

REGOLAMENTO NAZIONALE
Gare di Campagna - Cross Country
EDIZIONE 2006
versione 1.0

C.O.N.I.
FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

1 Gennaio 2006

Indice

1	GENERALE	2
1.1	Introduzione	2
1.2	Classificazione	2
1.2.1	Cross di regolarità (solo individuale)	2
1.2.2	Steeple-Cross (in frotta)	3
2	NORMATIVA STEEPLE-CROSS	4
2.1	Descrizione e scopo della prova	4
2.2	Percorsi	4
2.3	Ostacoli	4
2.4	Modalità di partenza	5
2.5	Linea da seguire durante la corsa	5
2.6	Obblighi dei cavalieri	6
2.7	Arrivo	6
2.8	Punizioni e distanziamenti	6
2.9	Giuria	7
2.10	Commissario alle partenze	7
2.11	Commissario all'arrivo	7
A	Tabella riassuntiva delle categorie	8

Capitolo 1

GENERALE

1.1 Introduzione

Questa disciplina ha lo scopo di premiare e mettere in evidenza le qualità di un cavallo che nel suo ambiente naturale buon galoppatore, veloce e resistente, saltatore, coraggioso e generoso, e che ha ricevuto una buona preparazione e un buon allenamento; il Cavaliere dimostra la sua capacità di gestire competitivamente le potenzialità atletiche e i limiti del cavallo che monta, di averne il controllo, in rispetto e fiducia. Le gare di cross-country si svolgono in percorsi su terreno vario con ostacoli naturali o costruiti, comunque fissi.

1.2 Classificazione

Le gare di cross-country sono classificate in **Cross di regolarità** e **Steeple-Cross**

Per i Cross di regolarità si applica in tutte le sue parti il Regolamento di Concorso Completo in vigore. Per quanto riguarda lo Steeple-Cross si applicano le norme di cui al capitolo 2.

1.2.1 Cross di regolarità (solo individuale)

Tali gare sono divise in:

- Avviamento al Cross.
- Categoria 1
- Categoria 2
- Categoria 3

1.2.2 Steeple-Cross (in frotta)

Tali gare sono divise in:

- Facile (F)
- Difficile (D)

Capitolo 2

NORMATIVA STEEPLE-CROSS

2.1 Descrizione e scopo della prova

È una Corsa ad ostacoli. I concorrenti partono in frotta, cercando di arrivare per primi sul traguardo d'arrivo. Non sono previste penalizzazione per rifiuti, scarti o volte.

2.2 Percorsi

Gli Steeple-Cross sono gare di velocità. Pertanto il percorso si deve sviluppare su di un tracciato adatto con ampi tratti in dirittura, curve ampie e scorrevoli, per permettere ai cavalli di sviluppare l'andatura più distesa.

2.3 Ostacoli

La natura degli ostacoli deve ricordare il più possibile i classici ostacoli da ippodromo quali:

- Siepi vive
- Siepi artificiali
- Arginello fra siepi (bull-finch)
- Arginello sbarrato
- Fosso fra siepi
- Muro

- Riviera
- Siepone preceduto da fosso(open-ditch)
- Fosso
- Fosso sbarrato (brook)
- Travone
- Banchine
- Staccionate
- Laghetto
- Marrana

Il fronte degli ostacoli deve essere tale da permettere di affrontarli in velocità e in gruppo (almeno 10 mt. di fronte). Si raccomanda vivamente di evitare ostacoli troppo verticali.

2.4 Modalità di partenza

Il Commissario alle Partenze, controllato l' allineamento, darà l' avviso Pron-ti! e subito dopo darà il segnale di partenza Via! abbassando una bandiera vistosamente colorata. Nel caso non ritenga valida la partenza, segnalerà ad un Commissario preventivamente posto a circa 50 mt dalla linea di partenza l'intenzione di fermare i cavalli e farli tornare indietro per ripetere la partenza. Un cavallo può essere aiutato o sollecitato a partire da personale a piedi, in maniera però da non recare disturbo agli altri cavalli in partenza, e comunque prima che abbia superato la linea di partenza. Se gli aiuti e gli incitamenti dovessero continuare dopo che il cavallo abbia superato tale linea, il cavallo viene distanziato totalmente (eliminato).

2.5 Linea da seguire durante la corsa

Il Cavaliere deve mantenere la propria linea derivante dal posto di partenza almeno per i primi 200 mt di corsa.

