

**REGOLAMENTO
PER
MANIFESTAZIONI
DI
ATTACCHI**

**(Aggiornato con le modifiche deliberate dal C.F. del 6/6/03
e dal C.F. DEL 15/2/04)**

AVVERTENZE

Il presente Regolamento è composto da sette parti:

- A - Norme comuni**
- B - Concorsi di Completo, Combinata e Singole Prove**
- C - Concorsi di Tradizione ed Eleganza**
- D - Concorsi di Prove Attitudinali**
- E - Concorsi riservati a cavalli da tiro pesante**
- F - Brutalità**
- G - Appendici**
- H - Tavole**

Sono allegate una serie di tabelle e di tavole relative alle varie prove.

Ogni parte è contraddistinta da una lettera.

Le parti A, F, G, riguardano tutti i Concorsi.

Per citare un articolo del Regolamento bisogna prima indicare la lettera della parte, che si desidera indicare, poi il numero del capitolo, e la lettera quindi del paragrafo.

A - NORME COMUNI

A.1 Generalità

a - Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Attacchi, indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

b - Esso deve essere osservato:

- dagli Enti Organizzatori delle Manifestazioni;
- dai proprietari dei cavalli iscritti nei ruoli federali;
- da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a Manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni;

c - Gli Enti e le Persone di cui sopra, sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E. dei suoi rappresentanti nonché delle Giurie e dei Commissari di gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

A.2 Manifestazioni

a - Possono indire manifestazioni gli Enti affiliati alla F.I.S.E., oppure Enti o Comitati organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario. Il responsabile della manifestazione deve essere comunque un tesserato FISE.

b - La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

c - Qualora un concorso di qualsiasi formula o tipo, non sia organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

d - I Concorsi di Attacchi, sono approvati dalla FISE – Dipartimento Attacchi – che ne controlla lo svolgimento tramite un Presidente di Giuria .

e - Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, da parte della F.I.S.E., è subordinato all'impegno dell'Organizzatore di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento nonché delle eventuali disposizioni integrative.

f - Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla F.I.S.E.

g - Gli Organizzatori, i membri della Giuria, i commissari ed i Concorrenti che partecipano a Concorsi, Sfilate e Raduni esclusi, che si svolgono senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

h - Nelle manifestazioni agonistiche di Attacchi è obbligatoria da mezz'ora prima dell'inizio a mezz'ora dopo la fine la presenza di servizi di ambulanza, medico, veterinario, maniscalco.

i - Le manifestazioni di attacchi si dividono in:

- 1) Prove singole: Dressage (A) – Prova ad Ostacoli (B) – Maratona (C)
- 2) Concorsi di combinata(A+B, A+C, B+C)
- 3) Concorsi completi (A+B+C)
- 4) Concorsi d'Eleganza
- 5) Concorsi Attacchi di Tradizione
- 6) Sfilate approvate dalla F.I.S.E.
- 7) Raduni approvati dalla F.I.S.E.
- 8) Prove del Cavallo da Tiro Pesante

A.3 Responsabilità

a – Nei casi in cui sono ammessi cavalli non iscritti alla FISE, i **partecipanti** all'atto dell'iscrizione, debbono fare espressa dichiarazione di esonero di responsabilità per il comitato organizzatore, la FISE ed i suoi organi centrali e periferici e per chiunque sia preposto alla manifestazione stessa.

A.4 Iscrizioni

a – Le iscrizioni a tutti i Concorsi di Attacchi debbono essere effettuate secondo quanto previsto dal Programma approvato dalla FISE.

Ove prevista una quota d'iscrizione, in caso di mancata partecipazione, è comunque dovuta l'intera quota relativa ai boxes ed il 50% della quota d'iscrizione.

A.5 Cavalli

a – Ogni cavallo iscritto ad un Concorso di Attacchi deve essere iscritto nei Ruoli Federali.

b – I cavalli che prendono parte ai Concorsi Completivi, Combinate e Singole Prove debbono essere iscritti nel Repertorio dei Cavalli da Concorso.

C - I cavalli che prendono parte ai Concorsi di Tradizione e di Eleganza debbono essere iscritti o nel Repertorio dei Cavalli da Concorso o in quello dei Cavalli Ludico-Addestrativi.

Non è necessaria iscrizione alcuna per le sfilate i raduni e per le prove dei Cavalli da tiro pesante

B - CONCORSI COMPLETI, COMBinate E SINGOLE PROVE

B.1 Generalità

a - Sono previste quattro tipi di prove

- PROVA A: DRESSAGE
- PROVA B: MARATONA
- PROVA C: PERCORSO AD OSTACOLI
- DERBY

b - La combinazione di due di queste prenderà la denominazione di Concorso Combinato d'Attacchi. Un concorso che prevede le tre prove A, B, C, prenderà il nome di Concorso Completo d'Attacchi.

c - Nei Campionati, i titoli delle varie categorie verranno assegnati soltanto se saranno partiti dalla Prima Prova del Campionato quattro concorrenti per categoria. Concorsi Completi, Combinati e le singole Prove, separatamente organizzati, potranno valere a qualsiasi titolo (di selezione ecc.) anche se i partenti non raggiungono il numero di quattro per categoria.

B.2 Prove

a- Lo scopo della prova A (DRESSAGE) è di giudicare la calma, la libertà e la regolarità delle andature, l'armonia, la leggerezza alla mano, l'agilità di movimento, l'impulso e la flessione del cavallo.

Il concorrente sarà anche giudicato sul modo di guidare, sulla sua precisione, sulla padronanza dell'attacco e sulla presentazione del suo equipaggio.

b - Lo scopo della prova B (MARATONA) è quello di valutare il livello di preparazione e di resistenza dei cavalli nonché il senso di gara e la padronanza del cavallo da parte del concorrente.

c - Lo scopo della prova C (PERCORSO AD OSTACOLI) è quello di valutare la preparazione, la dolcezza e la sottomissione dei cavalli dopo la fine della maratona, nonché l'abilità e la competenza del guidatore.

d - Le prove A e C si svolgeranno in un rettangolo (non necessariamente lo stesso) su terreno con fondo erboso o sabbioso. Per entrambe le prove, ma in particolare per la prova A, il terreno deve essere il più possibile in piano.

NORME DI PARTECIPAZIONE

B.2 Il concorrente, tenuta e frusta

a - Lo stesso concorrente deve condurre l'attacco in tutte le prove di un Concorso. Allorché è prevista la prova B (maratona), il concorrente può partecipare solamente una volta, salvo percorsi fuori classifica.

b - Nelle Combine o nelle prove singole, riservate a patentati B, lo stesso attacco può effettuare due prove con diverso guidatore. Da tali prove è però esclusa la maratona.

c - Nelle prove A e C, la tenuta del concorrente, aiutanti(grooms) deve essere formale ed in armonia con il tipo di attacco guidato. E' ammessa la divisa militare solo per i militari in servizio. Copricapo, guanti e coperta(o grembiule) sulle ginocchia sono comunque d'obbligo nelle prove A e C per il guidatore. Per i grooms è d'obbligo il copricapo e guanti. La frusta deve essere adatta all'attacco e la pioggia, sufficientemente lunga per raggiungere ogni cavallo; il guidatore può però fissarne l'estremità. Il mancato rispetto di queste regole comporta penalità. Se il concorrente non ha frusta in mano o la depone in prova A o C, incorre in 5 punti di penalità.

d - Una tenuta meno rigorosa è ammessa per la prova della Maratona, ma sia la tenuta sia l'insieme dell'equipaggio devono essere puliti e consoni alla prova sportiva; i concorrenti devono portare un copricapo mentre il grembiule e i guanti sono facoltativi. La frusta può essere deposta, ma non nelle zone di penalità; non può essere tenuta da altri salvo in casi di sostituzione con altra frusta. Se il concorrente non ha una frusta in mano o la depone in un ostacolo di maratona incorre in 5 punti di penalità.

e - Il concorrente può guidare con lo stile e la tecnica che preferisce.

f - I concorrenti possono iscriversi ai Campionati di Attacchi e ai Concorsi a partire dall'anno in cui compiono i 14 anni; a quelli che prevedono la Maratona dai 15 anni. Con Attacchi-Ponies è consentita la partecipazione a 12 anni. Tutti gli accompagnatori in carrozza devono aver compiuto i 14 anni. **Concorrenti ed Accompagnatori in carrozza che non hanno raggiunto la maggiore età devono essere in possesso dell'autorizzazione dei genitori.**

g - In tutte le prove, salvo la maratona, non è autorizzato portare il logo dello sponsor su qualsiasi parte dei vestiti e sul cappello dei guidatori, groom.

2.8 - E' però consentito ai groom durante la maratona portare il logo dello sponsor sulla schiena (max 1260 cm quadrati per groom). Sui due lati della carrozza è ammesso portare il logo dello sponsor delle seguenti dimensioni:

cm quadrati 400 max per parte nelle prove di Dressage ed Ostacoli

cm quadrati 2520 max sui lati nella prova di Maratona

h - Il nome del fabbricante della carrozza può essere riportato su una piastra di dimensioni massime di 50 cm quadrati

i - Il nome del sellaio può essere riportato su ogni finimento, con misura in larghezza pari alla correggia su cui è applicato ed in lunghezza non superiore a 10 cm.

l - Quanto sopra vale per le sponsorizzazioni individuali; è facoltà del C.O. prevedere eccezioni a queste regole per gli sponsor che sponsorizzano un'intera manifestazione, purché l'esibizione del logo dello sponsor risponda a criteri di buon gusto e discrezione; tali eccezioni dovranno essere autorizzate dalla F.I.S.E. per iscritto.

B.3 Carrozze

a - Le carrozze avranno quattro ruote e dovranno essere dotate dell'apparato frenante. Per i singoli, sono ammesse carrozze a due ruote in prova A e C ed il freno non è obbligatorio; in tal caso è obbligatorio l'uso della braga. In prova A sono obbligatori i fanali e, in tutte le prove sono vietati indicatori di velocità, contachilometri e sistemici bloccaggio dell'avantreno. Nei tiri a 4 e nei tandem i cavalli di timone (o di stanghe) devono poter vedere il suolo, la vista non deve essere impedita da nessun accessorio frapposto fra timonieri e volata.

b - Sono ammesse le gomme piene ed i cerchi in ferro alle ruote; sono tollerati i pneumatici solo per le prove riservate ai Brevetti.

c - La carreggiata esterna, in prova C, non può superare le seguenti misure:

- 160 cm per i tiri a quattro
- 150 cm per le pariglie
- 140 cm per i singoli
- 160 cm per tandem in prova C e A

d - In prova B nessun assale può avere carreggiata inferiore alle seguenti misure:

- 125 cm per i tiri a quattro
- 125 cm per le pariglie
- nessuna limitazione per i tandem
- 125 cm per i singoli

e - Nelle prove A e C, la carreggiata non può essere inferiore alle seguenti misure, prese all'assale posteriore (eccettuate quelle riservate ai Brevetti):

- 158 cm per i tiri a quattro
- 148 cm per le pariglie
- nessuna limitazione per i tandem
- 138 cm per i singoli

f - I concorrenti le cui carrozze non rispettano le prescrizioni saranno eliminati

g - Nelle prove C, le carrozze, che non avranno la carreggiata prescritta, dovranno essere munite di apposito adattatore a trascinamento.

h - Nella Maratona le carrozze devono avere i seguenti pesi minimi, eccettuate quelle dei Brevetti:

	Cavalli	Pony
TIRI A 4	600 Kg	300 Kg
PARIGLIE	350 Kg	225 Kg
TANDEM	150 Kg	90 Kg
SINGOLI	150 Kg	90 Kg

i - I concorrenti, le cui carrozze non rispettino le misure ed i pesi sopra indicati, saranno eliminati.

- In tutte le prove i concorrenti possono portare i pezzi di ricambio che desiderano
- La carrozza deve trasportare le seguenti persone:

Prova	TIRI A 4	PARIGLIE	SINGOLI
A - Dressage	Concorrente 2 groom nessun passeggero	Concorrente 1 groom	concorrente 1 groom
B – Maratona	Concorrente piu' 2 grooms	Concorrente, 1 groom Nessun passeggero	concorrente 1 groom
C – Ostacoli	concorrente 2 groom nessun passeggero	Concorrente 1 groom nessun passeggero	concorrente 1 groom

l - I grooms dovranno essere in possesso almeno della patente A o AT

m - In prova B saranno presenti Commissari a terra e per controllare l'attacco nelle fasi B, C e D in sostituzione dell'arbitro di carrozza.

n - Ad eccezione delle prove riservate ai Brevetti, un concorrente che prenderà a bordo in Maratona un groom che ha già effettuato il percorso con un altro concorrente, sarà eliminato.

o - La stessa carrozza deve essere utilizzata nelle prove A e C.

p - Non si può cambiare carrozza durante una delle prove ma si può cambiare un pezzo accidentato o difettoso.

q - Nel caso in prova B l'arbitro venga sbalzato dalla vettura, il concorrente deve arrestarsi ed attenderlo al di fuori dell'ostacolo.

r - Lo stesso groom non può rifare una seconda volta lo stesso percorso di Maratona, salvo casi di fuori classifica e di Brevetti.

B.4 Finimenti

a - Non è obbligatorio utilizzare lo stesso finimento per la prova A e la prova C ma essi devono essere in tutti i casi puliti, completi, in buono stato, con tutte le parti ben assortite e dello stesso stile; le imboccature possono essere differenti.

b - I concorrenti possono usare nella prova B tutte le specie di finimenti da lavoro, a condizione che siano sicuri e in buono stato.

c - Con nessuna parte di finimento (salvo che le redini e le giungole) si possono tenere uniti i cavalli in pariglia o tiri a quattro. E' permesso l'uso di una cinghia o catenella fra i pettorali o le collane della volata dei tiri a quattro. Tale cinghia deve collegare i maglioni della collana o gli anelli dei pettorali. Sono proibite le redini ausiliarie di qualsiasi tipo. Le code non possono attaccate alla carrozza o alle tirelle. Il mancato rispetto di queste regole comporta l'eliminazione. Ogni anello, chiavi o altro mezzo in un finimento che provoca un eccessivo effetto di leva sulle redini è proibito. I guidatori che contravvengono a questa regola sono eliminati..

d - Nella prova A sono proibite le fasciature arti, stinchiere, paraglomi ecc anche se prescritte dal veterinario. Il mancato rispetto di questa regola comporta l'eliminazione.

e - Nel corso delle prova A e C i cavalli devono essere correttamente collegati alla vettura, vale a dire tramite le redini, le giungole e le tirelle. In caso di rottura o di distacco il giudice deve suonare la campana (e fermare il cronometro nella prova C) mentre il guidatore deve far scendere un groom per riparare, prendendo dei punti di penalità. Nella prova B, la carrozza deve tagliare la linea d'arrivo della fase e tirata da tutti i cavalli e sulle quattro ruote. Cerchiature assenti e deteriorate saranno tollerate ma una carrozza con una ruota rotta o assente, o con giungole o tirelle non collegate alla carrozza sarà eliminata.

f - E' vietato, pena l'eliminazione, l'uso dell'hackmore in combinazione con un morso.

g - E' vietato legare la lingua dei cavalli. Contravvenire a queste regole comporta l'eliminazione.

B.5 Ferrature

a - Qualsiasi tipo di ferratura è ammessa. Sono proibiti i doppi ferri e quelli che comportino l'uso di pesi supplementari. Nel corso di una prova possono essere sostituiti solo i ferri spezzatisi o perduti.

B.6 Cavalli

a - Tutti i cavalli di un attacco devono rimanere attaccati durante tutta la prova. Se risulterà necessario staccare qualche cavallo, l'attacco verrà eliminato.

b - Le code dei cavalli devono restare libere. E' proibito attaccarle a parti di finimento o di vettura. Le code possono però essere annodate corte e/o fasciate in ogni prova salvo che in prova A.

c - I concorrenti possono iscrivere e presentare al concorso i seguenti cavalli:

	Iscritti	Presentati
TIRI A 4	6	5
PARIGLIE	4	3
TANDEM	4	3
SINGOLI	2	1

d - Il cavallo di riserva può rimpiazzare un altro cavallo alla partenza di una prova (A, B, C), ma non nel corso di una prova. Nelle categorie pariglie, tiri a quattro e tandem il cavallo di riserva può essere sostituito una volta sola; questa sostituzione è irreversibile ed il cavallo rimpiazzato non può essere utilizzato

e - I cavalli iscritti alla F.I.S.E. come Pony hanno diritto alla partecipazione alle gare cavalli con vetture di peso inferiore e alle categorie loro riservate.

B.7 Iscrizioni

a - E' attribuito un numero ad ogni concorrente. Il concorrente conserverà il numero attribuitogli per tutta la durata del concorso. Questo numero deve essere fissato in modo apparente su tutte le carrozze utilizzate sia durante le prove del concorso sia in campo prova.

B.8 Controlli sui cavalli

a - Nei concorsi sono previsti i seguenti controlli sui cavalli:

- a) nelle combinate o prova singole senza maratona, la visita veterinaria è facoltativa a discrezione del Presidente di Giuria;
- b) nei completi o prove con maratona la visita veterinaria è obbligatoria come segue:
 - congiuntamente il primo esame e la prima ispezione
 - la seconda ispezione
 - la terza ispezione

b - Nei Concorsi Completi di un solo giorno la visita veterinaria verrà effettuata con i cavalli attaccati al termine della prova C.

c - Il primo esame e la prima ispezione avranno luogo prima della prima prova del concorso davanti al veterinario e ad un membro della Giuria.

d - Lo scopo di tale prima ispezione è quello di verificare i documenti e l'identità del cavallo nonché il suo stato di salute. I cavalli sono presentati alla mano in filetto o in briglia.

e - I cavalli che appaiono incapaci di affrontare il concorso (zoppia marcata, ferite serie o cattivo stato generale) saranno eliminati.

f - La seconda ispezione ha luogo mentre il cavallo si trova sui luoghi della sosta obbligatoria di 10 minuti alla fine della fase D della prova B. Un membro della Giuria ed un veterinario si incaricheranno di questa ispezione. Tale operazione deve essere effettuata accuratamente ma velocemente, al fine di lasciare al concorrente il tempo di curare i suoi cavalli.

g - I cavalli che manifestano zoppia o feriti o esausti devono essere eliminati e non potranno proseguire la prova. Lo stato dei cavalli è determinato prendendo nota delle pulsazioni cardiache e del respiro nonché della temperatura.

h - La terza ispezione, facoltativa, a luogo prima della prova C, qualora questa sia l'ultima prova, e viene fatta dal veterinario delegato e almeno da uno dei membri della Giuria. I cavalli sono presentati alla mano od anche attaccati se l'orario lo esige.

i - Ogni eliminazione di cavalli dalle prove deve essere decisa dal Presidente di Giuria e adeguatamente motivata. Contro tale motivazione non v'è appello.

B.9 Ordine di partenza

a - L'ordine di partenza della prova con la quale inizia il concorso è stabilito per estrazioni a sorte dei concorrenti. In caso di prova singola, l'ordine, stabilito per estrazione, può essere modificato per motivi tecnici dal Presidente di Giuria.

b - L'ordine di partenza della seconda prova (B o C) sarà stabilito ponendo al primo posto il concorrente che era a metà elenco della prova precedente. A questo, seguiranno gli altri sino all'ultimo. A metà di questo elenco risulterà essere il concorrente partito primo nella prima prova, e ultimo sarà quello che era a metà lista nel primo ordine di partenza. Esempio: su 10 partenti nella prima prova, nella seconda sarà il n. 6 indi il 7, 8, 9, 10 poi il n. 1, 2, 3, 4, 5 della lista di partenza della prima prova.

c - L'ordine di partenza dell'ultima prova C sarà composto mettendo in prima posizione (e di seguito gli altri) il concorrente più penalizzato in modo che partirà ultimo il concorrente meno penalizzato nella o nelle prove precedenti.

B.10 Aiuti di compiacenza

a - La sola persona che può tenere le redini, la frusta e il freno dall'inizio alla fine delle prove è il concorrente. Qualsiasi tipo di aiuto dei grooms al riguardo porterà 20 punti di penalità. Se per qualsiasi ragione un concorrente perde, rompe o lascia cadere la frusta un groom può raccoglierla e restituirla al concorrente o passargli una frusta di ricambio senza subire altre penalizzazioni, se non eventualmente quelle previste per messa piede a terra.

b - Gli aiuti di compiacenza da parte di terze persone sono vietati pena l'eliminazione. Può essere considerato come aiuto di compiacenza ogni intervento sollecitato o no da terza persona fatto allo scopo di facilitare il compito del guidatore o di aiutare i suoi cavalli. E' in particolare vietato, pena l'eliminazione:

- raggiungere un'altra carrozza intenzionalmente e continuare il percorso in sua compagnia
- farsi seguire, procedere o accompagnare da qualcuno

- avere, ad uno ostacolo, una persona per stimolare o aiutare il guidatore o i cavalli in qualsiasi modo
- far salire concorrenti, grooms o passeggeri sopra un'altra carrozza durante una prova
- utilizzare in carrozza apparati riceventi
- farsi assistere da un commissario all'ostacolo, da un arbitro o da un ufficiale di gara per farsi dare delle indicazioni o un parere.

c - Tutti gli aiuti portati in corrispondenza degli arresti obbligatori della prova B, oppure allo scopo di evitare degli incidenti o di raddrizzare una carrozza rovesciata dopo un incidente accaduto fuori dalla zona di penalità non sono considerati come aiuti di compiacenza. Nei casi di dubbio, il Commissario a terra può dare il suo parere. In caso di discussione la decisione della Giuria sarà definitiva e senza appello.

I groom possono mettere piede a terra senza incorrere in penalità solo in prova B con l'attacco fermo, in caso contrario saranno imputate 20 penalità

B.11 Commissari agli ostacoli e di percorso

d - Il Commissario all'ostacolo è munito di cronometro, di un fischietto e di un foglio dove annota i tempi di passaggio dei concorrenti: dall'entrata all'uscita dalle zone di penalità (Z. di P.). Il Commissario resta entro i limiti della Z. di P. sino al passaggio dell'ultimo concorrente. La sua posizione è di sua scelta. Deve comunque mettersi in grado di vedere l'entrata dell'attacco nella Z. di P. e far scattare il cronometro appena il profilo della testa dei cavalli oltrepassa la linea della porta di entrata e fermerà il cronometro non appena oltrepassa la porta di uscita.

- Immediatamente annoterà il tempo impiegato nell'attacco.

e - Ove non sia possibile vedere di persona le due porte disporrà, su una di esse, un'aiutante che, mediante una bandiera o un fischio, darà il segnale del passaggio della testa dei cavalli e il Commissario all'ostacolo fermerà (rispettivamente farà partire) il cronometro.

f - Il Commissario entro la Z. di P. osserverà ogni evoluzione dell'attacco intento a superare l'ostacolo e annoterà ogni fatto che deroghi alle norme del Regolamento. Annoterà anche, ove necessario, l'ordine di passaggio delle porte dell'ostacolo; che avvenga, cioè secondo l'ordine previsto dalle lettere poste su ognuna di esse. Segnerà alla Giuria altresì se parte dall'attacco è uscito dalla linea delimitante la Z. di P..

g - Ove il tempo impiegato sull'ostacolo vero e proprio o da porta a porta dello Z. di P. oltrepassa (anche di un solo secondo) i 5 minuti primi, il Commissario darà due colpi di fischietto a segnalare che il concorrente è eliminato e deve lasciare libera la Z. di P. ai sopraggiungenti Concorrenti. L'eliminato, se vuole, può tuttavia continuare il percorso.

h - Tornato alla Segreteria del Concorso, consegnerà il materiale avuto debitamente firmato e rimarrà a disposizione del Presidente della Giuria fino al termine della manifestazione.

