'attaccatura delle redini.
- Sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale simile)
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso.
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere neppure il romling.

\*Eventuali modifiche al presente Regolamento della bardatura verranno segnalate per iscritto.

## BARDATURA BARDIGIANA

Bardatura e Abbigliamento da rispettare per le gare di Monta da Lavoro

L'abbigliamento consentito nella Monta Bardigiana è il seguente:

### **Bardatura con sella Americana**

- jeans
- stivale western

- camicia con maniche lunghe allacciate e abbottonata sino al penultimo bottone.
- cappello western a falde larghe, (per juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida)
- cintura con fibbia tipica western
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi
- giacchino aschi della Ass.ne Bardigiana

La bardatura consentita per il cavallo deve essere tipicamente western, non artigianale ed i ripari devono essere quelli consentiti

- In prove di addestramento non sono consentite martingale o tie down (abbassa-testa fisso o mobile) e frustini.
- Le imboccature consentite per la monta Bardigiana con bardatura western sono quelle riportate nella bardatura Americana.
- Le leve del morso sono quelle riportate nella Bardatura Americana.
- Non sono consentiti speroni che provocano ferite.
- Nelle prove dove è consentito il frustino, questo non deve superare la lunghezza di 70 cm.

### **Bardatura con sella Inglese**

- Pantaloni inglesi da equitazione di colore nero o verde scuro.
- Cappellino dell'Ass.ne (solo per i minorenni è obbligatorio il Cap.)
- Camicia di colore bianco a maniche lunghe con colletto e polsini allacciati.
- Polo dell'Ass.ne a manica lunga con il colletto allacciato.
- Aschy dell'Ass.ne
- Stivali o stivaletti coperti da ghette.
- Sella inglese e finimenti (con morsi non costrittivi e speroni non lesivi).
- L'uso del frustino, dove ammesso, non superiore a 70 cm (se fa parte dell'abbigliamento) deve essere infilato nello stivale destro.

\*Eventuali modifiche al presente Regolamento della bardatura verranno segnalate per iscritto.

## BARDATURA TOLFETANA

Bardatura e abbigliamento da rispettare per le gare di Monta da Lavoro.

### **Abbigliamento del Cavaliere**

- Stivali in cuoio o allacciati lateralmente con laccioli in cuoio o scarponi con gambali muniti di laccioli in cuoio; sono vietati stivali di tipo inglese e stivaletti di ogni genere.
- E' consentito solo l'uso di speroni tipici maremmani con rotelle o senza.
- i pantaloni devono essere da equitazione con sbuffo di fustagno o velluto sia liscio che a coste, camicia bianca con maniche lunghe abbottonate, gilè o panciotto (abbottonato) dello stesso tessuto o colore dei pantaloni.
- cappello tipico da buttero di colore nero, marrone o verde scuro fermato con un lacciolo sotto il mento del cavaliere.

### **Bardatura**

E' consentito l'uso della sella maremmana bardella completa di pettorale e sottocoda.

Tenuto conto che la sella maremmana in genere non prevede l'uso del sottosella, il cavaliere ne potrà usufruire solo in casi rivolti alla salvaguardia della salute del cavallo esso dovrà comunque essere in feltro e non visibile a cavallo bardato.

E' consentito il morso maremmano intero o snodato; per la categoria puledri è consentito l'uso sia del capezzone che della quattro redini.

La briglia deve essere quella classica maremmana in cuoio dello stesso colore della sella.

## BARDATURA MURGESE

Bardatura del Cavallo da rispettare per le gare di Monta da lavoro.

Essendo la tradizione murgese radicata in origini antiche l'abbigliamento e la bardatura possono essere identificati in:

- Pantaloni da equitazione di colore nero in fustagno o cotone
- camicia bianca con polsini e colletto allacciati
- cravattino in stoffa
- cappello tipico di colore nero
- gilet di colore nero e dello stesso materiale dei pantaloni
- stivali di colore marrone o scuri risalenti alla tradizione delle murge.

La sella utilizzata sarà quella inglese; i morsi e gli speroni non devono essere costrittivi per il cavallo; non sono ammessi abbassa-testa l'uso del frustino dove è ammesso non può superare i 70 cm.

Accessori di abbellimento del cavallo sono ammessi in parate o presentazioni.

\*Eventuali modifiche al presente regolamento di bardatura verranno segnalate per iscritto.

