

Federazione Italiana Sport Equestri

Endurance -Cross-MdL

**Regolamento delle Gare di Campagna
Cross-Country**

2002

1. SCOPO E DESCRIZIONE GENERALE

Questa disciplina ha lo scopo di premiare e mettere in evidenza le qualità di un cavallo che nel suo ambiente naturale è buon galoppatore, è veloce e resistente, è saltatore, è coraggioso e generoso, e che ha ricevuto una buona preparazione e un buon allenamento; il Cavaliere dimostra la sua capacità di gestire competitivamente le potenzialità atletiche e i limiti del cavallo che monta, di averne il controllo, in rispetto e fiducia.

Le gare di cross-country si svolgono in percorsi su terreno vario con ostacoli naturali o costruiti, comunque fissi.

Le gare di cross-country sono classificate in :

A) Cross di Regolarità (solo individuale) divise in:

- Categorie A (Avviamento)
- Categorie 1
- Categorie 2
- Categorie 3

B) Steeple-Cross divisi in:

- Steeple-Cross individuale
- Steeple-Cross a coppie
- Steeple-Cross in frotta

NORME DI CARATTERE GENERALE COMUNI AI CROSS DI REGOLARITA' ED AGLI STEEPLC-CROSS

2. DIRIGENTI E SERVIZI

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

a) da parte degli Organi Federali di un Ispettore tratto dagli elenchi dei **giudici-Ispettori di Cross e/o** di Concorso Completo.

b) da parte degli Organizzatori:

- di una Giuria
- di un Disegnatore ed un Costruttore di percorsi di campagna, iscritto all'apposito Albo dei disegnatori e costruttori di concorso completo. ***
- di un Commissario alle Partenze **che può essere un giudice della giuria.**
- di un Commissario all' arrivo (per i soli Steeple-Cross in frotta)

Gli organizzatori devono inoltre assicurare:

- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, veterinaria e di mascaia, da garantirsi almeno un'ora prima dell'inizio delle gare e mezz'ora dopo il termine.
- un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi, fatta esclusione per gli Steeple-Cross in frotta.

*** **in attesa della preparazione dei costruttori e disegnatori di percorsi Cross-Country**

2.1 ISPETTORE

All'atto dell'approvazione del programma, **Il Dipartimento del Cross per le gare Nazionali o il Comitato Regionale per quelle regionali**, a seconda di chi sia la competenza dell' approvazione del programma, nomina un Ispettore.

Sono compiti dell'ispettore:

- assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;

- verificare l'idoneità del percorso in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il Disegnatore/Costruttore del percorso, almeno sette giorni prima dell'inizio della gara.
- Verificare che le tabelle orarie siano congrue a quanto previsto dal programma.
- Suggestire eventuali modifiche imposte da particolari condizioni (meteo o altre).
- Verificare la validità dei servizi di Segreteria.
- Verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.).
- Sovrintendere al regolare svolgimento tecnico della manifestazione, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate.
- contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti.
- interpretare le norme regolamentari vigenti nei casi dubbi sulla base degli elementi portati dai giudici agli ostacoli.
- assicurarsi circa la regolarità delle iscrizioni dei cavalli nei ruoli federali nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;
- controllare la regolarità della iscrizione alla manifestazione dei cavalli e dei Concorrenti partecipanti;
- Seguire e controllare le operazioni per la definizione della classifica finale.
- al termine della manifestazione, inviare all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla F.I.S.E., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

2.2 GIURIA CROSS DI REGOLARITA'

Ogni ostacolo dovrà essere valutato da un giudice. Lo stesso giudice potrà valutare più ostacoli, sempre che ne abbia la visibilità necessaria. La Giuria è composta dall'insieme di tutti i giudici agli ostacoli. Ad ogni giudice dovrà essere fornito il materiale necessario perché possa:

- Annotare quanto avviene sull'ostacolo giudicato.
- Comunicare con il centro di controllo.
- Calcolare il tempo di arresto di un concorrente fermato per cause di forza maggiore.
- Avvisare il pubblico del sopraggiungere di un concorrente.

2.3 GIURIA STEEPLE-CROSS

Dovranno essere previsti tre o più Giudici disposti lungo il percorso in modo da poterne avere la massima visione. E' compito di tali giudici verificare il regolare svolgimento del percorso. Negli Steeple-Cross in frotta dovranno verificare eventuali danneggiamenti volontario e non fra i concorrenti, stabilendo, in accordo con l'Ispettore, eventuali distanziamenti o squalifiche.

2.4 COMMISSARIO ALLE PARTENZE

E' il giudice preposto a ordinare tutte le procedure di partenza.

2.5 COMMISSARIO ALL'ARRIVO

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

I giudici di cui agli art. 2.3, 2.4, 2.5 dovranno essere persone esperte e capaci, dotate di autorità ed autorevolezza necessarie per prendere decisioni sagge e sportive, atte ad evitare controversie fra i concorrenti.

3. ASSISTENZA SANITARIA

3.1

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

A tal uopo, i predetti Comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità

delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi all'Ispettore Federale il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

I C.O. inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanze con barella di cui almeno una provvista di apparecchiature per la rianimazione durante la prova di fondo e di salto ostacoli. Nel caso di temporanea indisponibilità durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

3.1 IDENTIFICAZIONE DEL CONCORRENTE - SCHEDA SANITARIA

E' fatto obbligo ai Cavalieri di portare in maniera visibile la scheda sanitaria debitamente compilata a cura e responsabilità del Cavaliere stesso.

La scheda sanitaria può essere richiesta, in qualsiasi momento, per un controllo da parte dell'Ispettore e/o del Medico di Servizio e/o del C.O..

4. ASSISTENZA VETERINARIA

4.1

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria. Il Veterinario nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria deve essere tratto dall'Elenco ufficiale dei Veterinari Fiduciari.

4.2

L'assistenza veterinaria deve essere garantita per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

5. POSSIBILITÀ DI MONTARE PIÙ DI UN CAVALLO

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un Cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è deciso a discrezione di ciascun C.O.

6. CRUDELTÀ

6.1

Ogni azione che secondo l'opinione dell'Ispettore possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di frusta e speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

6.2

È specifico dovere della Giuria, fermare un Cavallo in evidente difficoltà.

6.3

L' Ispettore deve prendere un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Giudice, abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

7. MONTA PERICOLOSA

Definizione:

La evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare la velocità e la direzione;

Il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano sia nelle fasi di avvicinamento all'ostacolo e durante il superamento, comporta, a seconda della gravità e a discrezione dell' Ispettore, l'eliminazione o la penalizzazione di 25 penalità

Tali provvedimenti possono essere presi solo dall' Ispettore se in grado di valutare l'accaduto perché presente, o in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Veterinario di servizio, Giudici agli ostacoli.

8. DEFINIZIONE DEGLI ERRORI

8.1

Rifiuto, disobbedienza, volte e cadute, sono penalizzate se nell'opinione della Giuria sono nettamente conseguenti al salto o al tentativo di salto dell'ostacolo stesso.

8.2 RIFIUTO: si considera rifiuto quando il cavallo si arresta davanti all'ostacolo che deve superare. L'arresto senza indietreggiamento o con un unico passo laterale seguito immediatamente dal salto da fermo, è comunque penalizzato come rifiuto.

Nel caso di talus o banchina a scendere avente sul bordo estremo un elemento di altezza inferiore a 30 cm non è considerato rifiuto l'arresto senza indietreggiamento o con passi laterali, seguito immediatamente dal salto.

8.3 SCARTO: si considera uno scarto quando il cavallo indirizzato ad affrontare l'ostacolo, evita di saltarlo in maniera tale da dover essere ripresentato. Un Cavaliere può modificare la sua direzione per il salto senza essere penalizzato. Comunque, se è il cavallo che evita di saltare la parte dell'ostacolo o dell'elemento al quale è stato presentato, sarà penalizzato.

8.4 VOLTA: si considera volta, quando il cavallo presentato ad un ostacolo, ricopre la traccia che ha fatto prima di saltare l'ostacolo stesso o, prima di saltare l'ultimo elemento di una combinazione. Dopo essere stato penalizzato per un rifiuto una volta o una caduta, il Concorrente può ritagliare la traccia iniziale senza incorrere in penalità al fine di realizzare un nuovo tentativo, e può fare anche una o più volte senza incorrere in penalità sino a quando egli presenta nuovamente il suo cavallo all'ostacolo.

Negli ostacoli numerati separatamente, il Cavaliere può fare delle volte tra o attorno agli ostacoli senza incorrere in penalità purché non abbia presentato il cavallo all'ostacolo successivo.

Una volta sarà sempre penalizzata quando è fatta tra gli elementi di una combinazione.

8.5 DIFESA: il cavallo che arresta il movimento e rifiuta di avanzare verso l'ostacolo ad una distanza tale che non può essere considerato rifiuto, viene penalizzato unicamente dal tempo.

9. MOTIVI DI ELIMINAZIONE COMUNI AI CROSS DI REGOLARITA' E AGLI STEEPLE-CROSS

9.1 CAUSE DI ELIMINAZIONE OBBLIGATORIE:

- Crudeltà verso il cavallo.
- Partecipare alla prova con bardatura inadeguata
- Non indossare il giubbotto protettivo.
- Non portare in maniera visibile la Scheda Sanitaria.
- Errore di percorso non rettificato.
- Omissione di un ostacolo e/o di un passaggio obbligatorio.
- Saltare o tentare di saltare anche con errore un ostacolo non nell'ordine, o superare un passaggio obbligato non nell'ordine.

- Saltare un ostacolo non nel senso indicato dalle bandierine.
- Saltare un ostacolo già saltato.
- Terzo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo
- Quarto rifiuto, scarto o volta su ostacoli diversi.
- Seconda caduta del cavaliere.
- Prima caduta del cavallo.

9.2 CAUSE DI ELIMINAZIONE A DISCREZIONE DELL'ISPETTORE.

- Saltare o tentare di saltare un ostacolo senza casco di protezione o con il sottogola staccato.
- Fare deliberatamente ostruzione ad un Concorrente che lo sorpassa, o non seguire le istruzioni dei Commissari nel momento che egli è sul punto di essere sorpassato.
- Danneggiare un altro Concorrente nel tentativo di superarlo.
- Non fermarsi quando gli viene intimato l'alt.
- Usufruire di aiuti di compiacenza.
- Superare un passaggio obbligato non nel senso indicato dalle bandierine senza correzione.
- legare in qualsiasi maniera alla sella o al sottopancia gli staffili o le staffe. Esse devono cadere liberamente dall'attacco del portastaffile.

(- Nelle Categorie 3 ove è prevista una penalizzazione sul tempo minore impiegato, l' evidente intenzione di non mantenere la linea, ovvero prendere traiettorie atte ad allungare il percorso, compiere circoli o volte dall' ultimo ostacolo al traguardo).

- Non mantenere il galoppo dall' ultimo ostacolo all' arrivo nelle Categorie 3 ove è prevista una penalizzazione sul tempo minore impiegato.) vedi art. 28.3

- Prendere deliberatamente la partenza prima di aver ricevuto il segnale

9.3

Non è causa di eliminazione saltare un ostacolo facente parte del percorso di un' altra Categoria, se pur bandierato e numerato, salvo comunque compiere il percorso saltando gli ostacoli e superando i passaggi

10. CADUTA

10.1

Si considerano cadute del Cavaliere o del cavallo, se nell'opinione della Giuria, la caduta stessa è strettamente conseguente al salto, od al tentativo di salto di un ostacolo.

10.2 CADUTA DEL CAVALIERE: si considera caduta del Cavaliere quando, nonostante il cavallo non sia caduto, avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale, che quest'ultimo, tocchi il terreno o l'ostacolo e per rimettersi in sella, sia obbligato a rimontare a cavallo.

10.3 CADUTA DEL CAVALLO: si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno. Una caduta sarà sempre penalizzata quando è avvenuta tra gli elementi di un ostacolo composto.

11. ACCESSO AI PERCORSI E GRAFICO

Il percorso dovrà essere visibile a tutti i Concorrenti il giorno prima dell'inizio della gara. Un grafico dei percorsi sarà distribuito ai concorrenti. Su tale grafico, oltre al tracciato con gli ostacoli, dovranno essere indicati:

- Categoria
- Numero complessivo degli sforzi ed eventuali passaggi obbligati
- Lunghezza del percorso

Inoltre per i Cross di Regolarità

- Velocità
- Tempo massimo
- Tempo limite

Tutti gli ostacoli, bandiere e segnali, che devono essere rispettati dai Concorrenti, devono trovarsi al loro

posto al momento della **(visita) ricognizione**, dopo di che, non possono essere spostati né essere modificati. Nei Cross di Regolarità è proibito ai Concorrenti, comunque, montati ed ai cavalli partecipanti da chiunque montati, sotto pena di eliminazione, transitare in una qualunque parte dei percorsi.

12. MODIFICAZIONE DEI PERCORSI

Dopo che un percorso è stato ufficialmente ispezionato dai Concorrenti, nessuna modifica può essere apportata. Solo nel caso che, circostanze eccezionali (pioggia insistente, caldo eccessivo o riscontrata pericolosità) rendano qualche ostacolo, o parte del percorso realmente pericoloso od antisportivo.

L'Ispettore è autorizzato a ridurre le difficoltà o ad abolire qualche ostacolo, e/o ridurre la distanza e/o la velocità. Se necessario può anche ritardare l'inizio della prova. In ogni caso i Concorrenti devono essere ufficialmente informati delle eventuali modifiche prima dell'inizio della fase in oggetto, e nessuna modifica può essere apportata dal momento in cui il primo Concorrente ha tagliato il relativo traguardo di partenza, salvo i casi di riscontrata pericolosità in cui un ostacolo può essere **(ristretto) modificato** od abolito.

13. SEGNALETICA NEL PERCORSO - BANDIERINE BIANCHE O ROSSE

Bandierine interamente bianche o rosse, o dei pannelli anch'essi interamente bianchi o rossi, devono essere impiegati per indicare i passaggi obbligati del percorso, delimitare gli ostacoli, e delineare le linee di partenza e di arrivo. Devono essere piazzati in maniera che il Concorrente abbia la bandiera rossa alla sua destra, e la bianca a sinistra. Queste bandiere o pannelli rossi e bianchi dovranno essere rispettati in qualsiasi punto del percorso si trovino, pena l'eliminazione.

Si raccomanda l'uso di aste flessibili quale sostegno per le bandierine che delimitano ostacoli a fronte stretto.

14. PARTENZA ED ARRIVO

Le linee di partenza e di arrivo devono essere marcate da bandiere o pannelli rossi a destra e bianchi a sinistra. L'arrivo deve essere situato ad una distanza compresa fra i 50mt e i 100mt dall'ultimo ostacolo.

15. TABELLA DI MARCIA

15.1

Una tabella di marcia, con l'indicazione dell'orario di partenza di ogni Concorrente, sarà preparata in precedenza sulla base del tempo prescritto. Una copia di tale tabella sarà distribuita a ciascun Concorrente. Ai Comitati Organizzatori, sentito il parere dell'Ispettore, è lasciata la massima libertà di scegliere l'intervallo di tempo fra Concorrente e Concorrente.