B.12 Commissario alle imboccature (facoltativo)

a - Il Commissario controllerà le imboccature dei cavalli di ogni attacco. Le imboccature devono rispondere ai modelli in uso nella foggia normale. Non sono permesse legature della lingua di alcun genere. Il controllo deve essere eseguito da persona di provata competenza. L'apertura della bocca del cavallo in esame può essere fatta direttamente dal groom dell'attacco.

b - In mancanza del Giudice di Partenza, la funzione di questi può essere assunta dal Commissario alle imboccature.

B.13 Cronometristi

a - Alle partenze e gli arrivi delle fasi di Maratona deve essere previsto un cronometrista ufficiale che segni i tempi di partenza, rispettivamente e di arrivo, di ogni concorrente.

b - I cronometristi saranno opportunamente istruiti dal Presidente di Giuria o da persona da Lui incaricata, sui loro compiti. I tempi saranno segnati su opportuni fogli che verranno poi consegnati alla Giuria a fine prova B.

c - Ove possibile si dovrà preferire l'uso di cronometri elettronici

d - Il groom dell'attacco consegnerà ai cronometristi l'apposita scheda per l'annotazione del tempo di partenza e di arrivo per ogni fase.

e - Il Cronometraggio nella prova C potrà essere effettuato da un membro della Giuria.

B.14 Classifica

a - I metodi di attribuzione dei punti e di formazione della classifica di ogni prova sono descritti negli articoli dedicati a ciascuna prova. In ogni prova, tali metodi consentono di attribuire dei punti di penalità

b - I punti ottenuti nella prova determinano la classifica della prova stessa.

c - I risultati di ogni prova debbono essere portati a conoscenza dei concorrenti alla fine di ogni prova nel più breve tempo possibile, a mezzo di tabelle affisse dalla Segreteria in località comoda ai concorrenti per prenderne visione.

B.15 Classifica nelle combinate e nei completi

a - La classifica finale del concorso combinato o completo sarà ottenuta sommando le penalità attribuite in ciascuna prova. Sarà vincitore chi avrà totalizzato minori penalità complessive.

b - Nei Completivi in caso di parità vincerà chi avrà totalizzato minor numero di penalità nella prova B. Ove persista parità, vincerà chi avrà totalizzato minor punti di penalità nella prova A(Dressage)

c - L'eliminazione, il ritiro o l'abbandono della prova di un concorrente comporta una penalizzazione pari al maggior numero di penalità inflitto al concorrente ultimo classificato, maggiorato del 25 per cento.

d - I casi di provata condotta antisportiva (atti di crudeltà, azioni a danno di altri concorrenti, ecc. messe in atto consapevolmente), comportano la squalifica da tutto il Concorso e l'eventuale deferimento alla F.I.S.E.

e - Un concorrente eliminato, ritirato o che ha abbandonato una prova, può partecipare fuori classifica alle successive prove del concorso, ma quando anche totalizzasse un punteggio minore di altri concorrenti, non potrà essere piazzato avanti ai concorrenti che abbiano effettuato tutte le prove di concorso, senza alcuna eliminazione, ritiro o abbandono.

IL DRESSAGE (PROVA A)

B.17 Generalità nella prova di Dressage

a - Lo scopo della prova A – Dressage è di giudicare la calma, la regolarità e la libertà delle andature, l'armonia, la leggerezza della mano, l'agilità di movimento, l'impulso e la buona posizione dei cavalli in movimento. Il concorrente sarà pure giudicato sul modo e stile di guidare, sulla sua precisione, sulla padronanza dell'attacco. Saranno pure giudicati durante la prova di Dressage l'aspetto del guidatore e dei grooms, la pulizia e la regolazione dei finimenti, lo stato dei cavalli, dei finimenti della carrozza e l'armonia dell'insieme.

b - Nella prova A, i cavalli saranno giudicati nel complesso e non individualmente.

c - Sono previste sette riprese di Dressage:

? testo/ripresa n.1	F
? testo/ripresa n.2	M
? testo/ripresa n.3	D1
? testo/ripresa n.4	D2
? testo/ripresa n.5	D3
? testo/ripresa n.6	D4
? testo/ripresa n.7	D5

e - Il testo prescelto deve essere indicato nell'avanprogramma.

f - La ripresa di dressage deve essere eseguita a memoria. I grooms devono sedersi ai rispettivi posti.

g - Il concorrente che esegue le riprese di dressage, dovrà fare i cambiamenti di figura al momento in cui la testa del cavallo/i di volata raggiunge il punto indicato nella ripresa.

h - All'arresto, i cavalli attenti, immobili, piazzati e in appiombo, devono essere pronti e mettersi in movimento al più leggero segnale del concorrente.

i - Il passo deve essere un passo franco, regolare e disteso. I cavalli devono avanzare calmi e decisi.

l - Si distinguono: il trotto di lavoro, il trotto riunito ed il trotto allungato.

m - Il trotto di lavoro è una andatura intermedia fra il trotto allungato ed il trotto riunito. I cavalli si portano in avanti, francamente senza traversarsi, impegnando le anche che restano molto attive.

n - Al trotto riunito, l'incollatura si rileva riducendo ed elevando l'ampiezza del movimento.

o - Al trotto allungato i cavalli coprono il massimo terreno possibile con una leggera distensione dell'incollatura.

p - L'arretramento è uno spostamento indietro di tutto l'attacco, che avviene per bipedi diagonali. Gli arti si sollevano e si appoggiano successivamente, per bipedi diagonali, senza traversarsi, con passi ben rilevati.

q - Le transizioni di andatura e di velocità devono essere effettuate rapidamente ma in modo fluido e non brusco.

B.18 Metodo di giudizio

a - I Giudici assegneranno individualmente i loro voti e, una volta iniziata la prova non conferiranno più tra loro. Quando in numero di 5 saranno posizionati alle lettere C, R, S, V, P. Quando in 3 lettere C, B, E-

b - La presentazione sarà giudicata dalla Giuria sotto forma di uno degli elementi dell'impressione generale nel corso della ripresa di Dressage.

c - Un Veterinario designato del Comitato Organizzatore sarà presente e si terrà a disposizione della Giuria, se necessario.

d - In caso di chiara zoppia o di condizioni generali precarie, accertate dal veterinario, il Presidente di Giuria comunica al concorrente la sua eliminazione. Questa decisione è inappellabile.

B.19 Dimensioni del rettangolo

a- Il rettangolo per la ripresa di Dressage deve misurare m 100 X 40 ed essere segnalato come indicato più oltre. Queste dimensioni sono obbligatorie per i tiri a quattro e di tandem. Per le pariglie ed i singoli, si può utilizzare un rettangolo più ridotto di m 80 x 40; in questo caso le mezze volte della serpentina saranno ridotte da 5 a 3 mezzevolte uguali. E' peraltro consigliabile più grande, ove possibile, utilizzare sempre il rettangolo più grande anche per pariglie e singoli, in particolare quando è in programma il testo del dressage n.4 o superiore.

B.20 Punteggio

a - Durante la prova A, saranno assegnati dei punti a ogni figura ed a ogni voce dell'impressione generale nel modo seguente:

10 ECCELLENTE	5 SUFFICIENTE
9 MOLTO BENE	4 INSUFFICIENTE
8 BENE	3 ABBASTANZA MALE
7 ABBASTANZA BENE	2 MALE
6 SODDISFACENTE	1 MOLTO MALE
	0 NON ESEGUITO

b - Se il concorrente, la carrozza o il finimento non sono conformi a quanto prescritto agli ART 5, 3, 6, 7.1, il concorrente deve essere penalizzato alla voce Presentazione.

c - Se il concorrente commette un errore di ripresa, il Presidente della Giuria, o il suo rappresentante suonerà la campana e fermerà il concorrente che dovrà riprendere la ripresa da dove ha commesso l'errore. Se il finimento è staccato o spezzato il Presidente di Giuria deve suonare la campana ed un groom deve mettere piede a terra per effettuare la riparazione. Per errore di percorso o messa di piede a terra da parte di un groom (qualunque sia il motivo) la penalità sono le seguenti (queste sono attribuite dal solo Presidente di Giuria posizionato in C)

○ PRIMO INCIDENTE	5	PUNTI DI PENALITA'
-------------------	---	--------------------

○ SECONDO INCIDENTE	10	“	“
○ TERZO INCIDENTE	15	“	“
○ QUARTO INCIDENTE	ELIMINAZIONE		
○ MANCANZA DI FANALI	5	PUNTI DI PENALITA'	

d - Le riprese di dressage non sono cronometrate. Esse iniziano al momento in cui il concorrente entra nel rettangolo e finiscono nel momento in cui l'equipaggio si rimette in movimento dopo il saluto finale. I tempi eventualmente riportati sui fogli di votazione servono a stabilire l'orario. Il concorrente deve attendere fuori dal rettangolo il suono della campana deve presentarsi nel rettangolo entro 90 secondi, pena l'eliminazione.

e - I totali dei punti attribuiti da ogni Giudice saranno addizionati e poi divisi per il numero dei giudici, ove la prova non sia giudicata dal Giudice unico e tenuto conto dell'eventuale coefficiente. il risultato sarà approssimato alla prima cifra decimale. Se il Giudice in C ha inflitto delle penalità secondo l'ART 27.3, questi punti saranno dedotti dal totale.

LA MARATONA (PROVA B)

B.21 Il Percorso

a - La Maratona è una prova di regolarità. Il suo scopo è di mettere in risalto il livello, la qualità, il grado d'addestramento e di resistenza dei cavalli e il senso delle andature, la competenza e l'esperienza nella guida dimostrata dal concorrente.

b - La lunghezza totale massima del percorso è di Km 22 per le cinque fasi.

c - Per il percorso a tre fasi, la lunghezza massima è di Km 16. La distanza totale della fase E deve essere approssimativamente di Km 1 per ostacolo.

e - Il percorso è suddiviso in cinque fasi, per ognuna delle quali sono previste una velocità massima, una lunghezza massima ed un'andatura secondo il seguente schema

Fase	Distanza Massima	Distanza Minima	Andatura	Velocità massima	Km/h
					Pony
A	7 Km		libera	15	14
B	1000 m	800 m	passo	7	6
C	4 Km		trotto	19	17
D	1000 m	800 m	passo	7	6
E	9 Km		libera	14	13

Al termine di ciascuna delle fasi B e D è prevista una sosta obbligatoria di 10 minuti. Il percorso può essere limitato alle fasi A, D ed E. Distanze e velocità debbono essere precisate nell'avanprogramma, ed indicate in Km/h.

f - La lunghezza del tracciato degli ostacoli è da includersi nella distanza totale della fase E, considerando il percorso più breve.

g - Possono essere previste prove di Maratona ridotta, riservate a Concorrenti in possesso di Brevetto ed a patentati di I. o/e II. grado con cavalli di tre anni. In tali categorie saranno eseguite le sole fasi A, D ed E e saranno ammessi attacchi a due ruote e pneumatici

h - Nella fase E delle prove riservate ai Brevetti potranno essere ridotte il numero delle porte ed eventualmente il numero degli ostacoli in modo da facilitare al massimo la prova. Il Presidente di Giuria determinerà la riduzione.

i - Su tutto il percorso (escluse le due fasi al passo B e D) si possono inserire difficoltà quali salite e discese passaggi obbligati, ecc. che non costituiscono però veri e propri ostacoli, quali quelli inseriti nella fase E, circondati da zone di Penalità.

l - Nella fase E sono distribuiti da un minimo di 4 ad un massimo di 8 ostacoli. Gli ostacoli sono circondati da una zona di Penalità .

