



Regolamento

Nazionale Salto Ostacoli

SCUOLA EQUESTRE DI FORMAZIONE
ITALIA

EDIZIONE GENNAIO 2012

1. CAVALLI

1.1 Possibilità di montare più cavalli: Nessuna limitazione;

1.2 Un cavallo può in una giornata partecipare ad un massimo di tre categorie;

1.3 Chiunque può iscrivere il proprio cavallo in gara o fuori gara.

2. CAVALIERI

2.1 Uno stesso cavaliere può partecipare con lo stesso cavallo a più categorie purché differenti. I concorrenti con la propria partecipazione accettano il Codice Etico della SEF Italia e il regolamento Antidoping del CNSLibertas.

2.2 Tutti i concorrenti devono essere in possesso delle prescritte patenti che hanno l'obbligo di esibire alla Segreteria del Concorso. Le Patenti che abilitano alla partecipazione alle varie categorie dei Concorsi di Salto Ostacoli, purché comprensive di assicurazioni, sono le seguenti:

- Patente A (Primi Passi)
- Patente B (Max 90 cm)
- Patente C (Qualsiasi Categoria)

2.3 Tabella di Equiparazione con altri E.P.S. o Federazioni:

	SEF	ENDAS	LIBERTAS	FISE	ENGEA	LISE	ANTE
Primi Passi	A	A	A	A	1° Grado	3^ Cat.	A/1
Bassa	B	B	B	B	2° Grado	2^ Cat	A/2
Media	C	C	C	B	2° Grado	1^ Cat	A/2
Alta	C	C	C	1°Grado	3° Grado	1^ Cat	A/3

3. TENUTA

3.1 In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia delle premiazioni, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta regolamentare;

3.2 Militari: • uniforme prescritta;

3.3 Cavalieri/Amazzoni: • abito di Club/Caccia; oppure, • abito rosso, nero o bleu che comprende: cap, giacca, pantaloni equitazione, camicia, colletto bianco e cravatta (plastron bianco/pistagnina per le amazzoni), stivali;

4. CATEGORIE

4.1 Le categorie previste sono le seguenti:

- ✓ **Pony Jump 40:** Categoria a tempo con 8 salti (verticali) di altezza massima 40 cm e 10 passaggi obbligati
- ✓ **Primi Passi:** percorso di barriere a terra, croci, gimkana, passaggi obbligati, verticali e larghi (altezza max cm 70 – Velocità mt. 150/200 al minuto);
- ✓ **Categoria Bassa:** percorso composto dai 10 ai 18 salti (a seconda del campo o parco ostacoli) con il primo 50% dei salti di altezza max di cm 80 ed il secondo 50% dei salti di altezza max di cm 90 (Velocità mt. 300/350 al minuto);
- ✓ **Categoria Media:** percorso composto dai 10 ai 18 salti (a seconda del campo o parco ostacoli) con il primo 50% dei salti di altezza max di cm 100 ed il secondo 50% dei salti di altezza max di cm 110 (Velocità mt. 350 al minuto);
- ✓ **Categoria Alta / Gran Premio:** percorso composto dai 10 ai 18 salti (a seconda del campo o parco ostacoli) con il primo 50% dei salti di altezza max di cm 115 ed il secondo 50% dei salti di altezza max di cm 125 (Velocità mt. 350/400 al minuto);
- ✓ **Categoria Jolly:** a discrezione del Centro Ippico/ Comitato Organizzatore è possibile programmare una o più categorie con particolari formule di gare, approvate precedentemente;
- ✓ **Categoria Riservata:** a discrezione del Centro Ippico/ Comitato Organizzatore è possibile programmare delle Categorie Riservate a determinati cavalieri.

4.2 Una categoria potrà essere effettuata solo con almeno 10 cavalli iscritti.

5. ORGANIZZAZIONE

5.1 L'approvazione dei programmi dei concorsi è di competenza dell'Ente, al quale devono essere inviati almeno 10 giorni prima della manifestazione. Verranno approvati e pubblicati sul sito almeno 5 giorni prima della manifestazione.

5.2 Qualsiasi Centro ippico affiliato può organizzare concorsi ippici anche concomitanti (sconsigliato)

5.3 Il Centro ippico che organizza i concorsi può appoggiarsi alla Sef Italia che fornirà tutti i servizi necessari allo svolgimento della gara (Ufficiali di gara, trofei, coccarde, ecc) tranne il servizio ambulanza che sarà sempre a discrezione ed a carico del Centro ippico;

5.4 Chiunque organizza un concorso, potrà organizzarlo in proprio. Solo su richiesta la S.E.F. - Italia metterà, eventualmente, a disposizione i propri Ufficiali di gara, fornirà le coppe o trofei e le coccarde.

Tutte le entrate e i costi relativi al concorso saranno interamente a carico del Centro ippico.

5.5 Un concorso verrà ritenuto valido con un minimo di 50 partenti.

Qualora non si raggiungesse il minimo previsto, la SEF ITALIA considererà il concorso come un sociale, pertanto senza l'obbligo di servizi (l'ambulanza rimane sempre a discrezione del centro ippico), quindi il Centro ippico lo gestirà come tale.

5.6 Sul programma devono essere riportati:

- ✓ i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse;
- ✓ il tipo di categorie e la dotazione dei premi in denaro;
- ✓ il nome del Direttore di campo, della Giuria e della Segreteria;

6. UFFICIALI DI GARA e ALTRE FIGURE:

6.1 Presidente di Giuria: Il Presidente di Giuria ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla S.E.F. Italia. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi.