15.2

Un Concorrente non sarà autorizzato a partire nel caso si presenti con un ritardo di oltre 90" rispetto al suo orario di partenza per la prova, salvo causa di forza maggiore, e sentito il parere dell'Ispettore, per la quale gli verrà concesso di partire in altro orario stabilito dal Commissario alle partenze.

16. CRONOMETRAGGIO

16.1

Il cronometraggio ha un ruolo così importante in queste gare che gli Organizzatori devono provvedere affinché il tempo di partenza e di arrivo di ogni Concorrente sia misurato ed annotato con particolare cura da persone competenti che usino cronometri sincronizzati e che siano, salvo casi di forza maggiore, affiliate alla Federazione Italiana Cronometristi. Nei Campionati Nazionali è consigliabile che i cronometristi siano muniti di apparecchiature idonee a registrare i dati su carta.

16.2

Il tempo è calcolato dall'istante in cui il Commissario alle partenze o il Cronometrista alla partenza dà il "via!", al momento in cui il cavallo montato passa la linea del traguardo di arrivo. Il tempo è calcolato al secondo iniziato non considerando i decimi di secondo ma passando al secondo superiore. In caso di partenza anticipata si fa riferimento a quanto previsto nel successivo articolo 20.2

17. TENUTA DEL CAVALIERE

Una tenuta leggera si addice per questa prova.

E' vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75.

È obbligatorio:

- Un casco rigido omologato secondo le normative European (EN), British (PAS), North American (ASTM), Australian/New Zealand in vigore, che va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l'eliminazione.
- Il giubbotto protettivo omologato dalle norme in vigore.
- Portare la Scheda Sanitaria, compilata sotto la responsabilità del Concorrente, in modo visibile.
- L'uso degli stivali, o stivaletti e gambali.

E' consentito:

- l'uso del Cronometro
- Agli Juniores montati sui Ponies è consentito montare con i pantaloni lunghi e gli stivaletti.

18. BARDATURA

La bardatura è libera salvo l'uso della "sella inglese". Per motivi di sicurezza, negli Steeple-Cross la sella (compresi staffe, staffili, e sottopancia) non potrà pesare meno di 4,5Kg (sella da mezza-corsa). L'Ispettore potrà effettuare controlli a campione immediatamente prima della partenza e immediatamente dopo l'arrivo. Prima della partenza, qualora la sella non sia a norma di regolamento, potrà essere sostituita (sempre che ciò non comporti eccessivi ritardi per l'organizzazione). Dopo l'arrivo l'uso, qualora la sella non sia a norma di regolamento, il concorrente sarà squalificato.

Sono vivamente consigliate tutte le protezioni per le gambe dei cavalli normalmente in uso nelle gare di Concorso Completo.

Sono vietati:

- le martingale fisse
- qualsiasi tipo di redini non allacciate direttamente all'imboccatura;
- l'uso di paraocchi o cappucci nei Cross di Regolarità (consentiti negli Steeple-Cross)
- legare in qualsiasi maniera alla sella o al sottopancia gli staffili o le staffe.

19. ISPEZIONE DEI CAVALLI

E' obbligatoria un'ispezione dei cavalli prima della partenza dei Campionati Italiani.

Per le modalità di tale ispezione si fa riferimento a quanto stabilito nel Regolamento per i Concorsi Completi di Equitazione.

NORME PER I CROSS DI REGOLARITA'

20. MODO DI PRENDERE LA PARTENZA

20.1

Il segnale di partenza viene dato dal Commissario alle Partenze o dal Cronometrista, che segnalerà a voce al Concorrente quando manca un minuto, quando mancano trenta secondi, quando mancano dieci secondi, scandirà gli ultimi cinque secondi, cui seguirà il "Via!".

20.2

Qualora un Concorrente parta in anticipo, il suo tempo inizierà da quando taglia la linea di partenza, e saranno aggiunti 5 secondi al tempo impiegato. Ovviamente il tempo prescritto rimarrà invariato. Una partenza esageratamente anticipata, come pure l'evidente intenzionalità di anticipare la partenza da parte del Cavaliere, è causa di eliminazione.

20.3

Il Concorrente deve prendere la partenza dall'interno di un recinto **possibilmente** di m. 5 x 5, avendo la libertà di muoversi all'interno del recinto stesso; si precisa che detto recinto deve consentire l'accesso anche lateralmente, e che il Concorrente vi può entrare in qualsiasi momento prima della partenza.

21. CALCOLO DEI TEMPI

Il tempo ottimale prescritto è il tempo impiegato per percorrere una data distanza alla velocità richiesta. Esso si calcola dividendo la distanza per la velocità prescritta.

Data la distanza del percorso in metri (m.) e la velocità (v.) in metri al minuto, per ottenere il tempo (t.) prescritto, si divide la distanza per la velocità ottenendo un numero la cui parte intera esprime i minuti primi, e le prime cifre della parte decimale (se esiste) moltiplicate per 0,6 esprime i secondi.

Esempio:

m = 3680

v = 540

$$t = \frac{3680}{540} = 6,8148; \text{ di questo numero } 6 \text{ sono i minuti primi e } 81 \times 0,6 = 48,6 \text{ sono i secondi}$$

Le frazioni di secondo saranno arrotondate al secondo superiore. Il Concorrente sarà penalizzato per ogni secondo impiegato in più del tempo prescritto fino al raggiungimento del tempo limite che è fissato in un quinto in più del tempo prescritto. Sorpassare il tempo limite comporta l'eliminazione.

22. ANDATURA

Fra la partenza e l'arrivo di ciascuna fase i Concorrenti hanno la libertà nella scelta delle andature. Devono passare a cavallo tra tutte le bandiere che delimitano gli ostacoli od i passaggi obbligati. Il fatto di mettere piede a terra, volontariamente o no, nel tentativo di superare l'ostacolo (nella fase di superamento o nella fase immediatamente successivo al salto stesso) è penalizzato come prescritto dall'art. 10.2

In qualsiasi altro punto del percorso i Concorrenti possono mettere piede a terra senza incorrere in altra

penalità all'infuori delle eventuali penalizzazioni per superamento del tempo prescritto.

23. OSTACOLI

Un ostacolo è considerato tale, solamente se, contrassegnato da bandierine rosse e bianche o da pannelli rossi e bianchi e se numerato. Un ostacolo è considerato "superato", unicamente se il cavallo ed il Cavaliere lo superano insieme.

24. OSTACOLI DOPPI O MULTIPLI

Se due o più ostacoli, benché vicini tra di loro, sono indicati come distinti devono essere numerati e giudicati indipendentemente. Il concorrente può rifiutare due volte ad ogni ostacolo senza incorrere nell'eliminazione, ma non può, pena l'eliminazione, saltare l'ostacolo che ha già saltato.

Un ostacolo, composto da più elementi avrà un solo numero, ma ogni elemento sarà contrassegnato con una lettera A,B,C, ecc, Il Concorrente potrà avere un massimo di due disobbedienze nel complesso dell'ostacolo, senza pena dell'eliminazione. Dopo una disobbedienza potrà riaffrontare a sua scelta l'ostacolo intero o, unicamente l'elemento rifiutato.

Il Concorrente, per riaffrontare l'ostacolo, può se necessario, passare le bandierine in senso contrario di un elemento già superato.

In caso di dubbio, sull'interpretazione da dare su come giudicare una combinazione, la Giuria prima dell'inizio della prova, dovrà dare chiarimenti necessari a tutti i Concorrenti e possibilmente realizzare un grafico esplicativo.

Ostacolo Bis

Viene denominato tale, l'ostacolo superabile in opzione a quello principale, posto nelle vicinanze di quest'ultimo, da questo separato e contrassegnato con lo stesso numero. Una banda nera posta in senso verticale sulle bandierine di entrambi gli ostacoli, segnala la presenza dell'elemento bis (vedere Regolamentazione allegata/disegni).

25. NATURA DEGLI OSTACOLI

Gli ostacoli dovranno essere fissi, imponenti per la forma ed apparenza, lasciati per quanto possibile allo stato naturale.

Quando ci si avvale di ostacoli naturali, questi devono essere, se necessario, abbastanza resistenti per rimanere per tutta la prova nelle stesse condizioni. Gli ostacoli artificiali non devono costituire acrobazie di salto per i cavalli, o essere causa di sorprese sgradevoli ed antisportive per i Cavalieri. Tutte le precauzioni devono essere prese, per prevenire la possibilità che un Concorrente passi a cavallo sotto ad un ostacolo.

Gli ostacoli in dislivello, nei quali ci si riceve in basso, o che si saltano tipo trampolino, non possono superare le dimensioni stabilite in tabella. La misurazione viene fatta considerando l'altezza dalla parte più alta dell'ostacolo al punto dove un cavallo normalmente si riceve.

Gli ostacoli del cross, sui quali un cavallo cadendo rischierebbe di rimanere intrappolato, e di conseguenza di farsi male, devono essere costruiti in maniera tale che si possano facilmente smontare ed essere velocemente ricostruiti come prima. Tale accorgimento, non deve, in ogni modo, diminuire la robustezza dell'ostacolo. Si consiglia vivamente l'uso di legature in corda.

Tutti gli attraversamenti o salti in acqua, devono avere un fondo compatto e resistente.

26. DIMENSIONI DEGLI OSTACOLI

26.1

Le dimensioni degli ostacoli, e le difficoltà sono proporzionali al livello dell'intera prova, e sono stabilite dalle tabelle di cui alla Regolamentazione.

27.2

La parte fissa di tutti gli ostacoli del cross non può superare l'altezza prevista dalle tabelle suddette, in ogni

punto in cui il Concorrente può ragionevolmente saltare l'ostacolo.

27.3

Per gli ostacoli con siepi, la parte fissa non può superare le altezze riportate nella tabella di cui alla Regolamentazione. La siepe, qualora compatta, e di andamento uniforme, deve rispettare le altezze come descritte nella suddetta tabella. Qualora la siepe fosse rada ed irregolare, può raggiungere una altezza ragionevolmente superiore.

27.4

Negli ostacoli in cui il cavallo deve riceversi nell'acqua o uscirne, la profondità della stessa non può essere superiore a cm. 35, e l'entità dei medesimi ostacoli deve essere ridotta.