## BARDATURA S. FRATELLANA

in corso di definizione

## BARDATURA SARDA

in corso di definizione

## BARDATURA HAFLINGER (AVELLINESE)

Bardatura da rispettare per le gare di Monta Da Lavoro.

Uso di sella western

L'abbigliamento e la bardatura devono rispettare quanto previsto nella

descrizione della Monta Americana.

### **Uso di sella Inglese**

- Pantaloni inglesi da equitazione
- Cap rigido per i minorenni
- camicia con maniche lunghe allacciata sia ai polsi che al colletto
- giacca a maniche lunghe o in alternativa giacchino senza maniche
- stivali o stivali corti coperti da ghette.

Le imboccature e gli speroni non devono essere lesivi per il cavallo: il frustino fa parte della bardatura non può essere più lungo di 70 cm e può essere usato dove è ammesso.

\*Eventuali modifiche al presente regolamento di bardature verranno segnalate per iscritto

### **BARDATURA ARABO**

Bardatura e Abbigliamento da rispettare per le gare di Monta da Lavoro

#### **Uso di sella western**

L'abbigliamento e la bardatura devono rispettare quanto previsto nella descrizione della Monta Americana descritta in precedenza.

Uso di sella Inglese

- pantaloni da equitazione di colore blu o nero
- cap per i minorenni
- camicia in maniche lunghe allacciata sia ai polsi che al colletto
- Giacca a maniche lunghe o giacchino senza maniche
- stivali o stivaletti coperti da ghette.

Per quanto riguarda i morsi e gli speroni non devono essere lesivi per il cavallo; il frustino (**non superiore a 70 cm**) fa parte della bardatura e può essere usato dove è consentito.

\* Eventuali modifiche al presente regolamento di bardatura verranno comunicate per iscritto.

## **REGOLAMENTO DELLA PROVA DI GIMKANA VELOCE**

Elenco e descrizione delle difficoltà valide sia per la prova di ATTITUDINE che per la prova di GIMKANA E GIMKANA A STAFFETTA.

### **Premessa.**

Per difficoltà si intende qualsiasi ostacolo posto in campo che deve essere superato pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il numero degli ostacoli in campo non può essere inferiore a 8.

Anche l'aggiramento di una boa è considerata difficoltà ed il suo abbattimento comporta penalità pari a 3 secondi.

Lo stesso elemento non può essere ripetuto più di due volte nello stesso percorso di gara, in assenza di bandierine che indicano il verso di superamento delle difficoltà, questo potrà essere indicato dalla posizionatura dei numeri.

Il concorrente dovrà affrontare la difficoltà passando tra il numero e la difficoltà stessa ovvero lasciare il numero alla propria destra.

Quando il numero è posto al centro della difficoltà (es. barile) senza diversa specifica del Giudice di gara, tale difficoltà potrà essere superata a libera scelta del concorrente. La ricognizione del percorso non è necessaria se la sequenza degli elementi da superare è indicata dai numeri progressivi. Sarà dato campo aperto 15 minuti prima dell'inizio della gara durante i quali i concorrenti potranno visionare il campo a piedi. La ricognizione si potrebbe rendere necessaria in casi diversi da quello citato.



## **ELENCO DELLE DIFFICOLTA'**

### **1-Ostacolo**

L'ostacolo potrà essere rappresentato solo da siepe rustica o tronco a terra (non sono ammessi altri tipi di ostacoli).

L'altezza prevista è di cm. 60 per le tutte le gare Il fronte non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Non potrà essere presente più di un ostacolo a percorso.

**Penalità.** L'abbattimento dell'ostacolo prevede 3" di penalità, dopo il terzo rifiuto la squalifica.

### **2-Cancello**

Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe togliendole dalle staffe comporta la squalifica. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. Può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure minime:

larghezza cm. 150 altezza da cm. 150 a cm. 180. Si può prevedere ai lati n° 2 staccionate fisse di cm. 200 ciascuna.

**Penalità.** La non apertura o qualunque circostanza provochi l'impossibilità ad eseguire o terminare la difficoltà, determina la squalifica per la categoria professionisti. Mentre per le altre categorie dopo avere tentato di aprire (mettendo la mano sul cancello) il cavaliere potrà proseguire la prova incorrendo in 20" di penalità (idem per la chiusura).

Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente. Qualora nella ripartenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà

comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente senza previsioni di penalità

### **3-Slalom tra paletti**

Si prevede il superamento di una serie di paletti a slalom senza limitazione di numero. Gli stessi comunque dovranno essere posti a 6,40 metri l'uno dall'altro in linea. L'altezza di ogni paletto (non in ferro) è prevista in cm. 2.00 poggiante su un piedistallo in ferro che ne garantisca la stabilità ma nel contempo la possibilità di cadere se urtato violentemente dal cavallo.

Penalità Per ogni paletto abbattuto sarà attribuita una penalità pari a 2”.

### **4-Slalom tra paletti bis**

Come al punto 3, con la sola differenza che i paletti saranno posti a cm.

300 l'uno dall'altro.

### **5-Slalom con paletti in parallelo**

L'ingresso nella difficoltà è vincolato dal Giudice di campo e può quindi essere fatto sia a destra che a sinistra del primo paletto. Questa difficoltà prevede obbligatoriamente 2 file parallele di paletti, poste a tre metri di distanza tra le file (6 metri nella prova di attitudine) e 6 metri sulla fila.

La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti, per un totale di 7. Definito anche slalom a cucire in quanto si esegue affrontando il 1° paletto della fila da quattro, successivamente il primo paletto della fila da 3 a mano contraria e così proseguendo fino all'uscita.

Penalità e materiali come nei punti 3 e 4.

## **6-Trasferimento di un oggetto**

La difficoltà consiste nello spostare un oggetto (cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro.

Penalità La caduta dell'oggetto comporta 5 secondi di penalità, la caduta del piliere 2" di penalità. La distanza tra i due pilieri è di cm. 120.

## **7-Passi laterali.**

La difficoltà è costituita da una barriera a terra di 4 metri, la quale deve essere superata da un'estremità all'altra con i passi laterali, ponendo gli anteriori del cavallo davanti ed posteriori dietro alla barriera. La stessa sarà poggiata su due alloggiamenti in ferro ancorati al terreno ad un'altezza di circa 5 cm. da terra.

Penalità L'abbattimento comporta 3" di penalità, ma non è penalità lo spostamento senza caduta.

La difficoltà dovrà essere ripetuta dall'inizio per almeno tre volte, dopodiché il cavaliere sarà eliminato nelle categorie Professionisti (Open) mentre potrà proseguire con 10" di penalità in tutte le altre.

## **8-Passi laterali con spostamento di un oggetto.**

E' come al punto precedente, con la sola differenza che all'estremità della barriera a terra sono posti due pilieri a 140 cm. Il cavallo dovrà entrare tra la barriera ed il piliere. prendere un oggetto posto su quest'ultimo e riposano sull'altro piliere all'estremità opposta della barriera eseguendo i passi laterali prima descritti.

Penalità Caduta dell'oggetto 5 secondi, abbattimento del piliere 2 secondi per il resto come al punto 7.

### **9- Passi laterali con spostamento di un oggetto bis**

Idem come al punto precedente con la sola differenza che la barriera a terra è di cm. 150.

### **10- Passi laterali a doppia “L”**

Tre barriere di 3/ 4 metri saranno poste a 5 cm. da terra su alloggiamenti appositi, in modo tale da formare una doppia elle. Il cavaliere dovrà superarle in passi laterali da una estremità all'altra con gli anteriori davanti ed i posteriori dietro alle barriere citate, l'uscita comporta di ripartire dall'inizio per 3 volte.

Penalità. Abbattimento barriere 3 secondi ciascuna. Nel caso in cui il cavallo porti gli anteriori dietro o viceversa, dovrà essere ripetuta dall'inizio la difficoltà, pena la squalifica per la categoria Professionisti (Open). Per tutte le altre dopo il terzo tentativo si può proseguire con 10 secondi di penalità.

### **11- Passi laterali a doppia “L” con trasferimento di oggetti.**

Esecuzione come al punto precedente, con la sola differenza che alla estremità della barriera a terra saranno poste a cm. 140 due pilieri dove alloggiare l'oggetto da trasferire.

Penalità: caduta piliere 2”, caduta oggetto 5”, caduta barriera 3”.

### **12-Bidoni**

Vengono inseriti nei percorsi dei bidoni da aggirare in modo e sequenza non definita con distanze libere, vanno aggirati come da schema del percorso stabilito dal Giudice di campo.

Penalità. Abbattimento 3 secondi penalità

### **13-Corridoio**

Il corridoio è formato da n° 2 pali di 4 metri poggiati su dei piedistalli ad un'altezza di cm. 40 da terra, distanti tra di loro cm. 150. Detto corridoio potrà essere transitato sia in avanti che con i passi indietro. Potrà essere posizionato un piliere o una campana all'uscita del corridoio da toccare prima di iniziare i passi indietro.

Penalità 3 secondi per ogni barriera abbattuta, 5" per la caduta dell'oggetto, 2" per la caduta del piliere.

### **14- Corridoio ad "L" "largo cm. 160**

Stessa difficoltà della precedente, solo che ha una forma ad elle. Il cavallo in questo caso lo dovrà superare come segue: entrare e transitano in avanti, suonare una campana posta un metro oltre la fine del corridoio e indietreggiare fuoriuscendo da dove è entrato.

Penalità come art. precedente.

### **15- Ponte**

E' costruito tipicamente come un ponte di campagna, lo stesso ha una larghezza di cm. 140, una lunghezza minima di cm. 300 ed un'altezza da terra di cm.5. Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento. Penalità. La rottura dei nastri di delimitazione o l'abbattimento degli oggetti delimitanti. La non esecuzione comporta la squalifica. **(Difficoltà prevista solo per la gara di Attitudine).**

**(Ponte o pedana a terra non potranno essere inseriti nella prova di velocità, dove la difficoltà può essere sostituita da un tappeto (plastica o simili) di medesime dimensioni).**

## **16-Passi indietro a slalom**

La difficoltà è costituita da n° 3 palme poste in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore palma posta a 170 cm. dalla prima della fila.

Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultima palma della fila dove è posto un cono, (restando con il cavallo sul lato di arrivo), buttare a terra il cono o trasportarlo sulla palma iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom.

L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti posteriori.

**(Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano dx che per quelli che usano la sx).**

Penalità. Abbattimento palme 2 secondi ciascuna.

Il non eseguire correttamente come descritto comporta la squalifica, la caduta dell'oggetto 5".

**17-** Come al punto precedente con la sola differenza che si deve indietreggiare a diritto senza effettuare lo slalom tra i paletti.

## **18-Scalarola**

Cancello composto da due pilieri e da un canapo di cm.200 fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello. Penalità vedi art. 2.

## **19- Slalom**

Semplice slalom tra 6 palme poste a 6,40 metri in andata e ritorno.

Penalità vedi art. 3

## **20- Otto tra i barili**

La difficoltà è costituita da due barili posti ad 8 metri, tra i quali eseguire un otto, nel modo indicato dal Giudice di Campo

Penalità. Abbattimento 3 secondi, la non chiusura dell'otto comporta la squalifica.

## **21- Doppio otto tra i bidoni**

Tre bidoni posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele.

L'esecuzione vuol dire aggirare il 1° bidone ad una mano ed il 2° e 3° a mano contraria rispetto al primo.

Penalità. Abbattimento 3 secondi errore non rettificato la squalifica.

## **22- Spostamento di un uncino o mazzarella da un barile all'altro**

Esecuzione come al punto 17 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di una mazzarella come indicato dal Giudice.

Penalità. Caduta dell'oggetto 5", del barile 3" Non esecuzione la squalifica.

## **23-Passi indietro nell'incastriano**

Sarà costruito un corridoio chiuso su tre lati, (2 lunghi ed 1 corto) dove il cavallo dovrà entrare all'interno, suonare una campana posta all'estremità opposta all'ingresso, ed indietreggiare senza abbattere le delimitazioni dell'incastriano. E' possibile trovare altri oggetti al posto della campana, i quali dovranno essere fatti cadere prima di iniziare i passi indietro.

RIEPILOGO PENALITA':	PALETTI E PILIERI	2"
	BARRIERE E BARILI	3"
	OGGETTO	5"
	OGGETTO+PILIERE	7"

## **SPECIALITA' ADDESTRAMENTO**

- 1 - E' una gara non a tempo.
- 2 - Si svolge in un rettangolo delle misure di 20 x 40 o 20 x 60.  
Può essere delimitato con normale recinzione.
- 3 - Le figure richieste sono meglio specificate nelle riprese allegate.
- 4 - Nella gara di addestramento è fatto assoluto divieto di usare la martingala fissa o qualsiasi tipo di abbassa-testa, così come le protezioni agli arti. E' consentito solo l'uso di un normale cinturino di cuoio (come già specificato) quale chiudi-bocca, visto il normale uso del medesimo nella monta da lavoro a livello internazionale.  
E' consentito l'uso degli speroni di varia tipologia.
- 5 - I Giudici di gara, coadiuvati da un assistente che provvederà a trascrivere negli appositi moduli prestampati, dovranno valutare, prima dell'inizio il rispetto della bardatura scelta dal cavaliere, potrà quindi ammettere il cavaliere, o accettano con riserva per espletare successive verifiche, o addirittura non accettano per inadempienze a quanto previsto dal regolamento.
- 6 - Dal suono della campana il cavaliere dispone di 45" per iniziare la prova, dopodiché se non avrà fatto ingresso in campo sarà eliminato. Così come i cavalieri che chiamati tre volte in campo non si presentano saranno squalificati.
- 7 - I Giudici dovranno valutare i movimenti del concorrente così come previsto nelle schede di valutazione.
- 8 - I concorrenti potranno richiedere a gara ultimata e classifica pubblicata copia delle schede.
- 9 - Il Giudice non è tenuto a dare spiegazioni ai cavalieri sulle sue votazioni se non per sua esplicita decisione.



## **SPECIALITA' ATTITUDINE**

- 1 - E' una gara non a tempo
- 2 - Il Giudice di gara, coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere in apposite schede, dovrà valutare, abbigliamento e bardatura così come previsto e spiegato per la prova di dressage.
- 3 - I cavalieri che chiamati. per tre volte in campo non si presentano saranno squalificati.
- 4 - I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45'' non diano inizio alla prova saranno eliminati.
- 5 - La prova di attitudine deve mettere in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste. Quindi cadenze eccessive, partenze repentine o soste troppo lunghe che interrompono la regolarità e fluidità della prova saranno fortemente penalizzate.

## **SPECIALITA' SBRANCAMENTO**

### **Individuale:**

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20X40 appositamente recintato per contenere i vitelli. Tale campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile la quale sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto.

Nella metà opposta al cancello d'ingresso saranno posti almeno 10 vitelli contrassegnati da un numero od un colore ben visibile.

Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45'' per iniziare la prova che sarà il superamento della

linea bianca che lo introduce nella metà campo dove sono posti i vitelli. Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il tempo previsto di 90” per selezionare e sbrancare il vitello assegnato e portarlo dalla parte opposta, o meglio al di là della linea bianca, dove dovrà sostare per 15” affinché si possa considerare conclusa la prova. Il cavaliere potrà sostare in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento fino all’esaurimento dei 90”, dopodiché verrà dato no time.

Ogni vitello eccedente fino ad un massimo di tre che si portassero al di là della linea bianca comporterà una penalità di 30” a vitello. In caso che il numero dei vitelli che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova sarà conclusa con un no time anche se non ancora trascorsi i 90”.

## A SQUADRE

**Il rettangolo sarà diviso in tre settori da due linee: la linea A e la linea B**

### **SETTORE 1**

**è il primo terzo di campo che va dal cancello d’ingresso alla linea A**

### **SETTORE 2**

**parte centrale di campo delimitata dalla linea A alla linea B**

### **SETTORE 3**

**Ultima parte del campo che va dalla linea B alla fine del campo stesso.**

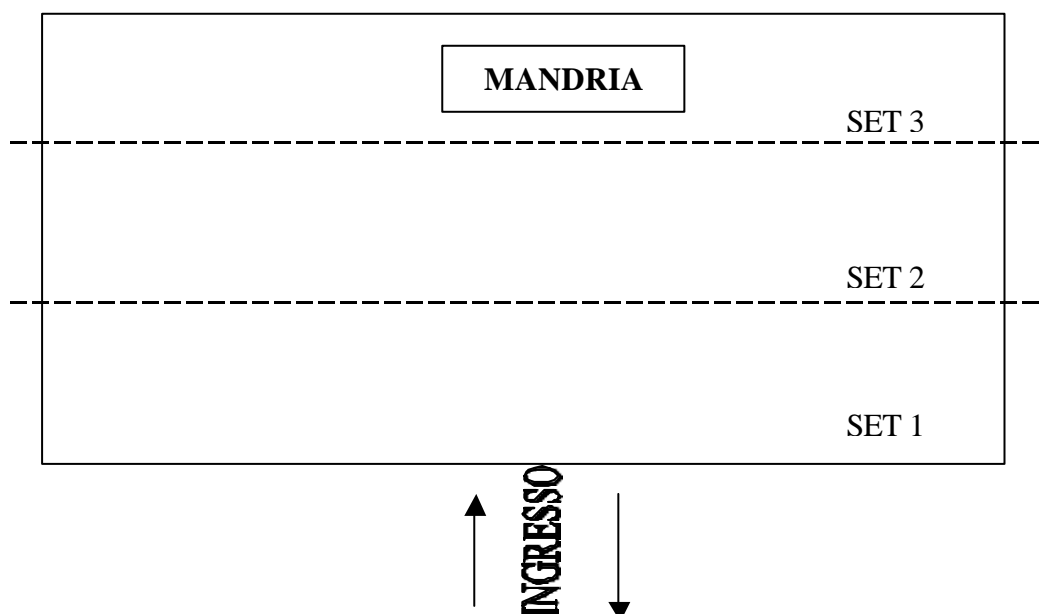
La mandria sosterrà nel settore 3.

I cavalieri entreranno attraversando il settore 1 portandosi nella parte centrale del campo definita settore 2, (tra la linea A e la linea B). Da questo momento i cavalieri dispongono di 45" per iniziare la prova che avrà inizio quando il cavaliere sbrancatore supererà la linea B per entrare nel settore 3 dove sosta la mandria. Da questo momento lo speaker indicherà quale vitello gli è stato assegnato. Il Cavaliere sbrancatore dovrà selezionarlo e sbrancarlo portandolo al di là della linea B che lo immette nel settore 2 (centrale) dove gli aiutanti potranno intervenire per aiutarlo a spingere il vitello sopra la linea A (Settore 1).

Una volta introdotto il capo di bestiame nel settore 1 dovrà sostarvi per 15" affinché la prova si possa ritenere conclusa.

I cavalieri aiutanti potranno muoversi solo nei settori 1 e 2, pena l'eliminazione se oltrepassano la linea B che li introduce nel settore dove sostano i vitelli. Anche un solo piede del cavallo che oltrepassi tale linea comporta la squalifica.

Ogni vitello eccedente che supererà la linea A (fino ad un massimo di 3) comporterà una penalità di 30" a vitello. Un numero maggiore di tre che oltrepassi tale linea comporta il no time.



# **GIMKANA SUPERVELOCE**

Prova di velocità a tempo e penalità.

E' una disciplina sotto l'egida della Monta da Lavoro.

Regolamento.

Possono partecipare a questa disciplina tutti i cavalieri in possesso della patente Fise (brevetto B) in corso di validità.

## **Art. 1**

E' consentita la partecipazione a tutti i tipi di cavalli.

Possono prendere parte alle gare di Gimkana superveloce tutti i cavalieri indipendentemente dalla tipologia di monta praticata (con bardatura western, maremmana, inglese ecc...).

## **Art. 2**

La bardatura prevista dovrà essere sempre conforme alla tipologia della monta di lavoro praticata, in via eccezionale è ammesso l'uso del frustino ed eventuale abbassa-testa fisso.

Anche l'abbigliamento del cavaliere deve essere conforme alla tipologia di monta da lavoro praticata.

## **Art.3**

Il programma di tali manifestazioni dovrà sempre sottostare all'approvazione del Comitato Regionale d'appartenenza, e dovrà prevedere sempre il rispetto delle comuni norme di sicurezza.

#### **Art.4**

I comitati Organizzatori che ne facciano espressa richiesta potranno organizzare sia Campionati Regionali che Nazionali o gare singole.

#### **Art.5**

E' obbligatoria la presenza di cronometraggio ufficiale in caso di Campionato, fatta eccezione per le gare paesane per le quali è consentito l'uso del cronometraggio manuale.

#### **Art.6**

E' necessaria la presenza di una Giuria FISE scelto fra quelli appartenenti alla Monta da Lavoro.

#### **Art.7**

Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le regole previste nella Monta da Lavoro ed in generale quelle della FISE.

#### **Art. 8**

Le difficoltà necessarie per l'esecuzione delle gare potranno essere scelte tra quelle previste nel Regolamento di Monta da Lavoro alla specialità GIMKANA VELOCE.

#### **PENALITA'**

Ogni abbattimento, cadute di oggetti, palme, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato con 2" di penalità

La squalifica sarà comminata solo in caso di percorso non rettificato o caduta del cavaliere.

Federazione Italiana Sport Equestri

MONTA DA LAVORO

Schema di rettangolo per Dressage