2.6 Obblighi dei cavalieri

I cavalieri non devono disturbare o danneggiare in alcun caso ed in alcun modo gli altri concorrenti. In particolare:

- Devono tenere sempre e rigorosamente la propria linea. Da tale linea possono deviare nel caso che debbano superare altro concorrente o prendere posizione, alla condizione di non tagliare mai la linea di corsa di alcun concorrente senza precederlo di almeno due lunghezze.
- Devono curare che il proprio cavallo, quando entra in dirittura allo stecato, non se ne allontani. Se il cavallo si allontana dallo stecato non può ritornarvi per alcun motivo, a meno che non abbia due lunghezze di vantaggio sul cavallo che lo segue.
- Non devono portare il proprio cavallo nello spazio intercorrente fra due cavalli che precedono apparigliati se fra questi non vi sia spazio sufficiente.
- Non devono urtare gli altri concorrenti, nè impedire loro di avanzare.
- Non devono colpire con le loro mani o con la frusta un altro cavaliere o cavallo.

Ogni infrazione deve essere punita dalla Giuria

2.7 Arrivo

Il Commissario all'arrivo colui che stabilisce l'ordine di arrivo dei cavalli non appena hanno passato il traguardo. Nel caso di un arrivo particolarmente ravvicinato, consultatosi con gli altri membri della giuria e l'Delegato Tecnico sarà comunque il suo giudizio a determinare l'ordine di arrivo. Il giudizio del Commissario all'arrivo inappellabile.

2.8 Punizioni e distanziamenti

Qualora durante la corsa i cavalieri si siano resi responsabili delle infrazioni di cui all' art.2.6, la Giuria in relazione alla gravità dell' infrazione, o delle sue conoscenze, potrà distanziare il cavallo collocandolo nell'ordine di arrivo dopo il cavallo o i cavalli danneggiati, o squalificandolo. La giuria interviene d'autorità o sulla base di eventuali reclami di altri concorrenti. Il verdetto della Giuria inappellabile.

2.9 Giuria

Dovranno essere previsti tre o più Giudici disposti lungo il percorso in modo da poterne avere la massima visione. È compito di tali giudici verificare il regolare svolgimento del percorso e verificare eventuali danneggiamenti, volontari o non, fra i concorrenti, stabilendo, in accordo con l'Delegato Tecnico, eventuali distanziamenti o squalifiche.

2.10 Commissario alle partenze

È il giudice preposto a ordinare tutte le procedure di partenza.

2.11 Commissario all'arrivo

È il giudice unico preposto a stabilire l'ordine di arrivo degli Steeple-Cross.

I giudici di cui agli art. 2.9, 2.10, 2.11 dovranno essere persone esperte e capaci, dotate di autorità ed autorevolezza, necessarie per prendere decisioni sagge e sportive, atte ad evitare controversie fra i concorrenti.

Appendice A

Tabella riassuntiva delle categorie

APPENDICE A. TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE

	Cat. A	Cat. 1	Cat. 2	Cat. 3	Steeple Cross F*	Steeple Cross D
Autorizzazione a montare	A e BE	BC o B	BC o B, G1	BC o B, G1, G2CC	BC o B o superiore	BC o B o superiore
Età minima dei cavalli	4 anni	4 anni	4 anni (secondo semestre, 5 anni)	5 anni	5 anni (4 se PSI)	5 anni (4 se PSI)
Lunghezza dei percorsi	1000 / 1500	1500 / 2000	1500 / 2000	2000 / 2500	2500 / 3000	3000 / 4500
Velocità	300 / 350	400 / 500	450 / 500	500 / 520	na	na
Numero sforzi	7 / 10	15 / 18	15 / 18	18 / 25	15 / 22	20 / 25
Numero combinazioni	0	1 / 2	2 / 3	3 / 5	na	na
Altezza massima	0,70	0,80	1,00	1,05	100	105
Altezza massima siepi	0,80	0,90	1,10	1,20	120	130
Dislivello talus	**	1,00	1,20	1,40	140	140
Peso minimo	na	na	na	na	libero	75 kg ***
Sovraccarichi per somme vinte in corse riconosciute	na	na	na	na	No	Si

(*) riservata ai cavalli che non hanno mai corso

(**) solo dislivelli naturali massimo cm.80

(***) discarico di 5 kg. per i cavalli mezzosangue