27.5

La lunghezza minima di un passaggio in acqua deve essere di sei metri. Il fondo deve essere compatto e resistente. In caso di ostacoli da superare in uscita dall'acqua, tale lunghezza dovrà essere almeno di 9 metri.

28. ERRORI E PENALITÀ AGLI OSTACOLI

Gli errori agli ostacoli sono penalizzati secondo la seguente tabella.

28.1 DISOBEDIENZE (rifiuto, scarto, volta)

- Primo rifiuto, scarto o volta: p.20
- Secondo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo: p.40

28.2 CADUTE

- Prima caduta del cavaliere p.60

28.3 PENALITÀ AL TRAGUARDO

* Nelle Categorie 1,2,3 di regolarità ove è prevista una penalizzazione sul tempo minore impiegato, l'evidente intenzione di non mantenere la linea più diretta dall'ultimo ostacolo all'arrivo, o non mantenere l'andatura al galoppo, comporta un'a penalità pari a 20 punti.

29. PENALITÀ SUL TEMPO PRESCRITTO

29.1 SUPERAMENTO DEL TEMPO PRESCRITTO

Per ogni secondo in più sul tempo prescritto: 0,4 pt. per ogni secondo iniziato.

29.2 VELOCITÀ ECCESSIVA

(secondi in meno sul tempo prescritto)

Nelle Categorie A, non è prevista alcuna penalizzazione sul tempo in meno impiegato, salvo i casi previsti nell'art.7 (Monta pericolosa).

Nelle Categorie 1,2, 3 viene concessa una tolleranza di 15 secondi in meno sul tempo prescritto. Dal sedicesimo secondo in meno sul tempo prescritto, viene addebitato 1 punto di penalizzazione per ogni secondo in meno impiegato .

30. SEGNALE DELLA MISURAZIONE

Nelle Categorie 3, ove prevista la penalizzazione per la velocità eccessiva, di cui all'art. 29.2 Il Disegnatore del percorso deve predisporre, lungo il tracciato, dei cartelli numerati indicanti la distanza da percorrere di minuto in minuto, in base alla velocità prescritta. Esempio: se la velocità è di 530 metri al minuto, i cartelli saranno piazzati ad una distanza di 530 metri l'uno dall'altro. Tale accorgimento, che è di grande aiuto ai concorrenti, può essere adottato in tutte le categorie .

31. DISOBBEDIENZE SUGLI OSTACOLI COMPOSTI DA DIVERSI ELEMENTI

Sui suddetti ostacoli un Concorrente può rifiutare, scartare, effettuare una volta, non più di due volte complessive senza incorrere in eliminazione.

Nel caso di una caduta, un rifiuto, uno scarto, o una volta davanti ad un qualsiasi elemento di un ostacolo composto, il Concorrente è autorizzato a ripartire su qualsiasi elemento già saltato, rischiando di essere penalizzato per una qualsiasi disobbedienza, anche su un elemento già saltato con successo.

Qualora, dopo una disobbedienza, un Concorrente desideri passare in senso contrario attraverso le bandiere, al fine di ripresentarsi al salto, può farlo senza incorrere in alcuna penalizzazione.

32. CONCORRENTE IN DIFFICOLTÀ AD UN OSTACOLO E COME FERMARE UN CONCORRENTE

Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non ha diritto di continuare la prova.

Se saltando un ostacolo il cavallo si trova in difficoltà da non poter continuare la sua prova senza essere aiutato, è facoltà del Giudice decidere se alcune parti dell'ostacolo debbano essere demolite o, se al cavallo debbano essere apportati aiuti di qualsiasi altro genere per liberarlo da una situazione pericolosa. In questo caso il Giudice inviterà il Concorrente a fare piede a terra, e lo stesso verrà eliminato.

Tutti i Giudici agli ostacoli devono essere provvisti di un cronometro.

Se il passaggio di un ostacolo è completamente ostruito da un Concorrente in difficoltà, se un ostacolo demolito per liberare un cavallo caduto non è stato ancora ricostruito, i Concorrenti seguenti devono essere fermati. In questo caso, una persona munita di una bandiera rossa sarà messa sul percorso per segnalare al Concorrente successivo che deve fermarsi. In tale circostanza il Giudice all'ostacolo deve registrare il tempo in cui i Concorrenti sono rimasti fermi e, precisamente, dal momento in cui sono stati arrestati, a quello in cui riprendono il percorso, nel medesimo punto dell'arresto con il cavallo già al galoppo. Questo tempo sarà comunicato ai cronometristi ufficiali per essere dedotto dal tempo totale impiegato.

33. SORPASSO DI UN CONCORRENTE

Un Concorrente che ne raggiunge un altro, può superarlo solo in un luogo sicuro ed adatto, e comunque non nell'avvicinamento ad un ostacolo.

Il Concorrente raggiunto deve dare strada.

In tali circostanze causare deliberatamente situazioni di pericolo o, di ostruzione all'altro concorrente è causa di eliminazione, a discrezione della Giuria.

34. AIUTI DI COMPIACENZA

34.1

Sotto pena di eliminazione sono vietati gli aiuti di compiacenza.

È considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, sollecitato o meno, fatto allo scopo di facilitare il compito del Cavaliere o di aiutare il suo cavallo.

34.2

È proibito in particolare:

- raggiungere o farsi raggiungere intenzionalmente da un altro Concorrente, e continuare il percorso in sua compagnia;
- farsi seguire, accompagnare o precedere su qualunque tratto del percorso da qualsiasi veicolo, bicicletta persona a piedi o a cavallo;
- predisporre in alcuni posti delle persone al fine di indicare la direzione, fornire consigli e/o suggerimenti;

- avere ad un ostacolo qualcuno che stimoli il cavallo al salto.
- raccogliere in qualsiasi modo delle informazioni sul percorso prima che esse siano state fornite ufficialmente ai Concorrenti
- tagliare dei fili, rami ed alberi o aprire una parte di una chiusura per creare un passaggio.
- impiegare apparecchi ricetrasmittenti che colleghino il Concorrente con terzi.
- prevenire un errore di percorso di un Concorrente.

Nei casi dubbi la decisione finale ed inappellabile spetta alla Giuria.

34.3 ECCEZIONI AGLI AIUTI DI COMPIACENZA

Dopo una caduta o dopo avere messo piede a terra, un concorrente può essere aiutato a riprendere il suo cavallo, a sistemare la sua bardatura, a rimontare a cavallo, a raccogliere una parte della bardatura o del suo equipaggiamento, sia che il cavaliere sia a terra o dopo che sia rimontato a cavallo.

Frusta, casco, occhiali possono essere ridati ad un concorrente, senza che egli scenda da cavallo.

35. CLASSIFICA

La classifica è determinata dalle penalità conseguite agli ostacoli e sul tempo. In caso di parità di penalità sarà miglior classificato il concorrente che si sarà maggiormente avvicinato per difetto al tempo prescritto, salvo comunque quanto previsto per le Categorie **1,2, 3**.

NORME PER GLI STEEPLE-CROSS

36. PERCORSI

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

37. OSTACOLI

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

- Siepi vive
- Siepi artificiali
- Arginello fra siepi (bull-finch)
- Arginello sbarrato
- Fosso fra siepi
- Muro
- Riviera
- Siepone preceduto da fosso (open-ditch)
- Fosso
- Fosso sbarrato (brook)
- Travone
- Banchine
- Staccionate
- Laghetto
- Marrana

Il fronte degli ostacoli deve essere tale da permettere di affrontarli in velocità e nel caso di Steeple-Cross in frotta, in gruppo (almeno 10 mt). Si raccomanda vivamente di evitare ostacoli troppo verticali.

38. STEEPLE-CROSS INDIVIDUALE

Il concorrente effettua il percorso da solo cercando di portarlo a termine nel minor tempo possibile. Le modalità di partenza sono identiche a quelle del Cross di Regolarità. Non sono previste penalizzazioni per rifiuti, scarti o volte, salvo le cause di eliminazione previste all' art. 9.

39. STEEPLE-CROSS IN COPPIA

I concorrenti partono in coppia, cercando insieme di portare a termine il percorso nel minor tempo possibile. Le modalità di partenza sono identiche a quelle del Cross di Regolarità. Non sono previste penalizzazioni per rifiuti, scarti o volte, salvo le cause di eliminazione previste all' art. 9. In caso di eliminazione di uno dei due cavalli, la coppia è eliminata.

Il tempo d' arrivo sarà quello del passaggio del secondo cavallo sul traguardo.

40. STEEPLE-CROSS IN FROTTA

È una Corsa ad ostacoli. I concorrenti partono tutti insieme, cercando di arrivare per primi sul traguardo d'arrivo. Non sono previste penalizzazioni per rifiuti, scarti o volte, salvo le cause di eliminazione previste all' art. 9.

40.1 MODALITÀ DI PARTENZA

I cavalli si allineano sulla linea di partenza, iniziando dalla parte della corda, secondo un numero estratto a sorte che gli verrà assegnato. È facoltà del Commissario alle Partenze collocare cavalli recalcitranti in seconda fila.

Il Commissario alle Partenze, controllato l' allineamento, darà l' avviso "Pronti!" e subito dopo darà il segnale di partenza "Via!" abbassando una bandiera vistosamente colorata. Nel caso non ritenga valida la partenza, segnalerà ad un Commissario preventivamente posto a circa 50 mt dalla linea di partenza l'intenzione di fermare i cavalli e farli tornare indietro per ripetere la partenza.

Un cavallo può essere aiutato o sollecitato a partire da personale a piedi, in maniera però da non recare disturbo agli altri cavalli in partenza, e comunque prima che abbia superato la linea di partenza. Se gli aiuti e gli incitamenti dovessero continuare dopo che il cavallo abbia superato tale linea, il cavallo viene distanziato totalmente. **(eliminato)**

40.2 LINEA DA SEGUIRE DURANTE LA CORSA

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

40.3 OBBLIGHI DEI CAVALIERI

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

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

Ogni infrazione deve essere punita dalla Giuria.

40.4 PUNIZIONI E DISTANZIAMENTI

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

40.5 ARRIVO

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

RECLAMI

41. FACOLTÀ DI RECLAMARE

41.1

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti, o responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E..

41.2

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore.

41.3

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

41.4

I reclami sotto pena di nullità devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 100 Euro.

Il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite Comitato Organizzatore alla FISE centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali nel caso in cui il reclamo venga respinto.

42. TERMINE DI PRESENTAZIONE

Sotto pena di nullità i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

42.1

Dopo la ricognizione ufficiale, e non oltre le ore 18 del giorno che precede la prova, per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, distanze, etc.

42.2

Quanto prima possibile dopo il termine della gara, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:

- in relazione alla qualifica dei cavalli e dei Concorrenti;
- in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
- in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

43. DECISIONI DI PRIMA ISTANZA

I reclami di cui ai punti 42.1 e 42.2, devono essere presentati all'ispettore, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi.

Le decisioni in ordine di reclami di cui al punto 42.3, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

44. APPELLO

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla F.I.S.E. la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale ed interregionale, il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere

accompagnati da un deposito di 150 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

45. RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati. Nel caso di conciliazione realizzata dall'Ispettore, e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la F.I.S.E., o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la F.I.S.E., o 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.

46. SANZIONI

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, personalmente o, per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti dell'Ispettore, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei servizi dei Rappresentati del Comitato Organizzatore o che, non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di qualunque genere, che possano turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Agli Ispettori ed alle Giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da 25 Euro a 200 Euro;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove gli Ispettori e le Giurie abbiano applicate la sanzione di cui al punto 3) devono, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti degli Ispettori e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

47. AMMENDA

L'ammenda è una pena pecuniaria variabile da un minimo di 25 Euro, ad un massimo di 200 Euro. È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- Il non portare applicato in campo di prova ed in quello di gara, il numero di pettorale;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- L'inosservanza dei divieti;
- Il contegno scorretto

In caso di recidività o di particolare gravità tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

48. SQUALIFICA

La squalifica comporta per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione

della squalifica da parte degli Ispettori, e della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un Concorrente ad una gara, senza essere in possesso della patente F.I.S.E. per l'anno in corso, e valida per la categoria in questione;
- La partecipazione ad una gara di un cavallo non iscritto nei ruoli Federali;
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- L'inosservanza dei divieti;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- le frodi
- il doping
- il contegno scorretto nei confronti dell'Ispettore, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

49. CARTA DI AVVERTIMENTO

Qualora il Concorrente e/o la persona responsabile del cavallo, incorra in una infrazione causa di squalifica ai sensi dell'articolo precedente, ad esclusione di:

- partecipazione di un Concorrente senza l'autorizzazione a montare;
- partecipazione di un cavallo non iscritto nei ruoli federali;
- sbarrare i cavalli e/o compiere atti di brutalità
- frodi;
- doping;

il Collegio Giudicante può, anziché adottare il provvedimento della squalifica ed il deferimento ai competenti Organi Disciplinari, indirizzare all'interessato una "carta di avvertimento".

Il destinatario può accettare o rifiutare la carta di avvertimento: nel caso di rifiuto saranno applicate le sanzioni previste dall'articolo precedente. Qualora il Cavaliere e/o la persona responsabile del cavallo riceva, nello stesso o, anche in altri successivi Concorsi, complessivamente due carte di avvertimento, verrà automaticamente deferito, per la terza e per le eventuali successive infrazioni, agli Organi di Disciplina che, nel loro giudizio, terranno nel debito conto l'aggravante della recidiva.

Ogni carta di avvertimento è considerata quale carico pendente per un periodo di mesi 12, pertanto, perde la sua efficacia allo scadere di tale periodo.

50. CONTROLLI ANTIDOPING

50.1

Il controllo antidoping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicamentose. Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla F.E.I.. È competenza della F.I.S.E. individuare i Concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato F.I.S.E.. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato all' Ispettore, che provvederà a farne menzione nel rapporto del Concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al REGOLAMENTO ANTIDOPING.

50.2

Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigenti.

REGOLAMENTAZIONE

TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CATEGORIE

	CAT.A	CAT.1	CAT.2	CAT.3	STEEPLE-CROSS
Patente o autorizzazione a montare	Pat.A e BE	BC o B	BC o B, G1.	BC O B, G1, G2 CCE.	BC qualificato(*) B qualificato G1 G2 CCE e superiore
Età minima dei cavalli	4 anni	4 anni	5 anni 4 anni secondo semestre	5 anni	5 anni 4 anni se purosangue
Lunghezza dei percorsi	100/1500	1000/1500	1500/2000	200/2500	2500/3000
Velocità	300/350	400/500	450/500	450/550	-
Numero degli sforzi	7/10	15/18	15/18	18/25	15/22
Numero delle combinazioni	0	1-2	2-3	3-5	-
Altezza massima	0.70	0.80	1.00	1.05	1.05
Altezza massima delle siepi	0.80	0.90	1.10	1.20	1.20
Dislivello talus	(**)	1.00	1.20	1.40	1.40

Note: (*) si ritengono qualificati i cavalieri che abbiano portato a termine tre Categorie 3 con non più di un rifiuto.

(**) solo dislivelli naturali max cm. 80