m - Le distanze delle varie fasi possono essere tracciate in modo che il tempo che risulta necessario per percorrerle a quella data velocità (tempo accordato) risulti quantificabile in un numero intero di minuti primi. Ciò faciliterà il computo dei tempi migliori

n - Il cartello di partenza d'ogni fase deve essere piazzato in modo che possa essere data al concorrente una partenza da fermo. Alla fine d'ogni fase deve esserci un cartello d'arrivo ed un intervallo di almeno cinquanta metri prima del cartello di partenza della fase seguente. All'arrivo delle fasi B e D si dovrà prevedere un'area sufficiente per accogliere i concorrenti durante le Soste Obbligatorie di dieci minuti.

o - Il percorso sarà segnalato per tutta la lunghezza con frecce gialle, e nelle sezioni A, C, ed E, dei cartelli, che indicano la distanza, dovranno essere sistemati ogni Km. In particolare, frecce gialle debbono essere poste ai crocicchi ed alle inserzioni di strade o sentieri in modo da facilitare il concorrente nel riconoscimento del tracciato del percorso a colpo d'occhio.

p - Delle bandiere di limitazione o dei pali rossi e bianchi saranno utilizzati per segnare i Passaggi Obbligatorie (P.O.) del percorso ed i cambiamenti di direzione. Devono essere chiaramente visibili, numerati progressivamente per ogni fase e sistemati in modo tale che il concorrente nella giusta direzione, deve sempre avere una bandiera (o palo)

rosso alla sua destra ed uno bianco alla sua sinistra. I Passaggi Obbligati saranno indicati sul piano del percorso nello stesso ordine in cui sono sistemati sul terreno. Una quantità sufficiente di Passaggi Obbligati deve essere prevista al fine di assicurare che tutti i concorrenti seguano il tracciato ed evitare confusione in caso d'uscita dal percorso, gli osservatori a terra prenderanno nota del passaggio corretto d'ogni Passaggio Obbligato numerato, nell'ordine esatto in cui sono stati piazzati. Tali Passaggi Obbligati devono essere rispettati pena l'eliminazione ovunque essi si trovino nel percorso.

q - Gli schizzi, anche se sommari, degli ostacoli di Maratona devono essere disponibili per i concorrenti prima della ricognizione del percorso.

r - L'intero percorso deve essere pronto almeno due giorni prima del Concorso per la visita del Presidente di Giuria o del suo delegato che darà la sua approvazione o suggerirà i cambiamenti che riterrà opportuno ed è necessario, che vi sia il tempo materiale per poterli effettuare.

s - Prima della ricognizione del percorso di Maratona, si terrà una riunione presieduta dal Presidente di Giuria, in cui il Costruttore del percorso illustrerà (con l'aiuto di carte topografiche e rappresentazione grafica degli ostacoli) il percorso di Maratona ai Giudici, ai Commissari. A questa riunione possono essere presenti anche i Concorrenti. A fine riunione il costruttore del percorso e la Giuria, col presidente di Giuria ed i Concorrenti potranno effettuare la ricognizione del percorso.

t - Dopo la ricognizione ufficiale del percorso, i concorrenti sono autorizzati ad effettuarne altre a loro discrezione, con l'assoluto divieto di entrare nelle zone di penalizzazione con mezzi a motore o con carrozze e cavalli anche montati. Chi non rispettasse questa norma sarà eliminato.

B.22 Ostacoli della fase E

a - In tutti i Concorsi Completi o Campionati d'Attacchi e per tutte le categorie il numero degli ostacoli che possono essere inseriti nella fase va da un minimo di 4 ad un massimo di 8, siano essi naturali o costruiti. La distanza fra un ostacolo ed il successivo non può essere minore di 200 metri. La lunghezza di un ostacolo non deve essere superiore a 250 metri misurati dall'entrata all'uscita lungo il percorso più corto. L'ultimo ostacolo della fase deve essere posto almeno da 300 a 500 metri dalla linea d'arrivo della fase E, a meno che il Presidente non autorizzi l'eccezione. **Vi dovrà essere una via di accesso alla porta degli ostacoli larga almeno mt. 2,50.**

b - Negli ultimi 500 m della fase E (evidenziate da un pannello) non si potrà galoppare, fare volte, zig-zag, serpentine o fermate. Tali comportamenti saranno penalizzati con 10 punti di penalità ogni volta.

c - Un ostacolo è composto di elementi (barriere, guado, alberi, talus, ecc) aventi una o più aperture obbligatorie (porte). Gli ostacoli devono essere costruiti con materiali solidi che non siano soggetti a rovinarsi e a spostarsi durante la prova, e che siano in armonia con il passaggio.

- Nella costruzione degli ostacoli si devono evitare gli elementi che possono ferire i cavalli. Se il Costruttore del percorso utilizza elementi od altro suscettibili di spaventare i cavalli, deve esserci un percorso alternativo sufficientemente lontano da consentire di completare l'ostacolo senza spaventare i cavalli.

d - I guadi artificiali non devono superare i 40 cm di profondità. Il presidente di Giuria potrà autorizzarli fino a 60 cm di profondità nei guadi naturali. Il loro fondo deve essere solido. Bisogna piantare dei pali e delle barriere nelle distese di acqua aperta, al fine di impedire ai

cavalli di spostarsi nei punti profondi. I bordi di entrata e di uscita del guado debbono essere arrotondati in declivio dolce e non a brusco dislivello.

e - Le porte degli ostacoli sono segnate da coppie di picchetti o di bandierine rosse e bianche; il rosso sta a destra. Le porte che possono essere superate in qualsiasi momento non sono marcate con lettere. Quelle che devono essere passate nell'ordine prescritto sono marcate con lettere A, B, C, ecc. (F è il massimo). Nessuna porta può avere una larghezza inferiore a 2.50 metri. Gli elementi della porta non possono misurare meno di 1.30 metri di altezza. Nessun elemento, all'interno di una porta può avere altezza inferiore a metri 1.30.

f - La zona di penalità è compresa tra l'entrata e l'uscita dell'ostacolo che sono definite da segnali rossi e bianchi. Le barriere per contenere il pubblico devono essere piazzate almeno a 20 metri dalla porta più vicina a meno che il Presidente di Giuria accordi un'eccezione. Da quando una parte dell'equipaggio è entrata nella zona di penalità, il concorrente può incorrere nella penalità descritte dall'Art 29.8. E' proibito entrare in qualsiasi parte di un ostacolo prima di essere passati fra i segnali bianchi e rossi obbligatori di entrata dell'ostacolo in questione. Contravvenire a quest'articolo comporta l'eliminazione.

g - Sono ammessi gli ostacoli che comportano elementi rovesciabili del tipo indicato nelle tavole allegate. Devono essere utilizzati elementi rovesciabili in numero non superiore al doppio degli ostacoli. E' responsabilità del Costruttore di percorso sentito il parere del Presidente della giuria, di decidere il numero di elementi rovesciabili da usare. Per ogni elemento rovesciabile abbattuto si attribuiscono 2 punti di penalità. L'abbattimento di un elemento rovesciabile è sempre penalizzato in ogni caso, anche se accade ai successivi passaggi di una porta

h - Il Commissario all'ostacolo deve rilevare con precisione il tempo di passaggio compreso tra il momento in cui, la testa del primo cavallo attraversa la porta di entrata, e quello in cui la testa del primo cavallo attraversa la porta di uscita. Il tempo limite per tutti gli ostacoli è di 5 minuti. Se il concorrente non è riuscito a superare tutte le porte e ad uscire dall'ostacolo in questo tempo il Commissario fischierà due volte determinando l'eliminazione del concorrente. Il concorrente può adottare qualsiasi andatura all'interno della zona di penalità.

i - I concorrenti devono superare le porte nell'ordine indicato dalle lettere e nel senso giusto. Le porte di un ostacolo diventano " libere" solo dopo essere state superate nell'ordine e nel senso giusto. Il concorrente può allora passarle in tutti i sensi e nel momento, che desidera. Il concorrente che commette un errore sarà eliminato, a meno che non lo corregga a partire dal punto dove ha commesso tale errore e prima di uscire dalla zona di penalità.. Tutte le porte sono neutralizzate fino a che il concorrente è ritornato al punto in cui riprende il percorso per neutralizzare l'errore commesso. Un concorrente incorre in 20 punti di penalità per ogni errore corretto, e nell'eliminazione per tutti gli errori non rettificati prima di superare la porta d'uscita.

l - Gli errori commessi in un ostacolo possono essere:

- a) non entrare nella zona di penalità attraverso la porta d'entrata;
- b) non passare tutte le porte nell'ordine prescritto;
- c) passare una porta nel senso sbagliato;
- d) passare una porta nell'ordine sbagliato;
- e) lasciare la zona di penalità senza passare la porta d'uscita;

m - Penalità incorse per questi errori

- a) se l'errore è corretto (a partire dal punto in cui è stato commesso) 20 punti;
- b) se non è stato corretto prima di superare

Nota: Una porta è superata quando tutto l'attacco è transitato attraverso la porta stessa quindi il concorrente che entra in una porta sbagliata e se ne ritrae prima del totale superamento non commette errore di percorso.

- n- La decisione di eliminare un concorrente della Maratona spetta al Presidente di Giuria.
- Ne deriva che un concorrente rimane in gara e può proseguire il suo percorso in ogni circostanza, salvo che non sia eliminato per non aver superato un ostacolo entro il tempo limite di 5 minuti o che il Commissario dell'Ostacolo non abbia segnalato l'eliminazione (con il fischietto); in tale caso il concorrente eliminato può proseguire il percorso fuori gara se lo ritiene.
- o – Le situazioni che potrebbero comportare l'eliminazione devono essere segnalate alla Giuria che può sospendere l'eliminazione dopo aver effettuato un'inchiesta e sentiti il Commissario agli ostacoli e/o l'osservatore a terra.

B.23 Tempi

- a - La Maratona è essenzialmente una prova di regolarità. Il ritardo nella fasi è sempre penalizzato, mentre l'anticipo lo è solo se fuori dai limiti previsti.
- b - Il tempo accordato è calcolato per ogni fase in rapporto alla velocità media autorizzata per questa fase. E' prevista una sosta obbligatoria di dieci minuti alla fine delle fasi B e D. Una tabella oraria dell'insieme della prova B indicando le ore presunte di partenza e di arrivo di ogni concorrente, in ogni fase, tenendo conto del tempo accordato per le Soste Obbligatorie e dei tempi di trasferimento dall'arrivo di una fase alla partenza della successiva sarà predisposto prima della partenza.
- c - Il tempo minimo ammesso per effettuare la fase A è di 120 " al di sotto di quello accordato.
- d - Per la fase C il tempo minimo concesso per effettuare il percorso, è di 60" meno del tempo accordato. Per la fase E il tempo minimo è di 180 " al di sotto del tempo accordato. Per le fasi B e D, non è previsto tempo minimo.
- e - Il tempo limite concesso per effettuare il percorso è il doppio del tempo accordato.
- f - Quando è possibile saranno previsti degli strumenti di controllo automatici dei tempi (cronometraggio elettrico comunicazione radio) alla partenza ed all'arrivo di ogni fase. In caso di divergenza tra il tempo preso dai Commissari di Percorso e quello registrato dai cronometristi ufficiali, la decisione da assumere è di competenza della Giuria.
- g - Al Concorrente , che in fase A all'orario previsto, non sia presente alla partenza, sarà comunque assegnato l'orario previsto dalla tabella oraria. Potrà partire entro un minuto da tale orario, pena l'eliminazione.

B.24 Punti di penalità

Penalità sul tempo

- a - Alla fine delle fasi A, C, E i concorrenti riceveranno 0.2 punti di penalità per ogni secondo od ogni frazione di secondo in più rispetto al tempo accordato. Alla fine delle fasi A, C e E i concorrenti riceveranno 0.1 punti di penalità per ogni secondo o frazione di secondo in meno del tempo minimo accordato.

b - Alla fine di ogni fase B o D, i concorrenti riceveranno 0.2 punti di penalità per ogni secondo o frazione di secondo di tempo in più rispetto al tempo accordato. Non ci sono penalità per l'equipaggio, che tagli il traguardo di arrivo in un tempo inferiore a quello accordato.

c - Negli ostacoli di maratona, i concorrenti saranno penalizzati di 0.2 punti per secondo, o frazione di secondo in più trascorsi, all'interno della zona di penalità.

d - Il superamento del tempo limite in qualsiasi fase comporta l'eliminazione dalla prova B.

e - Al termine della maratona tutte le penalità sul tempo in cui siano incorsi i concorrenti saranno addizionate e registrate fino alla prima cifra decimale.

Penalità dei Commissari di percorso

f - L'andatura è libera nelle fasi A e E. Durante le fasi B, C, D, se uno o più cavalli rompono l'andatura imposta per queste fasi, non viene/vengano corretti prima di 5 secondi, il concorrente sarà penalizzato di 1 punto. Se tale l'errore prosegue, esso sarà penalizzato di un punto in più per ogni periodo compiuto di 5 secondi prima di correggere l'errore. In caso di fondo molto pesante o di difficoltà di percorso, in cui sia impossibile mantenere l'andatura imposta, può essere accettata un'altra andatura su parere del Presidente della Giuria. Questi passaggi devono essere segnati sul piano del percorso. Mettere volontariamente tutti i cavalli al trotto o al galoppo in una sezione al passo (B o D) comporta l'eliminazione.

g - Se un concorrente fa sosta durante la sezione A, C o E per ragioni diverse da incidenti o rotture di finimento, danni materiali alla carrozza o impedimento indipendentemente dalla sua volontà, sarà computato un punto di penalità per ogni periodo di 10 secondi iniziato.

h - Soste per riparare carrozze e finimenti, al di fuori delle zone di penalità, non comportano penalità oltre a quelle dovute al tempo perso

i - I grooms possono lasciare la carrozza in qualsiasi momento al di fuori delle zone di penalità senza incorrere in penalità, ad eccezione delle fasi B e D (passo). Se i grooms lasciano la carrozza in fasi B o D saranno assegnati 20 punti di penalità, ogni volta che il fatto avviene, a meno che la carrozza non sia ferma, oppure nella fase E fuori dalla zona di penalizzazione.

l - I Commissari devono segnalare al Giudice di arrivo tutti gli incidenti rotture di andatura o fermate, che potranno essere oggetto, di penalità secondo la valutazione del Giudice.

Penalità agli ostacoli

m - Dall'istante in cui l'attacco è entrato nella zona di penalità di un ostacolo di Maratona, il concorrente può incorrere nelle seguenti penalità:

	punti
- Deporre la frusta	5
- Groom a terra con due piedi, per ogni volta che succede	10
- Guidatore a terra	30
- Rovesciamento della carrozza	60
- Errore di percorso non corretto prima di superare la porta d'uscita	20
- Staccare uno o più cavalli e guidarli alla mano nell'ostacolo	eliminazione
- Errore di percorso non corretto prima superare la porta di uscita	eliminazione
- Abbattere un elemento rovesciabile	2

- Un guidatore o un groom che impedisce la caduta di un elemento rovesciabile 10
- Galoppare, fermarsi, fare volte, zigzagare o deviare dal percorso negli ultimi 500 mt., per ogni volta che succede 10
- Perdita della frusta non rimpiazzata prima dell'uscita dell'ostacolo 5

n - La carrozza deve passare la linea d'arrivo delle fase E, trascinata da tutti i cavalli e sulle quattro ruote.

o - Saranno tollerate cerchiature mancanti, ma una carrozza con una ruota rotta o mancante, o con giungole o tirelle deteriorate, o non attaccate alla carrozza, comporterà l'eliminazione.

B.25 Giudici, Commissari agli ostacoli e Cronometristi

Giudici

a - Un Giudice deve trovarsi all'arrivo della fase E, per sorvegliare il peso delle vetture, per verificare che esse siano conformi al regolamento e per assumere le informazioni necessarie dai Commissari di percorso. Un giudice deve trovarsi alla sosta obbligata alla fase D.

b - Un Giudice deve prendere atto del parere del Veterinario di servizio e dello stato dei cavalli affinché possano proseguire la prova. Gli altri Giudici dovranno essere distribuiti lungo il percorso, secondo le indicazioni del Presidente di Giuria.

Commissari di percorso

c - Se avvenisse un incidente (o si trattasse di evitarne uno), il concorrente potrà chiedere aiuto all'esterno e non sarà eliminato, ma il Commissario dovrà informare dell'incidente il Giudice all'arrivo.

d - Negli eventuali casi di: incidente implicante un terzo, responsabilità dubbiosa, ritardi causati dalla circolazione e laddove non sia chiara la colpa del concorrente, dovrà essere conteggiato il tempo perso, che sarà aggiunto al tempo accordato. Tutti i ritardi di questa natura devono essere riportati sul foglio dei tempi, per valutarne l'eventuale neutralizzazione su decisione della Giuria.

e - Nel caso un concorrente raggiungesse il precedente, il concorrente in ritardo che è raggiunto dovrà lasciare passare l'altro, il più presto possibile.

f - L'eventuale tempo perso dovrà essere annotato sul foglio dei tempi. I Giudici decideranno se accordare la neutralizzazione del tempo perso.

g - I Commissari di percorso devono segnalare ai Giudici al momento dell'arrivo in D, gli atti di crudeltà, l'uso esagerato della frusta, l'aiuto esterno, comprese le indicazioni date sulle distanze, ecc. dagli spettatori o da terzi, sul percorso, nonchè tutte le altre mancanze alle regole prescritte.

Commissari agli ostacoli

i - Ogni ostacolo sarà controllato da un Commissario e dal suo aiutante; essi dovranno essere muniti di cronometri e di fogli di notazione, per riportare gli itinerari e i tempi dei concorrenti.

l - I Commissari agli ostacoli hanno la responsabilità di annotare i punti di penalità secondo gli articoli precedenti.

Cronometristi Ufficiali

m - I Cronometristi Ufficiali si posizioneranno alla partenza e all'arrivo di ogni fase. Essi dovranno avere a disposizione dei cronometri sincronizzati o altri modi automatici per prendere i tempi, e i fogli di notazione per riportare gli orari di partenza e arrivo. I Cronometristi alla partenza daranno al concorrente il conteggio alla rovescia, in preparazione della stessa. I cronometristi all'arrivo azionano il loro cronometro, quando il naso dei primi cavalli taglia la linea dell'arrivo.

n - I Giudici agli Ostacoli, ed i Cronometristi devono rendere conto del loro operato alla Giuria dopo la Maratona e rimanere a disposizione per tutte le informazioni, finché saranno autorizzati ad allontanarsi dal Presidente.

o - All'inizio ed alla fine di ogni fase della maratona ritireranno dai grooms le schede dei tempi di partenza e di arrivo su cui annoteranno i tempi delle singole fasi.

B.26 Classifica della maratona

a - In caso di classifica ex-aequo, il concorrente che avrà ricevuto meno punti di penalità nella fase E sarà classificato al posto superiore. Se rimane ancora una situazione di parità, sarà preso in considerazione il punteggio più basso nella fase D.

PERCORSO AD OSTACOLI (PROVA C)

B.27 Generalità della Prova ad ostacoli

a - Lo scopo della prova C è di saggiare la condizione, l'obbedienza e la leggerezza dei cavalli, nonché la capacità e competenza del concorrente.

b - La prova C deve svolgersi preferibilmente in un rettangolo di una misura minimo 70 metri X 120 metri o di una superficie equivalente.

c - Se ciò non fosse possibile, la quantità di ostacoli dovrà essere diminuita proporzionalmente.

d - La prova C può svolgersi "a Punti o Tempo". La prova "a Punti" può svolgersi anche a barrage. Le modalità di svolgimento sono previste dagli articoli successivi.

e - La prova a Punti sarà utilizzata per i Concorsi Completi e Combinata di attacchi.

f - Nei Concorsi che non comportano la prova C come parte di un Concorso Combinata o Completo di Attacchi, il Comitato Organizzatore può scegliere tra la Prova a Punti e la Prova a Tempo.

B.28 Il Percorso

a - In entrambi i casi, "a Punti" e "a Tempo", non ci saranno più di 20 ostacoli. In entrambi i casi la lunghezza del percorso misurerà da 500 a 800 metri.

b - La linea di partenza non può essere a più di 40 metri dal primo ostacolo né a meno di 20 metri. La linea di arrivo non può essere a più di 40 metri dall'ultimo ostacolo, né a meno di 20 metri.

c - I percorsi devono essere tracciati in modo che i concorrenti possano mantenere un'andatura abbastanza sostenuta per la maggior parte del percorso. Gli ostacoli non possono essere piazzati tra di loro a meno delle distanze seguenti:

? tiri a quattro	15 m
? pariglie	12 m
? tandem	15 m
? singoli	12 m

d - Taluni ostacoli, quali quelli multipli, ridurranno inevitabilmente l'andatura, ma ciò dovrà interessare solamente una parte ridotta del percorso.

e - Il tracciato del percorso comprendente la sua lunghezza e i tempi accordati sarà affisso alla bacheca della Segreteria almeno un'ora prima della prova.

f - Il percorso sarà aperto un'ora prima della prova C per la ricognizione.

g - Saranno ammessi per questa ricognizione solamente i concorrenti in gara e gli allenatori; la ricognizione va effettuata a piedi. I concorrenti effettueranno la ricognizione in tenuta da gara.

B.29 Metodo di giudizio

a - Il concorrente deve prendere la partenza entro un minuto dal segnale dalla campana sotto pena di eliminazione a discrezione della Giuria. Nel caso in cui fosse difficoltoso accedere al rettangolo di gara, i concorrenti potranno richiedere alla Giuria il permesso di entrarci con l'aiuto dei groom a piedi.

b - I groom devono rimanere seduti ai loro posti durante il percorso: Un groom in piedi, che dia indicazione sul percorso in qualsiasi momento prima che sia stata passata la linea di arrivo penalizzerà l'attacco con l'eliminazione.

c - In caso di errore di percorso, il Presidente della Giuria suonerà la campana dopo che il concorrente abbia superato un ostacolo non nel corretto ordine e il concorrente sarà eliminato.

d - La carrozza nella sua interezza, come pure tutti i cavalli, devono passare tra i segnali che marcano ogni ostacolo. Se il concorrente, ad esempio per un rifiuto, rovescia una parte dell'ostacolo senza passarlo interamente, la Giuria suonerà la campana, l'ostacolo sarà ricostruito e saranno aggiunti 10 secondi al tempo del concorrente. Quando l'ostacolo sarà stato ripristinato, la campana suonerà nuovamente ed il concorrente dovrà ripresentarsi una seconda volta per superare l'ostacolo abbattuto e proseguire il suo percorso da quel punto.

e - Daranno luogo a penalità solo la caduta di una o due palline e gli elementi di ostacoli multipli caduti a terra. Altri cartelli, segnali o barriere possono essere utilizzati, ma se saranno rovesciati o toccati o spostati non daranno luogo a penalità.

f - Le seguenti azioni sono considerate come disubbidienza e danno luogo a penalità: RIFIUTO, SCARTO, RESISTENZA.

g - Le penalità per disubbidienza si addizionano, sia che siano ottenute separatamente sul percorso sia sullo stesso ostacolo.

h - RIFIUTO: fermarsi prima di passare una porta un ostacolo singolo o multiplo. Quando un cavallo si ferma prima di rovesciare un ostacolo e non rincula per poi passare senza esitazione alla porta, il concorrente non è penalizzato. Se cavalli e carrozza arrivano a fermarsi completamente o se il cavallo indietreggia anche solamente di un passo volontariamente o no, gli sarà conteggiata la penalità. In un ostacolo multiplo non limitato (serpentina, zig zag) il concorrente, in caso di rifiuto, deve ripresentarsi all'inizio dell'ostacolo nel suo insieme.

i - SCARTO: quando i cavalli sfuggono al controllo evitando l'ostacolo quest'azione è considerata come un'uscita dal tracciato del percorso ed è penalizzata. Così quando dopo che i cavalli sono stati messi di fronte all'ostacolo tutto l'equipaggio o solamente una parte supera l'allineamento della porta, dell'ostacolo multiplo o della linea di arrivo, il fatto è da considerare uscita dal tracciato del percorso.

l - RESISTENZA: si verifica quando un cavallo scarta in qualsiasi momento per qualsiasi motivo, si rifiuti di andare avanti(rinculando o no), tenta una curva più o meno completa, s'impenna, ecc.

m - Quando il concorrente ha una redine, una tirella o una giungola spezzata, il Giudice deve suonare la campana e fermare il cronometro. Il concorrente deve far scendere un groom per rimediare, incorrendo così in penalità per groom a terra. Non è prevista l'eliminazione.

n - I concorrenti dovranno salutare la Giuria all'inizio e alla fine della prova a meno che l'orario o il tracciato del percorso lo impediscano; in tal caso la Giuria comunicherà ai concorrenti la dispensa dal saluto.

o - Il concorrente deve entrare nel rettangolo solo quando chiamato dalla Giuria, salutare e attendere il suono della campana. Non deve attraversare alcuna porta né la linea di partenza o di arrivo, prima del suono della campana.

p - Il saluto va effettuato con la carrozza ferma di fronte al palco della Giuria, perpendicolare al bordo del campo gare. I concorrenti di sesso maschile effettueranno il saluto riunendo redini e frusta nella mano sinistra e togliendosi con la destra il copricapo; le Signore portando la frusta davanti o di fianco a se, ed effettuando un cenno col capo; i groom non devono effettuare il saluto. Il concorrente che passa o tenta di passare un ostacolo, o che mostra ai cavalli un ostacolo prima della partenza incorre nella eliminazione.

B.30 Ostacoli

a - Sono vietati gli ostacoli che richiedono di effettuare un arretramento.

b - Tutti gli ostacoli devono essere numerati chiaramente con coppie di segnali rossi e bianchi posizionati a meno di venti cm da ogni parte della porta. Tutti gli elementi di ostacoli multipli devono essere indicati da pannelli rossi e bianchi, portanti le lettere A, B, ecc.

c - Tutti gli ostacoli che hanno una sola coppia di coni saranno considerati un ostacolo semplice, tutti gli altri saranno considerati ostacoli multipli. Un percorso non può avere più di tre ostacoli multipli.

d - Gli ostacoli distanti meno delle misure indicate all'Art B.5.9 l'uno dall'altro come lo zig zag o la serpentina saranno segnalati con le lettere dell'ostacolo multiplo e non potranno avere più di 4 porte.

e – Gli elementi di ostacoli dei concorsi ippici, quali barriere pilieri o porzioni di muro possono essere utilizzate in aggiunta o in sostituzione ai coni. Le penalità per rovesciamento di questi elementi ausiliari, saranno valutate come per gli altri.

f - Porte formate da coni: queste porte sono delimitate da coni di plastica resistenti simili a quelli stradali, aventi una misura in altezza superiore a 30 cm. Una pallina dello stesso materiale è piazzata sulla loro cima dentro una cavità in modo che cada solamente quando i coni siano urtati.

g - Quando la pallina cade si conteggia una penalità come per la caduta di un ostacolo. I coni saranno del tipo previsto dal regolamento F.E.I. Se si desidera utilizzarne altri bisogna inviare uno schizzo quotato almeno 4 settimane prima del concorso alla F.I.S.E. per approvazione.

h - La larghezza tra i coni sarà pari alla carreggiata massima ammessa per ogni categoria aumentata come qui sotto indicato:

	Carreggiata Massima (cm)	Aumento (cm)
Tiri A QUATTRO	160	da 30 a 60
PARIGLIE	150	da 20 a 60
SINGOLI	140	da 20 a 60
TANDEM	160	da 30 a 60
BREVETTI	160	da 30 a 60

i - La posizione di almeno un birillo sarà segnata a terra per conservare la stessa posizione durante tutta la prova

B.31 Ostacoli Multipli

a - Un ostacolo multiplo ad eccezione di zig zag e serpentine, non può avere più di 3 porte munite di lettere. Ne consegue che un concorrente non potrà avere più di 10 punti penalità in un ostacolo doppio (A, B), e 15 in un triplo (A, B, C)

b - Per costruire un ostacolo multiplo si possono utilizzare dei coni o degli elementi usati nei Concorsi Ippici. In questo caso verificare che siano rovesciabili e posati fra 40 e 60 cm dal suolo.

c - La lunghezza di un ostacolo multiplo non può superare i 30 m, misura presa nell'asse del tracciato del percorso. Ogni gruppo di coni o dio barriere corrisponde a una lettera e devono fare parte visibilmente della porta a cui corrispondono.

d - Sono autorizzati i seguenti tipi di ostacoli multipli.

? OSTACOLI D' ACQUA: sono autorizzati quelli che hanno almeno 3 m di larghezza, con accessi in dolce discesa e una profondità d'acqua variabile tra 20 e 40 cm, con porte di entrata e di uscita portanti le lettere A e B di una larghezza minima di cm 250.

? PONTE DI LEGNO: o di qualsiasi altro materiale approvato dal Presidente di Giuria o dal suo delegato, con un invito all'entrata ed un fondo che non deve essere alto più di 20 cm dal suolo, una larghezza di passaggio di 300 cm e una lunghezza massima di 10 mt. Parapetti o mancorrenti sono facoltativi. Coppie di coni portanti le lettere A e B saranno messi all'entrata e all'uscita, formando delle porte di una larghezza minima di 2.50 m

- ? SERPENTINA: non più di 4 coni sulla linea retta con ai lati, da una parte o dall'altra altri 4 coni portanti le lettere da A a D, distanti come sotto precisato e di una larghezza variabile fra mt 1.60 e mt 2. Punti di penalità saranno assegnati per ogni birillo rovesciato:
- ? ZIG ZAG: costituito da un massimo di 4 paia di coni, distanti tra loro come sotto precisato, alternando i coni della sua linea dritta da sinistra a destra. Larghezza come per le porte normali.

Distanza.fra coni:

Tiri a quattro	12 m
Pariglie	11 m
Tandem	12 m
Singoli	11 m

- OSTACOLI A FORMA DI L, U, SCATOLE, ECC: Le U devono avere una determinata larghezza all'entrata, e un'altra larghezza al fondo e all'uscita.. Tutte le combinazioni di L, di U, o di altre forme devono avere un'entrata di determinata larghezza e delle ulteriori porte di altra larghezza. Tali larghezze sono le seguenti:

	L		U		ALTRO	
	Entr.	Usc.	Entr.	Usc.	Entr.	Usc.
Tiri a quattro	4m	4m	4m	5m	4m	5m
Pariglie	3m	3m	3m	4m	3m	4m
Tandem	4m	4m	4m	5m	4m	5m
Singoli	3m	3m	3m	4m	3m	4m

Quando il percorso comprende un ponte o un guado, va indicato nell'avanprogramma.

B.32 Prove a Punti

a - La classifica si ottiene in base ai punti di penalità ed al tempo. In caso di parità di punti e tempo, classifica ex aequo.

b - -BARRAGE- La Prova a Punti può essere prevista a barrage nel programma approvato. In questo caso i concorrenti a parità di punti, per il primo posto, effettueranno un barrage su percorso intero o ridotto. Nel barrage classifica in base alle penalità e al tempo. In caso di ulteriore parità classifica ex aequo. Nel barrage la Giuria potrà aumentare di 10 cm la larghezza dei coni.. Dal barrage saranno tolti gli ostacoli multipli.

c - Quantità, genere, dimensione degli ostacoli e lunghezza del percorso devono conformarsi agli articoli precedenti.

d - Il tempo di ogni concorrente sarà preso con il cronometro manuale o elettronico fra la linea di partenza e quella di arrivo. Se possibile, è preferibile ricorrere al cronometraggio automatico.

e - Il tempo accordato sarà calcolato sulla base delle velocità sotto indicate. Il tempo limite sarà il doppio del tempo massimo accordato. Dopo l'inizio della competizione solo la Giuria può decidere se è stato commesso un errore nella misura del percorso. Tale decisione può essere presa solo dopo che il terzo concorrente abbia completato la gara e prima che parta il successivo. La Giuria ha in tal caso la facoltà di variare il tempo massimo accordato. I risultati dei concorrenti che hanno completato la gara prima della variazione saranno conseguentemente aggiornati.

f – VELOCITA'

	Cavalli	Pony
Tiri a quattro	210 m/min	210 m/min

Pariglie	230 m/min	230 m/min
Tandem	210 m/min	220 m/min
Singoli	230 m/min(max)	220 m/min

Per il Barrage si può aumentare la velocità di 10 mt/min.

g –ERRORI- Sono considerati come errori:

- Il rovesciamento o lo spostamento di un cono o di un elemento di ostacolo
- La disubbidienza
- Piede a terra messo da un groom

h – PENALITA’- Gli errori saranno penalizzati nel modo seguente

	Punti
-Superamento del tempo accordato,ogni secondo o frazione in più	0,5
-Per pallina caduta nell’attraversamento di una porta (una o entrambe)	5
-Per rovesciamento di un elemento di ostacolo multiplo (Se si deve ricostruire un ostacolo multiplo aggiungere 10 sec)	5
-Per presentazione carente (concorrente,grooms,frusta ecc)	5
-Prima disubbidienza	5
-Seconda disubbidienza	10
-Terza disubbidienza	eliminazione
-Messa piede a terra di uno o più groom 1.a volta	5
-Messa piede a terra di uno o più groom 2.a volta	10
-Messa piede a terra di uno o più groom 3.a volta	eliminazione
-Superare un ostacolo non nel corretto ordine	eliminazione
-Errore di percorso	eliminazione
-Superamento del tempo limite	eliminazione
-Partenza prima del suono della campana	eliminazione
- Non passare la linea di partenza e/o di arrivo all’inizio o alla fine del percorso	eliminazione
-Aiuto esterno	eliminazione
-Utilizzo da parte del groom di redini o freno o frusta prima che l’attacco abbia lasciato il campo di gara	eliminazione
-Groom in piedi o indicante la strada da seguire	eliminazione
-Rovesciamento dell’attacco	eliminazione
-Mancanza, perdita o deposizione della frusta	5

- Nella prova a punti la classifica si ottiene in base alla somma delle penalità ed al tempo.

B.33 Prova a Tempo

a - La quantità, il genere e le dimensioni degli ostacoli, la lunghezza del percorso e lo svolgimento della prova devono essere conformi agli articoli che regolano la Prova a Punti.

b - Ogni abbattimento di ostacolo sarà penalizzato con 5 secondi, la presentazione carente con 5 secondi. Le disobbedienze e le prime due “messa piede a terra” del groom saranno penalizzate automaticamente dal tempo.La terza “ messa piede a terra” del groom comporterà l’eliminazione.

c - La classifica sarà ottenuta addizionando i secondi di penalità ai secondi del tempo rilevato per il percorso del concorrente.

d - In caso di parità per il primo posto, la classifica sarà determinata dalla somma dei secondi di penalità, oppure verrà effettuato un barrage seguendo le disposizioni del programma, sia sullo stesso

percorso sia su un percorso ridotto. La larghezza dei coni può essere aumentata di 10 cm a scelta della Giuria .

B.34 Derby

a – La Prova Derby è una prova speciale di Percorso ad Ostacoli (Prova C) con una parte degli ostacoli fissi come quelli della Maratona.

b – La Prova Derby può essere programmata nei Concorsi di Combinata, ma non in quelli di Completo.

c – La lunghezza del percorso sarà compresa tra i 600 ed i 2000 metri.

d – Sul percorso saranno distribuiti un massimo di 20 ostacoli mobili e di 5 fissi. La zona di penalità, associata a ciascun ostacolo fisso, è compresa tra l'entrata e l'uscita dell'ostacolo, che devono essere definite da segnali bianchi e rossi.

La porta di entrata e/o di uscita della zona di penalità può anche essere costituita dall'ultimo ostacolo mobile prima dell'ostacolo fisso, e/o del primo ostacolo mobile successivo. Questo fatto va adeguatamente segnalato ai concorrenti.

Distanze, forma e dimensioni degli ostacoli mobili, che si troveranno fuori dalle zone di penalità saranno corrispondenti a quanto previsto dagli articoli precedenti.

Nello stabilire la larghezza degli ostacoli i Costruttori di Percorso terranno conto della carreggiata delle carrozze da Maratona.

Distanze forme e dimensioni degli ostacoli fissi saranno corrispondenti a quanto previsto nel regolamento per la prova B, fase E.

Il percorso deve iniziare e terminare con ostacoli mobili.

e – VELOCITA' E MISURA DEL PERCORSO – Il percorso verrà misurato dalla linea di partenza alla linea di arrivo, includendo il percorso negli ostacoli fissi.

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

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

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

g – Il concorrente è tenuto a salutare la Giuria sia all'entrata che all'uscita del percorso, a meno che non sia esentato dalla stessa.

h – Nei Derby si consiglia l'uso della carrozza da Maratona.

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

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

i – All'esterno delle zone di penalità si applicherà il regolamento per la prova C. All'interno delle zone di penalità si applicherà il regolamento per la prova B.

l – Il Derby può essere disputato come unica prova, oppure nell'ambito di una combinata.

Il Derby può essere disputato sia come Prova a Punti, che come Prova a Tempo.

Nei Concorsi di Combinata è obbligatoria la Prova a Punti.

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

B.35 Concorsi di Combinata

a - Il Concorso di Combinata è una gara che si svolge sulle Prove A e C del Concorso Completo.

b – La classifica viene redatta secondo quanto previsto per il Concorso Completo, senza la Prova di Maratona.

c – I Comitati Organizzatori possono tuttavia presentare all'approvazione del Dipartimento Attacchi, programmi di Concorsi di Combinata con eventuale inserimento di modalità diverse per la programmazione e l'effettuazione della classifica.

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

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.

b - Il Concorso attacchi di tradizione è rivolto esclusivamente a carrozze d'epoca a due 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 - 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.

d -Le suddette categorie possono essere programmate in:

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

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).

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.

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

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

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

l - E' vietato l'uso dell'Hackmore e di imboccature punitive.

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

C.2 Prova di Presentazione

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

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 - 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.

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.

e - L'uso delle cuffie non comporta penalità

- PRESENTAZIONE IN MOVIMENTO

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 quelli che seguono:

- CAVALLI

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, paraglori, parastinchi, ecc.). Le code devono sempre essere libere e non legate al finimento o alla carrozza.

- CARROZZE

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 quadrati, per le altre tondi; possono essere utilizzati anche fanali cilindrici su talune carrozze di servizio (coupè, ecc.).

- FINIMENTI

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

- I finimenti devono essere in 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 di 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 bilancione a 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 il porta stanghe a bracciale, mentre per il quattro ruote il sellino con porta stanghe a ricciolo.
- Le giungole a catena (chanettes) si usano solo con carrozze sportive aventi gli anelli delle nottole del timone del tipo mobili.
- 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

l -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 il 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 pariglia porterà un abbigliamento coordinato all'attacco.
- Per il tiro a 4 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

a - Si svolge su un percorso che necessita, da parte del guidatore, la conoscenza delle andature, della regolarità dei tempi e delle capacità di condurre il suo attacco in tutte le condizioni possibili.

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 la regolarità di una determinata andatura, la suddetta distanza non dovrà essere portata a conoscenza dei concorrenti.

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.

d - I commissari vigileranno sul regolare svolgimento della prova la quale comporta un massimo e - di cinque ostacoli naturali o artificiali, il cui mancato superamento comporta una penalizzazione di cinque punti cadauno. Ad esempio un zig-zag, mezzo giro, un fondo sonoro, un ponte, ecc.

f - Il guidatore che non effettua il percorso previsto è eliminato dalla prova.

C.4 Prova di abilità

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 C.O. e della Giuria, comunque compresi fra 700 e 1000 mt.

b - Il percorso si svolge su un terreno pianeggiante e scorrevole, senza buche o solchi, in una area ampia ove le carrozze possano compiere evoluzione in tutta sicurezza.

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

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

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

e - 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

- per attacco a 3 cavalli di fronte larghezza minima porte di 215 cm.

PENALITA':

f- 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 palla 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 con 10 punti.

- La velocità sarà di 220m./min.

- Il superamento del tempo è penalizzato con 0.2 punti/sec.

C.5 Saluto

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.

b -Il saluto si fa con naturalezza, senza enfasi, la frusta viene passata alla mano sinistra e mai deposta nel porta frusta.

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).

d -Gli aiutanti non salutano. Il cocchiere saluta con la frusta sia portandola verticalmente all'altezza del viso, sia orizzontalmente al bordo del cappello.

e - Le donne salutano chinando il capo, portando la frusta all'esterno della vettura a destra.

C.6 Classifica

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 de “Foglio di Giudizio” (allegato al regolamento) con i seguenti criteri:

- ? 10 Eccellente
- ? 9 Molto bene
- ? 8 Bene
- ? 7 Abbastanza bene
- ? 6 Soddisfacente
- ? 5 Sufficiente
- ? 4 Insufficiente
- ? 3 Abbastanza male
- ? 2 Male
- ? 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 Avaprogramma

a - L’avanprogramma 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.

b - Deve contenere: il nome, l’indirizzo ed il numero di telefono del responsabile del C.O. la data, il luogo, l’orario d’inizio. Precisando il tipo di Concorso (A, B, o A + B).

c- La data ultima d’iscrizione, il costo di iscrizione e la scheda di partecipazione..L’avanprogramma ed il programma dovranno preventivamente essere approvati ed autorizzati dalla F.I.S.E. – Dipartimento Attacchi.

CONCORSI DI ELEGANZA

C.8 Generalita’dei Concorsi di Eleganza

a – I Concorsi di Eleganza sono manifestazioni di particolar prestigio, che si svolgono in aree recintate o comunque ben definite, preferibilmente all’interno di ville parchi, ippodromi, etc. Possono prendervi parte solo carrozze di tipo A (di cui all’art. C1.4)

b – Sono previste le seguenti prove:

- Presentazione
- Movimento (defilè)
- Figure concernenti il pratico utilizzo dell’attacco.

c- E' facoltà del Comitato Organizzatore prevedere una o più prove. La prova di presentazione è comunque obbligatoria.

d - La prova di presentazione è giudicata secondo l'art. C.2.

e - La prova di Movimento (defilé) consiste nell'effettuare un piccolo tratto, prestabilito alle andature di passo e trotto. Sarà valutata l'esecuzione con un punteggio da 0 a 10.

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.

g - Classifiche in base alla somma dei punteggi delle varie prove

D - PROVE ATTITUDINALI AGLI ATTACCHI

Le prove attitudinali agli attacchi si propongono di dare linee guida per l'effettuazione del performance test per puledri di qualsiasi razza al fine di valutarne l'attitudine agli attacchi.

Tali prove potranno essere utilmente abbinate alle prove di valutazione morfologica al fine di ricavarne il più complesso giudizio morfologico – funzionale dei soggetti presentati alle rassegne puledri.

D.1 Prova Attitudinale per Puledri di due anni

a - - Con questa prova alla lounge sarà evidenziata l'indole del puledro alle esecuzione dei comandi vocali; alt, passo, trotto, galoppo, che tanta importanza hanno nell'utilizzo degli attacchi.

b - Il cavallo entra in un tondino di 13/15 m di diametro, si ferma al centro piazzato e si presenta alla Giuria.

c - L'allevatore porta il cavallo alla lounge sulla pista, lo ferma piazzato, e mantenendolo fermo almeno dieci secondi si porta al centro del tondino.

d - Dopo i dieci secondi di alt, da ordine al cavallo di mettersi al passo, a quest'andatura il cavallo esegue almeno due giri completi di tondino poi riparte al trotto, per altri due giri indi al galoppo per altri due, dopo di che torna al trotto, al passo e poi esegue un alt. L'allevatore lasciando il cavallo sulla pista si avvicina, cambia mano, sistema la longia ed esegue all'atra mano lo stesso lavoro. Dopo l'alt finale, lo porta al centro, saluta la giuria ed esce.

e - Colui che presenta il cavallo deve avere un abbigliamento idoneo il capo coperto e la frusta lunga in mano.

f - Il cavallo sarà presentato alla longia. I piedi potranno essere ferrati o semplicemente pareggiati.

g - La prova sarà giudicata da un Giudice unico, che valuterà il cavallo assegnando dei voti da uno a dieci, dove 5 è la sufficienza nei vari movimenti come da scheda allegata, potrà poi avvalersi di punti negativi (meno 1 o meno 2) per gravi errori, difese o mancanze.

D.2 Prova Attitudinale per Puledri di tre anni

a - Il cavallo guidato alle redini lunghe ad almeno un metro dalla coda, entra in un rettangolo di metri 15 X 30 nel quale sono posizionati i coni che servono a delimitare le 7 porte previste. Entra al passo e vi esegue un alt al centro del rettangolo, punto in cui il guidatore esegue il saluto togliendosi il copricapo, riparte poi al passo ed entra in pista a mano sinistra.

b - Esegue poi due diagonali e due cambiamenti trasversali per poi tornare al centro ove ripete l'alt ed il saluto finale.

c - Colui che presenta il cavallo deve avere un abbigliamento idoneo il capo coperto e la frusta lunga in mano.

d - Il cavallo sarà presentato alle redini lunghe. I piedi potranno essere ferrati o semplicemente pareggiati.

e - La prova sarà giudicata da un Giudice unico, che valuterà il cavallo assegnando dei voti da uno a dieci, dove 5 è la sufficienza nei vari movimenti come da scheda allegata, potrà poi avvalersi di punti negativi (meno 1 o meno 2) per gravi errori, difese o mancanze

E - CONCORSI RISERVATI AI CAVALLI DA TIRO PESANTE

E.1 Generalita'

a - Sono previste le seguenti prove:

- A Dressage
- B Maratona
- C Percorso
- 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

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

b - La prova 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 sotto indicate.

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

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.

E.2 Criteri di Ammissione dei Cavalli

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

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

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

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

Dove T è l'altezza al garrese in cm.

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

Saranno quindi ammessi al Concorso i cavalli brachimorfi e mesobrachimorfi

E.3 Visita Veterinaria

a – La visita veterinaria si svolgerà come previsto nel Regolamento Attacchi FISE. Appendice U; cavalli alla mano in filetto. Tutti i cavalli verranno poi pesati e misurati al garrese.

E.4 Prova A - Dressage

a -I Concorrenti in un rettangolo di 100x40, effettueranno le figure della ripresa di Dressage di cui al testo n.1 , incluso l'arresto di 10 secondi.

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).

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

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

Amnesso l'aiuto di compiacenza (suggerimento del percorso).

E.5 Prova B - Maratona

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.

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

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

d -Valgono le regole previste per la maratona nel Regolamento con le seguenti varianti:

Il percorso sarà suddiviso nella fase: A,D et 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 mt. (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	DIST.MAX	ANDATURA	Velocità	
			TIRO RAPIDO	Max 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 (ostacoli)		LIBERA	215 mt/min	215 mt/min

e - Il tempo accordato per la fase E sarà calcolato sommando il tempo accordato sul percorso (fuori ostacolo) ai tempi accordati per ciascun ostacolo.

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.

E.6 Prova C - Ostacoli

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

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 220mt/min.

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 ruota sopra una trave.
- Passare con una ruota sopra un asse

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 da esso 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 - Andatura libera.

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

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 venir 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.

E.7 Prova D – Prova di addestramento alla voce

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.

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.

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 - Andatura obbligatoria: passo

Vietato l'uso della frusta

e - Durante tutta la prova C.O. e 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.

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.
- al 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 1^ volta
 - 10 punti la 2^ volta
 - eliminazione 3^ volta

E.8 Prova E – Prova di Tiro

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.

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

d - 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.

e - La prova di tiro si svolgerà su un percorso rettilineo piano di circa 100 metri, con fondo preferibilmente in erba.

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.

f - 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, saliranno quindi sulla slitta un numero di persone (a 5 metri l'una dall'altra, sfalsate una a destra e una 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 darà organizzato in modo che il concorrente possa percorrere un ultimo tratto di almeno 50 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.

g - Il concorrente deve effettuare il percorso senza arresti intermedi.

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
- terzo arresto
- arresto per più di un minuto
- uso esagerato degli aiuti

E.9 Prova F – Show

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.

b - I criteri di giudizio saranno quelli previsti per la Presentazione di cui alla Nota all'art. 24 del Regolamento Attacchi, con la differenza che gli attacchi saranno giudicati anche in movimento.

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 - 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

E.10 Prova G – Prova di Traino del Tronco

SCOPO

a - 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.

EQUIPAGGIAMENTO

b - 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.

SICUREZZA

c - 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.

PARTENZA

d - 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.

ANDATURA

e - L'andatura prescritta è il passo ed ogni rottura verrà penalizzata.

- **CRITERI DI VALUTAZIONE**

f - A ogni ostacolo viene assegnato un punteggio (100 0 200 punti) a seconda del grado di difficoltà ed a 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:

- a) rottura dell'andatura (10 punti ogni volta)
- b) abbattimento di una parte dell'ostacolo (10 punti per ogni elemento)
- c) penalità sul tempo (10 punti ogni minuto iniziato)

Risulterà vincitore il concorrente che avrà totalizzato il punteggio più alto

- **CAUSE DI ELIMINAZIONE**

g - 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.

- **TEMPO**

h - 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.

F - BRUTALITA' FRODI DOPING E SANZIONI

F.1 Brutalità

- a - Prima e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante la manifestazione è proibito compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli.
- b - Tutti gli atti o serie di atti che secondo il parere della Giuria possano 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.
- c - Ed è altresì punibile l'abusare di cavalli stremati con l'uso eccessivo della frusta
- d - Sono vietate le imboccature che possono recare danno ai cavalli.
- 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.

F.2 Frodi

- a - La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine di 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 dall'abuso o irregolarità è avvenuta posteriormente ad una manifestazione in sede di revisione dei risultati o in qualunque occasione.

F.3 Doping

- 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 Disciplina competente.
- b - Nel caso in cui durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cavallo rendono necessaria la somministrazione di un medicinale il responsabile del cavallo dovrà fare richiesta al veterinario addetto alla manifestazione, il quale constata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere insieme al veterinario, se autorizzare la partecipazione del cavallo alle prove del concorso

F.4 Reclami

FACOLTA' E MODALITA'

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 di....

TERMINI DI PRESENTAZIONE

b - Sotto pena di nullità 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

c - I reclami di cui 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.

d - I reclami di cui punti 2) et 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 - Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2 et 3 del precedente articolo devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima prova della giornata.

APPELLO

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.

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.

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

i - I depositi saranno restituiti agli interessati soltanto nel caso in cui i loro reclami vengano accolti perché ritenuti fondati.

l - 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.

m - In caso di reclami in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi e la distribuzione dei premi (sempre ché 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.

n - 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.

G - APPENDICI

G.1 Patenti

a - PATENTE A-at

E' indispensabile per tutte le manifestazioni non prettamente agonistiche come Concorsi d'Eleganza, Concorsi di Attacchi di Tradizione, Sfilate, Raduni e Prova per Cavalli da Tiro Pesante viene rilasciata tramite un'Associazione Affiliata anche di Equiturismo o da Delegati Provinciali Attacchi.

b - PATENTE "BREVETTO"

Si ottiene dopo esame teorico-pratico con commissione nominata dal C.R. formata da:

- Un Tecnico di II° livello attacchi nominato dal C.R.
- Un rappresentante del Dipartimento Attacchi

La prova di esame si svolgera' in:

Prova Pratica:

- ? vestizione del cavallo
- ? prova di guida su percorso di Dressage (testo 1)

Prova Teorica:

- ? nomenclatura finimenti
- ? modi di vestizione del cavallo
- ? imboccature
- ? Regolamento

Abilita: alla partecipazione a prove di Dressage sui testi da 1 a 3, alle prove di Maratona ridotta loro riservate, alle prove ad ostacoli ed alle relative combinate e ai Derby, loro riservati, viene rilasciata tramite un'Associazione Affiliata, anche di Equiturismo.

c - PATENTE DI I° GRADO

Si ottiene dopo aver portato a termine cinque prove di Dressage con punteggio non inferiore al 50% di quello massimo previsto dal testo e cinque prove ad ostacoli con non più di 15 punti di penalità per ciascuna prova.

Abilita: alla partecipazione a prove di dressage sui testi da 4 a 7, alle prove di Maratona, alle prove ad Ostacoli d alle relative Combinate e, con cavalli di 3 anni alle prove riservate ai Brevetti.

Viene rilasciata tramite un'associazione affiliata.

d - PATENTE DI II° GRADO

Si ottiene dopo aver portato a termine almeno quattro prove di concorso completo di attacchi con penalità totali non superiori a quelle del 1.o classificato aumentate del 50%.

G.2 Ufficiali di Gara

a - Gli Ufficiali di Gara dei Concorsi di Attacchi si dividono in due categorie:

- Giudici di Concorsi di Completo, Combinata e Singole Prove
- Giudici di Concorsi di Tradizione ed Eleganza

b - I Giudici di Completo, Combinata e Singole Prove si dividono in Giudici di I° e di II° grado e Giudici Esperti..

GIUDICI DI CONCORSI DI COMPLETO, COMBINATA E SINGOLE PROVE

c - I Concorsi di Completo, Combinata e Singole Prove debbono essere giudicati come segue:
Prove singole e combinate: Giudice **Nazionale** nominato dal **Dipartimento Attacchi** tra i Giudici **Nazionali** oppure da una giuria composta da un Presidente (Giudice **Nazionale**) e o da due oppure quattro Giudici (Giudici **Nazionali** per le riprese dal 5 al 7) scelti dal Comitato Organizzatore.

Completi: la giuria sarà composta dal Presidente, nominato dal Dipartimento tra i Giudici **Nazionali** e da due oppure quattro Giudici **Nazionali**

Possono far parte della Giuria di un concorso e dei Campionati, Giudici internazionali anche stranieri scelti nell'elenco F.E.I.

d - La Giuria entra in funzione assumendo la responsabilità dello svolgimento del Concorso, soltanto quando il Presidente di Giuria avrà dato il nulla osta ad iniziare la prima prova del Concorso.

e - Tutti i Membri della Giuria giudicheranno il dressage in modo conforme al sistema stabilito per questa prova, il presidente della giuria indicherà il modo di controllare le prove B e C dividerà le funzioni.

f - Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

° da parte degli Organi Federali:

- di un Presidente di Giuria

° da parte dell'Ente Organizzatore:

- di un Servizio di Segreteria;

- di una Giuria;

- del Costruttore di percorso;

- di uno o più Commissari agli ostacoli (ove necessario);

- di un Commissario alle imboccature;

- di un servizio di assistenza medica e di (ambulanza);

- di un servizio di assistenza veterinaria come da regolamento F.I.S.E.;

- di un servizio di mascalcia;

- di un Responsabile alle scuderie (ove necessario);

- di un servizio cronometristi (F.I.Cr. per i Concorsi Completi);

PRESIDENTE DI GIURIA

g - In ogni manifestazione riconosciuta viene nominato dalla F.I.S.E. nei Campionati Italiani e nei Concorsi Completi e dai Comitati Regionali negli altri casi, un Presidente di Giuria, scelto tra i Giudici **Nazionali**. Il Presidente di Giuria ha il compito di assicurare l'osservanza, da parte di tutti coloro che hanno una qualunque funzione o incarico inerenti alla manifestazione delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla F.I.S.E.

h - Il Presidente di Giuria può espletare la funzione di Giudice Unico.

i - Il Presidente di Giuria dovrà essere sempre un Giudice di II° grado.

GIUDICI DI CONCORSI DI TRADIZIONE E DI ELEGANZA

l - I Concorsi di Tradizione e quelli di Eleganza vengono giudicati come segue:
- da un Presidente di Giuria nominato dal Dipartimento Attacchi

- da due Giudici di Tradizione nominati dal Comitato Organizzatore
- m - Nelle regioni, dove ci siano particolare necessità, il Dipartimento potrà autorizzare concorsi giudicati dal solo Presidente di Giuria, dallo stesso nominato.

G 3 Conseguimento della qualifica di Giudice di Attacchi

G-3- – Per adeguare la normativa degli attacchi a quella di altre discipline, si sostituisce la dizione Giudice Esperto con quella di Giudice Nazionale e quelle di Giudici di 1° e di 2° livello, con quella di Candidato Giudice, e si definisce così l'iter per il conseguimento delle suddette qualifiche:

- a) La qualifica di Giudice di Attacchi di Completo, Combinata e Singole Prove, e quella di Giudice di Concorsi di Tradizione e di Eleganza si conseguono dopo un corso ed un esame di fronte ad una commissione nominata dalla FISE e formata da Giudici di provata esperienza e da un rappresentante del Dipartimento Attacchi.
- b) Gli Aspiranti Giudici di Completo, Combinata e Singole Prove devono avere i seguenti requisiti:
 - a. Diploma di scuola media superiore
 - b. Non avere pendenze penali
 - c. Essere in possesso del 1° grado Attacchi.
- c) La qualifica di Giudice Nazionale di Completo Combinata e Singole Prove si ottiene dopo 4 affiancamenti in Completo e 4 in Combinata, a Giudici già in possesso della qualifica, ed un esame con la Commissione di cui al punto a)

Costruttori di Percorso

a - I costruttori di percorso saranno divisi in due categorie: di I e di II livello. I costruttori di I livello potranno costruire percorsi solo nei Concorsi di Combinata o in Singole Prove, esclusa la Maratona.

I Costruttori di II livello potranno operare in qualsiasi Concorso.

b - Si diventa Costruttore di I livello dopo aver superato un esame teorico pratico davanti ad una Commissione nominata da Dipartimento.

c - Si diventa Costruttore di II livello dopo 10 affiancamenti effettivi nella costruzione di percorsi di Concorso Completo e dopo un esame con una Commissione nominata da Dipartimento Attacchi.

I Costruttori, che al 1-1-2003 avranno già costruito percorsi di Concorso Completo avranno automaticamente la qualifica di Costruttore di II livello.

e - Il Costruttore di percorso può essere la medesima persona per ogni prova, oppure si può avere un costruttore per ogni prova.

f - Il Costruttore è responsabile, sotto la direzione del Presidente di Giuria, della scelta e della segnalazione del percorso, della costruzione degli ostacoli e della misurazione e del percorso stesso.

g - Quando il Costruttore del percorso, considera che il percorso è pronto sotto tutti i punti di vista deve segnalarlo al Presidente della Giuria.

h - Solo il Costruttore ed i suoi aiutanti possono modificare o intervenire sugli elementi del percorso. Il concorrente o l'equipaggio che modificasse in qualunque modo il percorso provocherebbe l'eliminazione dell'attacco.

H - TAVOLE

- ? Schema del Rettangolo
- ? Riprese dal Testo/ripresa 1 al Testo/ripresa 7
- ? Calcolo punteggi Dressage
- ? Schemi coni
- ? Schemi TPR

N.B. La modulistica per ogni tipo di gara è disponibile presso il Dipartimento Attacchi e potrà essere inviata via internet.