6.2 Segreteria di concorso:

- ✓ Verificare la regolarità dell'autorizzazione a montare, rinnovata per l'anno in corso, da parte dei concorrenti partecipanti;
- ✓ Garantire la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione del monte premi e della sua attribuzione.

6.3 Direttore di campo: Ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi. Ha inoltre la responsabilità, per la durata della manifestazione, della idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.

6.4 Commissario al campo prova: è indicato dal Centro Ippico ospitante ed ha il compito far rispettare gli ordini di partenza.

6.5 Assistenza Sanitaria: I Centri ippici organizzatori di concorsi hanno l'obbligo di garantire la presenza di un servizio di ambulanza con barella;

6.6 Assistenza Veterinaria: il centro ippico garantisce la presenza di un veterinario di servizio.

6.7 Mascalcia: il centro ippico garantisce la reperibilità su chiamata nel tempo di 60'.

6.8 Il cronometraggio deve essere eseguito al decimo di secondo dal giudice.

6.9 Tabella di distribuzione del Montepremi:

Cavalli partiti	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Fino a 20	20%	15%	10%	//						
Da 21 a 40	20%	15%	10%	5%	5%	//				
Oltre 40	20%	20%	10%	10	10%	5%	5%	5%	5%	5%

7. ISCRIZIONI

7.1 Il cavaliere junior per partecipare a manifestazioni agonistiche deve essere assistito sia in gara che nei campi prova dal proprio Istruttore o suo delegato.

7.2 Il termine ultimo per iscriversi al concorso è di 2 gg. prima dell'inizio della manifestazione. I concorrenti che effettuano l'iscrizione il giorno di gara verseranno ulteriori 10,00 euro alla quota di iscrizione.

7.3 Ritiro delle iscrizioni: E' fatto obbligo ai cavalieri comunicare tramite fax non oltre 1 giorno prima dell'inizio del concorso l'eventuale ritiro di iscrizione.

7.4 La quota di iscrizione ammonta a € 10,00/15,00 per categoria che si intende effettuare (consente di effettuare la categoria ed accedere alle premiazioni). La quota di montepremi è di € 10,00 e consente di partecipare alla distribuzione dei premi secondo la tabella montepremi;

7.5 A seguito dell'iscrizione verrà effettuato per sorteggio l'ordine di partenza.

8. PERCORSO

8.1 Il percorso ha inizio dal momento in cui il Concorrente passa la linea di partenza, e finisce nel momento in cui, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere (rossa a dx e bianca a sx);

8.2 Il tempo massimo di un percorso è quello stabilito in base alla lunghezza del percorso stesso ed alla velocità prevista. Il superamento del tempo massimo è penalizzato con 1 penalità ogni 10'';

8.3 Bandiere bianche (sx) e rosse (dx) sulle due facce devono essere usate per stabilire:

- ✓ la linea di partenza ✓ i passaggi obbligati;
- ✓ i limiti degli ostacoli ✓ la linea di arrivo.

8.4 I concorrenti devono entrare ed uscire dal campo di gara al trotto e appena entrati in campo, presentarsi direttamente alla Giuria, salutare, dire il loro nome, il nome del loro cavallo e quant'altro venga loro domandato.

8.5 Prima, durante e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante il concorso è proibito sbarrare i cavalli in qualsiasi maniera e compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli stessi.

8.6 Per comunicare con il concorrente viene utilizzata la campana.

9. ERRORI

9.1 Gli errori sono computati in punti di penalità. Devono essere presi in considerazione gli errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

9.2 Un ostacolo è considerato abbattuto quando per causa del cavallo o del concorrente, saltandolo una o più parti che lo compongono cadono. **Penalità 3**

9.3 Si ha errore alla riviera quando il cavallo con qualsiasi parte dell'arto o degli arti tocca il nastro o listello, che la delimita, o l'acqua. **Penalità 3**

9.4 Un errore di percorso rettificabile e non rettificato comporta l'eliminazione.

9.5 Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali:

- ✓ il rifiuto **Penalità 4**
- ✓ la difesa **Penalità 4**
- ✓ lo scarto **Penalità 4**
- ✓ la volta **Penalità 4**

9.6 Caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra il cavallo ed il concorrente e quest'ultimo tocca il terreno. **Penalità 8**

9.7 Il cavallo è considerato caduto allorché la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo ed il terreno. **Eliminazione**

9.8 Tabella di Penalizzazione:

ERRORE	PENALITA'
Ostacolo abbattuto	3 punti
Errore alla riviera	3 punti
Prima disobbedienza	4 punti
Disobbedienza più penalità	4 punti
Seconda disobbedienza	4 punti
Terza disobbedienza	Eliminazione
Caduta del cavallo	Eliminazione
Caduta del cavaliere	8 punti
Seconda caduta del cavaliere	Eliminazione
Superamento tempo massimo	1 punto
Ogni 10" superamento tempo massimo	1 punto

10. ELIMINAZIONI

10.1 L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso.

10.2 Cause di eliminazione a discrezione della Giuria:

- ✓ non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
- ✓ ricevere aiuti di compiacenza;
- ✓ non fermarsi al suono della campana;
- ✓ non indossare la tenuta regolamentare;
- ✓ errore di percorso;
- ✓ saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana.