



**SEF-ITALIA**  
SPORT E FORMAZIONE

# **Regolamento Nazionale Doma Classica**

*Specialità:*

*prova di LAVORO IN PIANO*

*prova di PRECISIONE*

*prova di VELOCITA'*

**Aggiornato gennaio 2013**

## Art.1 Tipologie di Monta

Questa disciplina ha lo scopo di promuovere la doma classica riconducibile a tutte le tipologie di monta nazionali ed internazionali; nell'ambito di essa, è consentita la conduzione del cavallo sia a due mani sia ad una sola mano e, dato che i criteri di valutazione terranno conto dell'effettiva esecuzione degli esercizi secondo i dettami dell'equitazione classica, i binomi si confronteranno nelle medesime prove, qualunque sia il metodo di conduzione da essi adottato.

Nelle gare di DOMA CLASSICA è consentita la partecipazione con le seguenti bardature a scelta dei cavalieri.

1. Da lavoro italiana
2. La monta sarda (Italia)
3. La monta Vaquera (Spagna)
4. La monta Camarguese (Francia)
5. La monta western (Americana)
6. La monta Campesinos (Portogallo)
7. La monta inglese

La tipologia di monta è caratterizzata sia dall'abbigliamento del cavaliere, sia dalla bardatura del cavallo, caratteristiche che, tra di esse, devono essere in sintonia con il tipo di monta praticata.

## Art. 2 Tipologia di gara

La Doma classica è una disciplina di completo, ed essa si compone di tre diverse specialità da eseguirsi in prove individuali:

- 1. Prova di Lavoro in Piano;**
- 2. Prova di Precisione;**
- 3. Prova di Velocità.**

Le singole classifiche di specialità determinano un rispettivo punteggio secondo specifiche dell'Art. 7 del presente Regolamento e **solo la sommatoria** dei punteggi conseguiti dallo stesso binomio delle 3 diverse specialità determina la classifica generale.

L'uso di diverse terminologie per identificare le specialità non è consentito in nessun caso.

### Specifiche:

#### **1- Prova di lavoro in piano**

Specialità "a giudizio" non "a tempo" senza ostacoli; in essa si vuole evidenziare il rispetto formale nell'esecuzione dei movimenti dell'equitazione classica nella sua espressione pura.

Da realizzarsi in un campo rettangolare di dimensioni 20x40 ml oppure 20x60 ml dotato di lettere come da regolamento dressage. La prova, detta anche "ripresa", consiste nell'effettuare una sequenza di prescritti movimenti di equitazione classica elencati in una specifica scheda a ciascuno dei quali verrà attribuito un punteggio. Sono previsti anche punteggi d'insieme a carico del binomio in gara sull'analisi di caratteristiche specifiche dell'intera ripresa. Gli eventuali errori prevedono l'attribuzione di un punteggio negativo. Il punteggio totale inserito in classifica sarà la sommatoria di tutti i punteggi conseguiti.

## 2- Prova di precisione

Specialità “a giudizio” non “a tempo” con ostacoli o “difficoltà”;  
in essa si vuole evidenziare **il rispetto formale** nell’esecuzione dei movimenti rivolti al superamento di specifiche difficoltà.

Da realizzarsi in un terreno delimitato di dimensioni variabili ma sufficientemente esteso per garantire la sistemazione di elementi costituenti gli ostacoli o “difficoltà” e l’esecuzione in sicurezza di un percorso che prevede l’attraversamento di esse da parte dei binomi in gara. Le difficoltà utilizzabili sono omologate dal presente regolamento e di numero variabile. La prova, detta anche “ripresa”, consiste nell’effettuare il superamento di una sequenza di prescritte difficoltà elencate in una specifica scheda per ciascun superamento verrà attribuito un punteggio. Sono previsti anche punteggi d’insieme a carico del binomio in gara sull’analisi di caratteristiche specifiche dell’intera prova. Il punteggio totale inserito in classifica sarà la sommatoria di tutti i punteggi conseguiti.

## 3- Prova di velocità

Specialità “a tempo” non “a giudizio” con ostacoli o “difficoltà”;  
in essa si vuole premiare **l’efficacia** nel superamento di specifiche difficoltà nel più breve tempo possibile.

Da realizzarsi in un terreno delimitato di dimensioni variabili ma sufficientemente esteso per garantire la sistemazione di elementi costituenti gli ostacoli o “difficoltà” e l’esecuzione in sicurezza di un percorso che prevede l’attraversamento di esse, in velocità, da parte dei binomi in gara. Le difficoltà utilizzabili sono omologate dal presente regolamento e di numero variabile. La prova consiste nell’effettuare il superamento di una sequenza di prescritte difficoltà, nel minor tempo possibile senza effettuare errori di percorso, esecuzioni parziali delle difficoltà prescritte o abbattimento di parti di esse.

## Art. 3 Partecipazione dei cavalli e cavalieri

Alle gare nazionali possono partecipare tutti i cavalli in possesso di certificato di origine o passaporto equipollente fermi restando gli obblighi previsti dalle norme sanitarie e ministeriali in materia.

La selezione dei cavalieri per la partecipazione alle gare internazionali sarà determinata, sia da una classifica di merito sportivo e comportamentale (ottenuta con apposita ripresa di selezione di seguito riportata). Non esistono veti alla partecipazione alle gare da parte dei quadri tecnici e cavalieri ricoprenti cariche istituzionali.

I cavalli che accederanno alle manifestazioni internazionali, dovranno essere in possesso di regolare passaporto in conformità alle norme sanitarie nazionali ed internazionali e agli altri eventuali obblighi di legge vigenti al momento della trasferta (vds norme inerenti all’esportazione temporanea). Tutti i cavalieri dovranno essere muniti di patente "C" rilasciata dalla SEF ITALIA in corso di validità.

#### **Art. 4 Finalità**

Le prove di doma classica hanno lo scopo di mettere in risalto la duttilità e la completezza tecnica ed atletica del cavallo e del cavaliere secondo la “definizione del cavallo tipo da doma classica”, parte integrante di questo regolamento.

#### **Art. 5 Obblighi di partecipazione**

Non esiste l’obbligo di partecipazione a tutte 3 le specialità del completo che avranno, ciascuna, una sua classifica con attribuzione di punteggio. La classifica finale del completo sarà ottenuta cumulando i risultati delle prove effettuate.

A discrezione dei Comitati Organizzatori, potranno essere previsti premi per le singole specialità che, comunque e in ogni caso, avranno pubblicate le relative classifiche.

Nel caso ci siano eventuali limitazioni al numero degli iscritti, sarà data la priorità di partecipazione a coloro che vorranno prendere parte al completo.

E’ obbligatorio, in tutte le prove, l’uso del cap o del copricapo rigido per i minorenni. Solo per la prova di velocità per i Senior.

#### **Art. 6 Organizzazione gare**

I referenti regionali dovranno, prima del 30 gennaio di ogni anno, presentare un calendario di massima inerente alle gare da effettuarsi nella regione di competenza e trasmetterlo al Dipartimento Doma Classica e alla Segreteria Nazionale SEF Italia.

E’ possibile integrare gare al calendario, anche durante l’anno sportivo, ma con preavviso di almeno 30gg. dalla loro esecuzione.

I referenti regionali potranno organizzare anche un campionato di una sola specialità (tra le 3 previste) o Special Event, mantenendo sia la nomenclatura prevista dal Regolamento Nazionale, sia l’osservanza di esso.

I Comitati Organizzatori non potranno modificare norme regolamentari, ne consentire deroghe ad esse e non potranno organizzare manifestazioni in luoghi inadeguati sotto il profilo della sicurezza.

E’ consentito organizzare eventi programmando soltanto una o due specialità, a scelta, fra le tre prove previste dal completo.

Nessuna associazione (anche se affiliata e/o collaboratrice con eventuale protocollo d’intesa) potrà promuovere e/o organizzare CAMPIONATI propriamente detti, senza specifica autorizzazione del Dipartimento Doma Classica SEF ITALIA, unica autorità competente. Sono altresì consentite, previo nulla osta da parte degli organi SEF ITALIA, manifestazioni competitive NON di campionato quali circuiti riservati per razze, per tipologia di monta, età, eccetera.

In qualunque tipo di manifestazione non potrà essere adottato NESSUN regolamento parallelo a quello nazionale, il quale rimane l’unico possibile per qualsivoglia manifestazione.

Al termine di ogni manifestazione ludica e/o competitiva dovranno essere trasmesse on-line le classifiche sia al Dipartimento Doma Classica che alla Segreteria Nazionale SEF Italia.

#### **Art. 7 Attribuzione punti**

Il Campionato Nazionale, Regionale e/o provinciale potrà svolgersi su più gare o in prova unica, secondo quanto stabilito all’inizio di ogni stagione sportiva. Anche la classifica di campionato, qualora svolto in più tappe, sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle singole manifestazioni o tappe che lo compongono.

Il punteggio attribuito per ogni specialità sarà il seguente:

numero degli iscritti + 7	al 1° classificato
numero degli iscritti + 3	al 2° classificato
numero degli iscritti	al 3° classificato
numero degli iscritti -1	al 4° classificato
numero degli iscritti -2	al 5° classificato

e così via fino all'ultimo classificato.

Zero punti saranno attribuiti solo in caso di squalifica.

### **Art. 8 Classifiche**

Al fine di determinare la classifica di GARA o di TAPPA, saranno sommati i punteggi ottenuti nelle singole specialità da ogni cavaliere.

La classifica finale del CAMPIONATO, se formato da più gare o tappe, sarà determinata dalla sommatoria di tutti i punti ottenuti nelle singole gare. Nella programmazione dei vari campionati potrebbe essere presa in considerazione anche la possibilità di uno o più scarti, comunque, sempre stabiliti prima dell'inizio della stagione sportiva. In caso di pari merito, sarà ritenuto predominante il punteggio ottenuto nella prova di lavoro in piano, a seguire quello ottenuto nella prova di precisione e poi in quella di velocità.

### **Art. 9 Limiti di partecipazione cavalli / cavalieri**

Lo stesso cavallo non può partecipare, nella singola giornata, a più di una sola gara nella stessa categoria e a più di due gare in categorie differenti.

Non si prevede tale limitazione per le categorie 1° livello under 12 e 1° livello senior

### **Art. 10**

Non esistono altre limitazioni o prove di selezione che impediscono l'iscrizione alle gare di doma classica se non quanto previsto dal presente regolamento e dai requisiti generali dettati dalla SEF ITALIA

### **Art. 11 Categorie**

Le categorie previste nella doma classica sono le seguenti, in ordine di difficoltà, dalla maggiore alla minore:

*Categorie ordinate in base a livello dei cavalieri*

- a) categoria **MASTER** riservata a patentati C
- b) categoria **ELITE** aperta a tutti i cavalieri con le seguenti modalità:
  - patentati B e C che montano cavalli di 5 anni e oltre
  - patentati C Istruttori che montano cavalli di 5 e 6 anni;
- c) categoria **OPEN**, riservata a tutti i cavalieri over 12 muniti di patente B;

#### **Settore Giovanile**

- d) categoria **UNDER 18** riservata ai cavalieri dai 16 anni (da compiersi dal 1 gennaio al 31 dicembre dell'anno sportivo) ai 18 anni non ancora compiuti al 1 gennaio, muniti di patente B;

- e) categoria **UNDER 16** riservata ai cavalieri dai 13 anni (da compiersi dal 1 gennaio al 31 dicembre dell'anno solare) ai 15 anni (da compiersi dal 1 gennaio al 31 dicembre dell'anno solare)
- f) categoria **UNDER 12**, riservata ai cavalieri da 8 anni (da compiersi dal 1 gennaio al 31 dicembre dell'anno solare) ai 12 anni da compiersi nell'anno solare, muniti di patente B.
- g) **Categoria Giovanissimi** (Ludica) dai 6 anni agli 8 anni non ancora compiuti al 1° gennaio.

*Categorie ordinate in base all'età dei cavalli*

- a) Categoria **cavalli esordienti**: dai 3 ai 4 anni di età (salvo non sussistano limitazioni Ministeriali sulla tutela del benessere animale che ne vietino la partecipazione ai cavalli di 3 anni); riservata ai patentati B e C .
- b) Categoria **cavalli adulti**: 5 anni ed oltre.

Specifiche:

Per la prova di lavoro in piano : saranno utilizzate le RIPRESE DOMA CLASSICA secondo le seguenti tabelle:

**CATEGORIE CAVALIERI**

<b>Categoria Master (cavalli di 6 anni ed oltre)</b>	RIPRESA ECCELLENZA (di seguito allegata)
<b>Categoria Master (cavalli di 6 anni ed oltre)</b>	livello 3 (tutte) livello 4 (tutte)
<b>Categoria Elite (cavalli di 5 anni ed oltre)</b>	livello 1 riprese 13 e 14 livello 2 (tutte) livello 3 ripresa 1
<b>Categoria Open (cavalli di 5 anni ed oltre)</b>	livello 1 riprese 4-5-6-7
<b>Categoria Under 18 (cavalli di 5 anni ed oltre)</b>	livello 1 riprese 8-9-10-11-12 livello 2 (tutte)
<b>Categoria Under 16 (cavalli di 5 anni ed oltre)</b>	livello 1 riprese 8-9-10-11-12
<b>Categoria Under12</b>	livello 1 riprese 1-2-3-4-5

**CATEGORIE CAVALLI**

<b>Cavalli Esordienti 3-4 anni</b>	livello 1 ripresa 1-2-3-4-5
<b>Cavalli Adulti 5 anni e oltre</b>	Per i livelli autorizzati vedasi categ. cavalieri

**Ripresa ECCELLENZA (selezione internazionale) campo 20 x 60 - (obbligo di conduzione ad una sola mano)**

	MOVIMENTI			VOTO	
1	A X	Entrare al galoppo – Alt – Immobilità - Saluto	10	.	.
2	X C M	Passo in linea retta - Da C fino ad M riunito	10	.	.
3	MK	Passo allungato	10	.	.
4	K	Prima di K riunire e partire al galoppo sx	10	.	.
5	KAF	Galoppo riunito	10	.	.
6	FBM	Allungare, prima di M alt sui posteriori	10	.	.
7	MCH	In M partenza sx galoppo riunito fino ad H	10	.	.
8	HXF	Diagonale al galoppo allungato	10	.	.
9	FA	Riunire prima di F, proseguire a galoppo rovescio fino A	10	.	.
10	AK	In A transizione al passo e proseguire fino K a passo riunito	10	.	.
11	KE	Groppa in dentro al passo ( travers )	10	.	.
12	EH	Groppa in fuori al passo ( renvers )	10	.	.
13	HCM	In H partenza galoppo dx, riunito fino ad M	10	.	.
14	MB	Groppa in dentro al galoppo ( travers )	10	.	.
15	B	Cambio di galoppo in aria	10	.	.
16	BF	Groppa in fuori (renvers )	10	.	.
17	FA	Proseguire a galoppo sx ( rovescio) fino ad A. In A alt	10	.	.
18	A	Passi indietro e ripartire a galoppo dx.	10	.	.
19	AC	Iniziare una serpentina di 4 boucles a galoppo dx	10	.	.
20	C	Mantenere il galoppo fino a C - ALT	10	.	.
21	C	Ripartire da fermo a galoppo sx; riunito fino H	10	.	.
22	HXF	Da H appoggiata al galoppo fino ad F	10	.	.
23	F	Cambio di galoppo	10	.	.
24	FAKEH	Galoppo dx – allungare le redini per alcune falcate	10	.	.
25	HMBE	In H riunire - Nell'area compresa tra HMBE Effettuare una mezza piroetta a dx	10	.	.
26	HMBE	Mezza piroetta a sx	10	.	.
27	E	3 circoli evidenziando la riduzione di diametro e cadenza.	10	.	.
28	E	Transizione al passo	10	.	.
29	KE	Passo - Mezza piroetta sx / Mezza piroetta a dx	10	.	.
30	AX	Passo fino X alt, immobilità e saluto			
.	.	<b>TOTALE</b>	<b>300</b>	.	.
.	.	<b>Punti d'insieme tutto coefficiente 2</b>	.	.	.
1	.	Andatura (franchezza e regolarità)	10	.	.
2	.	Morbidezza della schiena e impegno del posteriore, elasticità delle falcate,	10	.	.
3	.	Sottomissione , accettazione dell'imboccatura e leggerezza del treno anteriore	10	.	.
4	.	Posizione e assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti.	10	.	.
.	.	<b>TOTALE</b>	<b>340</b>	.	.

## **Note e limitazioni**

### Cavalli

Un cavallo che prende parte a gare di campionato nella categoria MASTER non potrà più partecipare nelle categorie inferiori con lo stesso cavaliere (Escluso in SPECIAL EVENT con categoria unica), ma vi potrà partecipare con altro cavaliere.  
Per tutte le categorie si prevedono le 3 specialità.

### Cavalieri

Un cavaliere under18 o under16 che decide di iscriversi al campionato in categorie OPEN o ELITE, non potrà più iscriversi alla categoria UNDER (nello stesso anno agonistico), a meno che nel cambiare categoria riparte da punteggio zero nel nuovo campionato.

I cavalieri MINORENNI potranno iscriversi alle gare solo dietro la presentazione di un istruttore.

I cavalieri UNDER 18, UNDER 16 e Under 12 potranno prender parte alla specialità di velocità solo se, preventivamente, eseguiranno almeno una delle altre due specialità.

## **Art. 12 Specifiche sulle 3 prove di completo.**

### **-Prova di LAVORO IN PIANO**

E' vietato l'uso di

- a) qualsiasi tipo protezioni agli arti,
- b) martingale od altri accessori ausiliari che intervengano sugli aiuti della mano
- c) morsi con leve superiori a 15 cm.
- d) uso delle 4 redini con qualunque tipo di imboccatura semplice
- e) cuffia
- f) frustino

### **-Prova di PRECISIONE e Prova di VELOCITA'**

Come prova di lavoro in piano con possibilità di protezione agli arti.

## **Art. 13 Numero minimo partecipanti**

Qualora in una singola categoria non si raggiunga il numero di 3 partecipanti, la categoria potrebbe essere annullata, unificata con altra categoria inferiore, o consentire la partecipazione fuori gara.

## **Art.14 Conduzione del cavallo**

Anche nella categoria MASTER è consentito l'uso delle due mani, fermo restando il divieto di lasciare il cancello e/o scolarola durante l'esecuzione nella prova di precisione.

Il campo gara dovrà essere allestito in modo tale da renderlo eseguibile con la stessa facilità, sia dai cavalieri che usano la mano destra sia da quelli che utilizzano la mano sinistra, (ovviamente ci si riferisce a coloro che conducono il cavallo ad una sola mano).

In tutte le categorie, nella prova di velocità si può lasciare il contatto della mano con il cancello e/o scolarola, fermo restando, l'obbligo della chiusura di essi.



## **Art. 15 Bardature**

Ogni cavaliere può decidere all'inizio dell'anno di iniziare il campionato nella tipologia di monta e conseguente bardatura a sua scelta che dovrà mantenere per tutto il corso del campionato stesso. Qualora per motivi documentabili legati alla salute del cavallo o del cavaliere, debba obbligatoriamente cambiare tale tipologia di monta e bardatura, il punteggio attribuito non sarà cumulato, ripartirà quindi da zero per la nuova tipologia.

## **Art. 16 Titoli di campione**

Si prevede l'attribuzione del titolo di **campione regionale** o di **campione nazionale** facendo riferimento, sia al completo individuale, sia ad una singola specialità. Per le categorie cavalieri, a decorrere dal 2013 compreso, sarà istituito **l'Albo d'oro** solo riferito al completo.

Il criterio dei punteggi da attribuire sarà come previsto dall'Art. 7 del presente Regolamento.

In caso di parità, sarà il risultato della prova di lavoro in piano a determinare il miglior piazzamento, in caso di ulteriore parità, quello ottenuto nella prova di precisione ed in terza ipotesi, quello della prova di velocità.

## **Art. 17 Manifestazioni Internazionali**

La partecipazione dei binomi alle manifestazioni internazionali ludiche e/o competitive, sarà determinata tenendo in considerazione i loro risultati agonistici, oltre quanto già definito nell'Art. 3 del presente regolamento. Potrebbe essere richiesta una prova specifica di selezione orientata alla conduzione ad una mano ( se richiesta a livello internazionale ) od anche prove di lavoro sul bestiame. Il tutto a discrezione di SEF ITALIA Dipartimento Doma Classica. Un'eventuale commissione potrà essere composta con un rappresentante dei cavalieri, un rappresentante dei tecnici, un rappresentante dei Giudici ed il Presidente di SEF ITALIA o suo delegato.

A dette manifestazioni potranno essere convocati anche cavalieri minorenni in categorie a loro riservate solo se accompagnati da istruttore abilitato.

## **Art. 18 Giurie**

In tutte le gare si consiglia la presenza e l'operato di un Presidente di Giuria e due Giudici, tutti iscritti nell'elenco Giudici abilitati della SEF ITALIA per quel tipo di gara, tuttavia, nelle gare regionali o minori è consentito un solo Giudice facente funzione di Presidente di Giuria. Nelle gare nazionali, quando dovesse essere presente un solo Giudice, è necessario che questi, oltre al fatto che risulti iscritto nell'elenco Giudici Nazionali SEF ITALIA, dovrà avere un'esperienza di attività giudicante non inferiore a 5 anni.

## **Art. 19 Compiti del Presidente di Giuria**

Dovrà verificare la presenza delle condizioni di sicurezza, l'idoneità del tracciato, il rispetto della corrispondenza dell'uso di elementi (difficoltà) presenti con quelli annoverati nell'elenco depositato in presso SEF ITALIA Dipartimento Doma Classica ed allegato al regolamento, in quanto, la presenza, anche di un solo elemento non omologato, comporta l'invalidità della gara.

Dovrà, inoltre, verificare il rispetto del decoro e abbinamento dell'abbigliamento e della bardatura presentati dai binomi, chiedendone l'adeguamento (anche posticipandone la partenza), accettandone la partecipazione con riserva o impedirla.

Il Presidente di Giuria può richiedere di spostare, o eliminare un ostacolo qualora lo ritenga non idoneo in quanto pericoloso o in contrasto al regolamento, in nessun altro caso è possibile variare il grafico predisposto dal disegnatore di campo. *Il presidente di Giuria al termine di ogni manifestazione dovrà inviare on-line alla Segreteria Nazionale SEF Italia e al Dipartimento Doma Classica le classifiche di gara, entro 48h.*

## Art. 20. Ordine di partenza

L'ordine di partenza verrà sempre sorteggiato. Eventuali ritardatari verranno accettati solo ad insindacabile parere del Presidente di Giuria, ed eventualmente inseriti nell'elenco partenti nel modo che egli ritenga più idoneo possibile e meno penalizzante per i binomi già inseriti.

Nel caso che un cavaliere presenti più cavalli (massimo tre) si provvederà a distanziare la partenza degli stessi di almeno tre cavalli o a dare un intervallo di tempo minimo di 10' tra le loro partenze.

## Art. 21 Presentazione in campo gara.

Un cavaliere chiamato per tre volte alla partenza e non si presenta, sarà eliminato, a meno che non abbia avuto per vari motivi l'autorizzazione preventiva del Presidente di Giuria.

I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45'' non diano inizio alla prova, saranno eliminati.

Il Presidente di Giuria, per motivi di tempo o in occasione di particolari condizioni climatiche, può dispensare i cavalieri dal saluto, o consentire l'ingresso in campo senza giacca.

## Art. 22. Motivi di ELIMINAZIONE

- Entrare in campo prima di essere chiamati
- Iniziare la prova senza salutare il Giudice non essendone stati dispensati.
- Entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione.
- Provare un ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara.
- Presentare bardature o abbigliamento non idoneo.
- Utilizzare imboccature o mezzi ausiliari proibiti da questo regolamento.
- Superare un ostacolo cronologicamente non previsto dalle specifiche di gara.
- Entrare in una difficoltà in modo non conforme a quanto previsto per essa dalle specifiche (tipo in un otto tra i bidoni, slalom, ecc..)
- Attraversare una difficoltà (tipo barili, paletti ecc), già eseguita o che non sia la prossima da eseguire in ordine di percorso, tenendo conto che **il Giudice non potrà mai autorizzare tale modalità di condotta di gara.**
- Abbatere una difficoltà che deve ancora essere superata, non avendo più modo di completarla
- Abbatere una difficoltà già superata.
- Quattro errori di percorso nella ripresa di Lavoro in Piano o nella prova di Precisione.
- Caduta del cavaliere e/o cavallo.
- Aiuti esterni di compiacenza solo se derivanti dal proprio istruttore e direttamente rilevati dai Giudici impegnati sul campo.
- Altro (vedi art. 24).

## Art. 23 Campi gara

Nel caso di campi in sabbia, il Presidente di Giuria potrà richiederne il ripristino ogni 8-10 concorrenti. (Per la sola prova di lavoro in piano)

I campi gara dovranno essere sempre ben delimitati e sicuri per il pubblico, i cavalieri ed i cavalli.

Una volta montato il campo gara, o posizionati gli ostacoli nessuno può entrare in campo, (neppure a piedi) eccetto i Giudici, i Cronometristi ed il personale di servizio.

La ricognizione del percorso è obbligatoria solo nel caso che non vengano posti i numeri progressivi agli ostacoli. In presenza dei numeri è solo a discrezione del Giudice consentire la ricognizione.

I cavalieri potranno accedere al campo per la ricognizione solo a piedi e dopo che la Giuria avrà dato CAMPO APERTO. I minori potranno effettuare la ricognizione del percorso solo accompagnati dal proprio istruttore.

Alla ricognizione potranno essere dedicati non più di 15'.

E' compito del cavaliere verificare e segnalare alla Giuria prima della partenza eventuali carenze degli ostacoli, (parzialmente abbattuti e/o quant'altro difforme da quanto verificato in fase di ricognizione)

L'inizio della prova da parte del cavaliere comporta l'accettazione del percorso e decreterà l'impossibilità, da parte sua, a presentare reclami relativamente al campo di gara.

## **Art. 24 Errori di percorso**

### ***Prova di Lavoro In Piano***

Il cavaliere che nella Prova di lavoro in piano fa errore di percorso sarà invitato dai Giudici a riprendere dalla fine della figura antecedente al punto dove ha commesso l'errore e ad egli verranno attribuiti 2 punti di penalità per il primo errore, 4 punti per il secondo e 6 punti per il terzo; al quarto errore di percorso è prevista l'eliminazione.

### ***Prova di Precisione***

Vale quanto specificato per la Prova di Lavoro in Piano

Il non superamento di un ostacolo o difficoltà comporta l'attribuzione di voto=0. Se impossibilitati a completare l'esercizio entro 20'', si procede all'attribuzione del voto=0 e all'invito a proseguire verso la difficoltà successiva.

### ***Prova di Velocità***

Il cavaliere che durante la prova di Velocità sbaglia percorso, può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva; qualora, invece, affronti un ostacolo in modo non conforme viene eliminato.

Il non superamento di un ostacolo o difficoltà comporta l'eliminazione diretta in tutte le categorie. Specifici casi:

- **cancello e/o scalarola:** se impossibilitati a completare l'esercizio, si procede all'eliminazione in quanto, esse, si considerano completate solo quando rimangono chiuse dopo che il cavaliere si è allontanato ed è entrato nella difficoltà successiva.
- **passi laterali:** se il cavallo esce (con tutti 4 gli arti sia in avanti che indietro) dalla linea prevista, il binomio deve SEMPRE ripetere la difficoltà dall'inizio. Anche nel caso di caduta delle barriere, il completamento è obbligatorio. Si procederà alla squalifica se, non ripetendo la difficoltà, il binomio passa alla successiva, oppure, se nell'esecuzione, sposta le barriere in modo tale da rendere la difficoltà non più eseguibile (a discrezione del Giudice)
- **passi indietro a slalom:** la difficoltà deve essere completata. Nel caso non sia possibile completarla a causa di caduta della palina d'appoggio ( dell'eventuale oggetto da riporre ) il cavaliere deve comunque ultimare l'esercizio, in caso contrario si procede all'eliminazione per non completamento.
- Nel caso di **esercizi " composti "** quali spostamento dell'oggetto tra paline, bidoni, ecc..., anche in caso di caduta dell'oggetto, l'esercizio deve essere completato.

Per tutto ciò non contemplato in questo articolo, l'interpretazione sarà a discrezione del Giudice.

## **Art. 25 Protezioni od accessori ammessi**

Sono consentite le protezioni agli arti solo nelle prove di precisione e velocità.

E' consentito un cinturino chiudi bocca (tipo capezzino) passato all'altezza dei montanti nel punto di aggancio all'imboccatura.

Non si prevedono particolari tipologie e/o limitazioni per quanto riguarda i barbozzali.

## **Art. 26**

La perdita del cappello non comporta l'eliminazione.

## **Art. 27 motivi di squalifica**

Il Presidente di Giuria può, a suo insindacabile giudizio squalificare un cavaliere o allontanarlo dalla competizione quando:

- Si comporta in modo ingiurioso nei suoi confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione.
- Esercita il cavallo a campo gara chiuso.
- Ferisce o maltratta il cavallo o, più in generale, compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli. (sia in campo prova che in gara).
- Mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara.
- Non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto dalle norme vigenti.
- Non è in possesso della patente SEF Italia valida per l'anno in corso.
- Il cavallo assume atteggiamenti di difesa pericolosi per l'incolumità del cavaliere o del pubblico.
- Si dimostra in palesi condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla gara.

Il binomio può essere richiamato a presentarsi in qualunque momento, anche dopo la fine della gara, per verificare lo stato di salute del cavallo che può essere, anche, visitato presso il box assegnatogli. Se lo stato di salute del cavallo dovesse risultare compromesso per motivi riconducibili a quelli citati da questo articolo, il Giudice può interrompere la gara ed allontanare il cavaliere eliminandolo ed eventualmente proponendo, nei suoi confronti, qualunque misura disciplinare la SEF Italia e le Autorità preposte abbiano previsto.

## **Art. 28 Schede di valutazione**

Vengono identificate e qualificate idonee le seguenti schede di valutazione:  
riprese lavoro in piano per tutte le categorie;  
elenco difficoltà utilizzabili nelle prove di precisione e velocità.

Tali schede sono parte integrante del regolamento stesso e sono le uniche utilizzabili per tutte le gare di doma classica sia Nazionali, Regionali e/o qualsivoglia manifestazione riconducibile alla disciplina. (comprese eventuali gare di singola specialità / trofei delle regioni / special event)

## **Art. 29 Organizzazione delle gare**

Tutti gli Enti, centri ippici e/o altri comitati organizzatori, richiedendo apposita autorizzazione alla SEF ITALIA DIPARTIMENTO DOMA CLASSICA, potranno promuovere gare a tutti i livelli, fermo restando L'OBBLIGO di utilizzare la nomenclatura della disciplina e delle specialità di DOMA CLASSICA e di utilizzare il presente Regolamento quale unico per questa disciplina.

Non saranno autorizzate manifestazioni con specifiche diverse al fine di dare una IDENTIFICAZIONE DEFINITIVA NAZIONALE alla disciplina stessa.

## **Art. 30 PROVE SOPPRESSE O RINVIATE**

Qualora un Comitato Organizzatore per motivi di varia natura, o su richiesta della SEF ITALIA, proceda ad annullare una gara, o rinviare un appuntamento, nessun ricorso è ammesso da parte dei cavalieri, fermo restando il diritto alla restituzione dell'eventuale quota di iscrizione versata inerente l'evento annullato.

Qualora il rinvio o l'annullamento (sempre per cause di forza maggiore) avvenga nelle 24 ore antecedenti l'evento o a gara iniziata nessun rimborso sarà dovuto.

### **Art. 31 ULTIMAZIONE DELLA GARA**

La gara si intende ultimata 30' (trenta minuti) dopo la pubblicazione della classifica finale. Trascorso tale termine il Presidente di Giuria può lasciare la manifestazione.

### **Art. 32 CONTROLLI ANTIDOPING E VISITE VETERINARIE**

Cavalli e cavalieri possono essere sottoposti a controlli antidoping in qualunque momento della manifestazione, dal momento del loro ingresso in loco.

Prima di ogni prova può essere richiesta una visita di idoneità del cavallo. Nel caso in cui non venisse superata la visita, il cavallo può essere escluso dalla gara ad insindacabile giudizio del veterinario di servizio che ne rilascerà opportuna certificazione.

Il Giudice, in relazione ad evidenti manifestazioni di zoppia e dolore da parte del cavallo o segni di maltrattamento, può fermare un cavallo e richiedere l'intervento del veterinario che ne convalidi l'idoneità a proseguire la prova.

In nessun caso è possibile ricorrere avverso tale decisione o pretendere la restituzione della quota d'iscrizione versata.

### **Art. 33 CAMBIO DI MONTA**

E' consentito il cambio di monta ad iscrizione avvenuta solo per le gare a squadre e nei seguenti casi:

- dietro opportuna certificazione medica,
- dichiarazione del Responsabile Regionale.
- dichiarazione del Capo Equipe

E' possibile sostituire il cavallo solo per le gare a squadre ed esclusivamente dietro presentazione di certificazione medico veterinario.

Non è mai possibile nessun tipo di sostituzione del cavallo dove sia prevista una qualificazione individuale del binomio.

### **Art. 34 RECLAMI**

Sono consentiti solo reclami scritti e motivati con previo versamento della somma di euro 150,00 (centocinquanta), i quali saranno rimborsati nel caso che il reclamo venga accettato.

I reclami devono essere presentati al Presidente di Giuria entro il tempo massimo di 30' dopo la pubblicazione della classifica definitiva.

I reclami possono essere accettati solo se presentati direttamente dal concorrente o dal suo istruttore. Nessun reclamo potrà essere accettato trascorsi i 30' dalla pubblicazione della classifica definitiva.

### **Art. 35 RITIRO DEL CAVALLO**

Qualora il ritiro del cavallo non venga comunicato almeno due ore prima dell'inizio della categoria, senza giustificati motivi scritti, sarà applicata un'ammenda al cavaliere di euro 200. (duecento) oltre la segnalazione da parte del Presidente di Giuria alla SEF ITALIA.

### **Art. 36 CONFLITTO DI INTERESSE**

Si considera conflitto di interesse solo nei seguenti casi:

- quando un Giudice ha in campo un atleta con legami di parentela fino al terzo grado.
- quando un Giudice ha in campo un proprio allievo

Nei casi suddetti il Giudice non può essere incaricato a giudicare per quello specifico evento.

## **Art. 37 ISCRIZIONI**

Le iscrizioni alle gare dovranno giungere ai comitati organizzatori, o alla segreteria generale entro il tempo limite di 5 giorni antecedenti alla gara; non saranno accettate iscrizioni dopo tale termine. Sarà discrezionalità delle segreterie l'accettazione o meno eventuali ritardatari per cause di forza maggiore comprovate.

Per tutte le manifestazioni, qualora il numero degli iscritti sia superiore alla reale possibilità di svolgimento dell'evento, saranno prese in considerazione le iscrizioni per ordine di arrivo alla segreteria.

## **Art. 38 Deroghe**

Eventuali deroghe potranno essere apportate dalla SEF ITALIA Dipartimento Doma Classica all'inizio di ogni anno e pubblicate prima dell'inizio dei campionati.

Non potranno invece essere apportate a campionati iniziati.

## **Art. 39**

Per quanto non previsto dal presente regolamento facciamo riferimento a quanto previsto dalle norme generali SEF ITALIA

## **Art. 40 PREMIAZIONI**

I cavalieri si dovranno presentare in premiazione con la divisa con la quale hanno preso parte alla gara, (ovviamente senza speroni).

## **Art. 41. SANZIONI A CARICO DEI GIUDICI**

Qualora, a giudizio del Responsabile Nazionale Giudici, un componente della commissione giudicante, incorresse in interpretazioni di valutazione palesemente errate in modo continuativo, o in atteggiamenti e comportamenti ritenuti non consoni al ruolo ricoperto, potrà essere richiamato e/o sospeso. Potrebbero, altresì, essere richiesti, a suo carico, provvedimenti di altro genere atti al suo miglioramento tecnico.

## **Art. 42 PECULIARITA' DEL CAVALLO DA DOMA CLASSICA.**

Il cavallo impiegato in questa disciplina, nonostante debba eseguire le figure richieste così **come codificate nell'equitazione classica mondiale**, dovrà avere comunque delle caratteristiche proprie:

L'atteggiamento del cavallo da doma classica deve essere **equilibrato, sereno, cadenzato nei movimenti, elementi fondamentali condizionanti il giudizio di tutta la sua prova**. Quindi **soggetti che avanzano riuniti solo in apparenza ma senza impegno dei muscoli dorsali**, conseguentemente **non in grado di evidenziare la morbidezza della schiena, saranno penalizzati nella totalità della prova**, essendo impediti, in varia misura, di evidenziare fluidità nella variazione delle andature nelle caratteristiche di riunione e allungamento.

Il cavallo che esegue perfettamente l'esercizio, ma non si dimostra sereno ed armonico nell'esecuzione, anche se avanza nella mano senza indugio, non potrà comunque essere considerato al top della preparazione.

**Nella prova di lavoro in piano** dovrà dimostrare fin dall'alt iniziale, cioè alla sua presentazione al Giudice, la massima attenzione e fiducia nel cavaliere e mantenere la medesima serenità per tutto il percorso, **influenzando in modo determinante il punteggio d'insieme**.

**Nella prova di precisione**, cioè il superamento delle difficoltà poste in campo, **dovrà manifestare massima serenità, non indugiando e, in modo particolare, mantenendo lo stesso ritmo per tutto il tracciato**.

**Nella prova di velocità**, la versatilità del cavallo ben addestrato evidenzierà la capacità di adattare il proprio atteggiamento alle tecniche che agevolano la spinta in avanti, i cambi di direzione e le

girare veloci attorno agli elementi, mantenendo la lucidità necessaria per scongiurare gli abbattimenti a favore dell'efficacia risolutiva degli esercizi nel minor tempo impiegato.

### **Art. 43 - STAGE – CORSI –**

Qualunque tipo di stage o corso formativo di qualsivoglia livello della disciplina “*doma classica*” o quant'altro riconducibile alla disciplina stessa, dovrà essere sempre autorizzato dal Capo Dipartimento e dal Responsabile Tecnico Nazionale in forma scritta.

Si prevede il rilascio di attestati di partecipazione validi come curriculum personale solo se rilasciati da “Maestri di *doma classica*”.

Dal 2014 qualunque equiparazione di brevetti tecnici provenienti da altre Federazioni, dovrà essere valutato da una commissione composta dal Capo Dipartimento, dal Responsabile Tecnico e dal Presidente SEF ITALIA, ( o da loro delegati )..

Nessuno è autorizzato ad utilizzare il nome “*doma classica*” se non preventivamente concordato con SEF ITALIA.

### **Art. 44 - PATENTI**

Le patenti previste per l'attività di *doma classica* sono le seguenti:

- Patente A solo per attività sociale e ludica non competitiva
- Patente B per qualunque forma competitiva Regionale e Nazionale ( escluso la Master )
- Patente C obbligatoria per tutti i quadri tecnici e per la partecipazione alla categoria Master e/o manifestazioni Internazionali.

Il passaggio delle patenti dovrà essere, sempre, accompagnato da un attestato rilasciato da dall'istruttore esaminatore.

L'Istruttore di 2° livello è abilitato al rilascio delle patenti B

L'istruttore di 3° livello e/o Maestro è abilitato al rilascio delle patenti C



**SEF-ITALIA**  
**SPORT E FORMAZIONE**

# **Specifiche allegare Al Regolamento Nazionale di Doma Classica**

*Specialità:*

*prova di LAVORO IN PIANO*

*prova di PRECISIONE*

*prova di VELOCITA'*

**Aggiornato gennaio 2013**



## PROVA DI LAVORO IN PIANO

*Specialità “a giudizio” non “a tempo” senza ostacoli;  
in essa si vuole evidenziare il rispetto formale nell’esecuzione dei movimenti dell’equitazione classica nella sua espressione pura.*

*La prova, detta anche “ripresa”, consiste nell’effettuare una sequenza di prescritti movimenti di equitazione classica elencati in una specifica scheda a ciascuno dei quali verrà attribuito un punteggio. Sono previsti anche punteggi d’insieme a carico del binomio in gara sull’analisi di caratteristiche specifiche dell’intera ripresa. Gli eventuali errori prevedono l’attribuzione di un punteggio negativo. Il punteggio totale inserito in classifica sarà la sommatoria di tutti i punteggi conseguiti.*

La prova di lavoro in piano si svolge in un rettangolo di 20 x 40 o di 20 x 60 con fondo possibilmente in sabbia. (obbligatorio, invece, in tappe nazionali)

Il rettangolo potrà essere delimitato in legno, metallo e/o materiale plastico, consono alla prova e di una altezza non superiore a 50 cm. dal piano di campagna. Non dovrà essere pericoloso per i cavalli che ne dovessero fuoriuscire per errore.

Si prevedono le lettere convenzionali del dressage classico, ma è consentito prevedere anche riprese senza lettere con prove sia libere che con sequenza obbligatoria.

Nel caso di gara con sequenza non obbligatoria (free style) il cavaliere dovrà presentare al momento dell’iscrizione la sequenza scelta con apposita scheda e/o grafico, in caso contrario sarà a discrezione del Giudice accettarlo in gara o meno. Nel caso non venisse accettato, per motivi di inadeguatezza dei documenti di gara, la non partecipazione sarà considerata come squalifica sul campo con le relative conseguenze.

E’ sempre consentito richiedere l’ausilio della musica durante la prova, in questo caso i cavalieri dovranno presentare almeno 30’ prima dell’inizio della gara copia del CD.

I cavalieri dovranno essere sempre in possesso di cappello e/o copricapo rigido, quest’ultimo, obbligatorio per i minori. E’, quindi, consentito il copricapo rigido anche per cavalieri senior. Nessun cavaliere sarà accettato senza cappello e/o copricapo.

Le divise consentite saranno quelle previste da regolamento nazionale.

Nelle gare nazionali è consigliabile la presenza di 1 Presidente di Giuria e 2 Giudici, tutti con qualifica nazionale. E’ ammesso anche un unico Giudice con le caratteristiche come da regolamento. Nelle gare Regionali, per quanto sia consigliato il pool di tre giudici, è ammesso anche un Giudice unico.

Il Presidente di Giuria si dovrà sempre posizionare alla lettera C, gli altri due Giudici rispettivamente alle lettere B ed E. (solo dove non sia possibile si potranno posizionare in H ed M). Nel caso di eventuali affiancamenti per candidati Giudici, sarà il Presidente di Giuria a stabilirne le posizioni.

E’ fatto obbligo mettere a disposizione dei Giudici una segreteria per scrivere voti e note. Sarà il Presidente di Giuria a dare inizio alla prova con suono della campanella o altri avvisi, dopodiché il concorrente avrà 45 secondi per entrare in campo, pena l’eliminazione.

Il Presidente di Giuria può richiedere ai cavalieri di fare, preventivamente all’inizio alla gara, un giro esterno al rettangolo per ispezionare abbigliamento e bardatura.

Nella categoria cavalli esordienti (3-4- anni) non è consentito l’uso del morso intero.

E’ richiesto obbligatoriamente ai Giudici un abbigliamento decoroso consono al loro ruolo federale.

Le valutazioni possono oscillare dallo 0 (figura non eseguita) al 10 (figura perfettamente eseguita) Si ricorda che il voto 5 è ritenuto sufficiente.

Per altre eventuali limitazioni e/o possibilità di partecipazione, per quanto non previsto in questo articolo, si fa riferimento al regolamento nazionale SEF ITALIA o alle norme convenzionali dell'equitazione classica.

## **CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI LAVORO IN PIANO in 20 figure principali.**

### **Figura 1**

#### **Entrata a galoppo, alt, immobilità e saluto**

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombò sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco, l'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale, restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

### **Figura 2**

#### **Passi in linea retta, almeno 5**

Passo riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta risolutamente in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, mostrando chiaramente di sostenersi in equilibrio da solo.

La posizione della testa si avvicina alla verticale, il contatto con la bocca rimane morbido. Gli arti posteriori si impegnano con un buon movimento dei garretti. L'andatura del cavallo rimane "camminata" ed energica, con una regolare successione della posata degli arti.

È più corto ed attivo del passo medio, ma non deve diventare precipitato o irregolare.

### **Figura 3**

#### **Descrivere un otto formando 2 cerchi di uguale diametro**

Questa figura è formata da due volte o cerchi d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura. Il cavallo si flette intorno alla gamba interna. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette od è contro la mano.

### **Figura 4**

#### **Piroetta al passo verso destra**

La piroetta è un circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

Il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

Durante tutto il movimento della piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

### **Figura 5**

#### **Piroetta al passo verso sinistra**

La piroetta è un circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata. Il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

Durante tutto il movimento della piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

#### **Figura 6**

##### **Arretrare in linea retta fuori dalla pista**

E' un movimento all'indietro, simmetrico nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, in due tempi senza istante di sospensione. I piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea con gli anteriori. Durante tutto il movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tutta via il desiderio di portarsi in avanti. Se il cavallo è negli aiuti si abbasserà leggermente sulle anche, cosicché il posteriore apparirà arrotondato.

Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori sono errori gravi.

#### **Figura 7**

##### **Appoggiata verso destra**

Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore.

Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.

#### **Figura 8**

##### **Appoggiata verso sinistra**

Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore.

Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.

#### **Figura 9**

##### **Descrivere tre circoli a mano destra di diametro e cadenza decrescente, rispettivamente di diametro 20-15-10 metri.**

Durante i circoli il cavallo deve essere leggermente flesso intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti posteriori seguono le impronte lasciate dagli arti anteriori.

Deve evidenziare la riduzione di cadenza unitamente alla riduzione del diametro del circolo  
Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

#### **Figura 10**

##### **Descrivere tre circoli a mano sinistra di diametro e cadenza decrescente, rispettivamente di diametro 20-15-10 metri.**

Durante i circoli il cavallo deve essere leggermente flesso intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti posteriori seguono le impronte lasciate dagli arti anteriori.

Deve evidenziare la riduzione di cadenza unitamente alla riduzione del diametro del circolo  
Grave penalizzazione al cavallo che non si flette correttamente ed è contro la mano.

### **Figura 11**

#### **Descrivere a galoppo due cerchi di uguale diametro con cambio di piede al volo all'intersezione tra di essi**

Questa figura è formata da due volte o cerchi d'uguale diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o cerchi sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere diritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura, dove esegue il cambio di galoppo in aria.. Il cavallo si flette intorno alla gamba interna. Grave penalizzazione al cavallo che non si flette od è contro la mano. Voto insufficiente se non effettua il cambio di galoppo.

### **Figura 12**

#### **Mezza piroetta classica sul posteriore verso destra**

La mezza-piroetta al galoppo è un mezzo circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella mezza-piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

La mezza-piroetta viene eseguita, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti.

Durante tutto il movimento della mezza- piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Nell'esecuzione della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche il tutto conservando una perfetta leggerezza con anche ben ingaggiate ed abbassate ed evidenziando una buona flessione delle articolazioni.

La qualità della mezza-piroetta si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle mezze-piroette al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate.

### **Figura 13**

#### **Mezza piroetta classica sul posteriore verso sinistra**

La mezza-piroetta al galoppo è un mezzo circolo su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

Nella mezza-piroetta gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

La mezza-piroetta viene eseguita, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti.

Durante tutto il movimento della mezza- piroetta, il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

Nell'esecuzione della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche il tutto conservando una perfetta leggerezza con anche ben ingaggiate ed abbassate ed evidenziando una buona flessione delle articolazioni.

La qualità della mezza-piroetta si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle mezze-piroette al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate.

#### **Figura 14**

##### **Galoppo allungato su due lati lunghi e riunito sul lato corto**

Il cavallo, rimanendo nella mano deve allungare le falcate, (non affrettare il movimento) aumentando l'ampiezza del movimento.

#### **Figura 15**

##### **Alt sui posteriori e ripartire al galoppo**

Alt in linea con i posteriori sotto la massa

L'alt deve essere la fermata da un galoppo sostenuto e non la fermata repentina di un semplice galoppo allungato. In quest'esercizio si comprende se il cavallo non è sottomesso; verrà valutato positivamente l'impulso e la forza con cui il cavallo riparte in avanti.

Generalmente un cavallo che si ferma prontamente scivola con i posteriori e poi si piazza correttamente piazzato, l'importante è che ciò avvenga senza che ci sia arretramento dei posteriori.

#### **Figura 16**

##### **Arretrare e ripartire al galoppo senza perdita d'impulso.**

E' un movimento all'indietro, simmetrico nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, in due tempi senza istante di sospensione. I piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea con gli anteriori. Durante tutto il movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tutta via il desiderio di portarsi in avanti. Se il cavallo è negli aiuti si abbasserà leggermente sulle anche, cosicché il posteriore apparirà arrotondato.

Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinarsi degli anteriori sono errori gravi. Se il cavallo prima di ripartire al galoppo esegue tempi di trotto, la figura è insufficiente.

#### **Figura 17**

##### **Serpentina di 4 boucles, con tre cambi di galoppo sull'intersezione della longitudinale A-C**

Durante le serpentine il cavallo deve sempre toccare la pista sui lati lunghi del rettangolo, dopo ogni semi cerchio rimettersi perpendicolare al lato lungo opposto, eseguire il cambio di galoppo in aria perfettamente sulla linea mediana (A-C)

Vanno penalizzati i cambi di galoppo in ritardo.

Esercizio non sufficiente se il cavallo rimane disunito anche una sola volta.

Se esegue il trotto gravemente negativo.

#### **Figura 18**

##### **Groppa in dentro o "travers", Groppa in fuori" o "renvers",**

Il cavallo **ha una flessione dalla nuca alla coda** e gli arti esterni, alla flessione, scavalcano gli arti interni. Questi esercizi si differenziano solo per la posizione in cui sono eseguiti relativa al maneggio: nella groppa in dentro il cavallo marcia lungo la pista, formando un angolo con la parete di circa 30°; nella groppa in fuori è la groppa ad essere verso il muro e forma lo stesso angolo con la parete.

#### **Figura 19**

##### **La spalla in dentro**

Il cavallo muove nella direzione laterale e in avanti con una flessione costante dalla nuca alla coda, l'arto anteriore interno scavalca l'anteriore esterno.

Nel portarsi in avanti, la pista è suddivisa in tre linee disegnate: dall'anteriore interno, dal bipede diagonale esterno, dal posteriore esterno.

## Figura 20

### Alt immobilità e saluto

Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, piazzato sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco, l'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale, restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

### Le transizioni

Queste dovranno essere morbide, non brusche, senza accenno ad andatura non prevista. Il cavallo sereno, il cavaliere che interviene con aiuti impercettibili, nella più completa morbidezza del movimento. Nessun accenno allo stop è consentito.

### Riunito, medio ed allungato

Indipendentemente a quale andatura venga richiesto, il cavallo deve assumere l'atteggiamento previsto nell'equitazione classica per il movimento richiesto. Il non rispetto di tale atteggiamento comporterà senza dubbio una votazione insufficiente.

### Andatura, franchezza e regolarità

Il cavallo deve procedere deciso, senza incertezze, in modo da mantenere la stessa cadenza senza variarla per tutta la prova se non esplicitamente richiesto in figure prestabilite. Si dovrà penalizzare quel cavallo che avanza incerto, che esegue figure non regolari e tende a variare spesso il ritmo di lavoro.

### Impulso e sottomissione

Il cavallo deve procedere in modo da dimostrare la sua volontà di portarsi in avanti, evidenziando armonia, elasticità e morbidezza dei suoi movimenti.

Deve essere evidente l'impegno del posteriore. Si dovrà penalizzare il cavallo che trascina il treno posteriore e non mette in luce un buon impegno dei garretti, tanto che le sue falcate si dimostreranno pesanti, rigide e poco elastiche.

### Assetto e corretto uso degli aiuti da parte del cavaliere

Dovrà essere evidente la facilità di eseguire le figure richieste, l'attenzione del cavallo nel procedere senza che il cavaliere debba intervenire vistosamente.

Si dovrà penalizzare un atteggiamento contro la mano, un appoggio eccessivo sull'imboccatura ed un cavallo chiaramente sulle spalle.

### Note artistiche (nel caso di prove a sequenza libera)

Si deve valutare la parte artistica.

Durante l'esecuzione delle figure si dovrà premiare il cavallo che esegue lavorando su tutto il campo

Si dovrà premiare il cavallo che esegue figure miste tra galoppo/ passo / galoppo con un grado di difficoltà superiore. Senza intervenire vistosamente.

Si dovrà penalizzare un atteggiamento contro la mano, un appoggio eccessivo sull'imboccatura ed un cavallo chiaramente sulle spalle.

## PROVA DI PRECISIONE

***Specialità “a giudizio” non “a tempo” con ostacoli o “difficoltà”;***  
***in essa si vuole evidenziare il rispetto formale nell’esecuzione dei movimenti rivolti al raggiungimento e al superamento di specifiche difficoltà disposte in sequenza.***

Da realizzarsi in un terreno delimitato di dimensioni variabili ma sufficientemente esteso per garantire la sistemazione di elementi costituenti gli ostacoli o “difficoltà” e l’esecuzione in sicurezza di un percorso che prevede l’attraversamento di esse da parte dei binomi in gara.

Le difficoltà utilizzabili sono omologate dal presente regolamento e di numero variabile. La prova, detta anche “ripresa”, consiste nell’effettuare il superamento di una sequenza di prescritte difficoltà elencate in una specifica scheda per ciascun superamento verrà attribuito un punteggio. Sono previsti anche punteggi d’insieme a carico del binomio in gara sull’analisi di caratteristiche specifiche dell’intera prova. Il punteggio totale inserito in classifica sarà la sommatoria di tutti i punteggi conseguiti.

Pur non essendo una gara a tempo, si può prevedere comunque, per questioni organizzative, un tempo limite (da definirsi a discrezione del Presidente di Giuria prima di ogni gara) oltre il quale, il binomio, dovrà lasciare il campo.

Caratteristica fondamentale della prova di precisione è il rispetto della forma che deve mantenere i dettami dell’equitazione classica, infatti, i trasferimenti da una difficoltà a quella successiva, anche quando non prescritti, dovranno essere effettuati nel rispetto dell’atteggiamento previsto per quei movimenti dalle regole già viste per la prova di lavoro in piano e il superamento delle difficoltà stesse deve coincidere rigorosamente con azioni precise prescritte per ciascuna tipologia di ostacolo.

Gli ostacoli (o difficoltà) previsti in questa gara, potranno essere solo quelli riportati in apposito elenco allegato al presente regolamento del quale ne fa parte integrante e sostanziale.

Quindi nessuna variante potrà essere adottata in fase di allestimento del campo gara. Questa norma, rivolta alla salvaguardia dei canoni di sicurezza e della universalizzazione delle regole, non è derogabile, pena l’invalidità della gara anche dopo il suo svolgimento senza termini di prescrizione.

In questa prova si dovrà tenere presente, ai fini della sua valutazione, la regolarità e fluidità del movimento, la facilità di esecuzione nel superamento delle difficoltà, la correttezza dell’uso degli aiuti e la leggerezza dei movimenti (come meglio specificato nei criteri di valutazione); quindi, pause troppo lunghe durante l’esecuzione e/o partenze repentine, se non specificatamente richieste, così pure l’eventuale irrequietezza del cavallo, saranno fortemente penalizzate.

Le andature ammesse sono passo e galoppo in tutte le loro varianti ed è tollerato il trotto solo nelle categorie *cavalli esordienti* (di 3 e 4 anni) e 1° livello (dove è libera).

Non è prevista la ricognizione del percorso; consentire l’effettuazione di essa è discrezione del Presidente di Giuria; si rende, invece, obbligatoria solo nel caso in cui, in campo, non siano state poste le lettere di riferimento della sequenza del tracciato; essa deve essere sempre autorizzata dal Presidente di Giuria e, fino a quel momento, nessuno è autorizzato ad entrare in campo, sia a cavallo che a piedi, pena l’eliminazione del trasgressore dalla prova.

Dal momento in cui sarà dato “campo aperto”, i cavalieri a piedi potranno entrare a visionare il percorso, al momento in cui si chiamerà “campo chiuso”, (generalmente circa 15’ dopo l’apertura) tutti i cavalieri dovranno uscire. Pena l’eliminazione.

I Giudici si potranno posizionare in punti diversi del percorso per avere massima visibilità ed essi saranno considerati come elementi del percorso, quindi, in caso di involontario impedimento da parte del Giudice nei confronti di un binomio in campo, nessun ricorso è ammesso.

Al momento dell'ingresso in campo, il cavaliere che lo riterrà opportuno, potrà chiedere alla Giuria il controllo di uno o più ostacoli, da lui, ritenuti non conformi a quanto prescritto o constatato durante la ricognizione. La partenza del binomio decreta la piena accettazione del tracciato in ogni sua parte, quindi nessun ricorso sarà ammesso circa qualche anomalia riscontrata durante o dopo la prova.

**Non è consentito l'attraversamento o l'effettuazione di alcuna difficoltà già eseguita o che non sia quella prossima da eseguire in ordine cronologico.**

Nel caso di rifiuto del cavallo di affrontare una difficoltà, il cavaliere potrà effettuare ulteriori vani tentativi per un tempo massimo di 20", dopo il quale, il Giudice gli intimerà di proseguire verso la difficoltà successiva e gli assegnerà un voto=0.

Nel caso di abbattimento di Difficoltà o loro parti in maniera da renderle non più superabili prima della loro esecuzione, il Giudice assegnerà un voto=0 ed intimerà al cavaliere di proseguire verso la difficoltà successiva.

I cavalieri dovranno essere sempre in possesso di cappello e/o copricapo rigido, quest'ultimo, obbligatorio per i minori. E', quindi, consentito il copricapo rigido anche per cavalieri senior. Nessun cavaliere sarà accettato senza cappello e/o copricapo.

Le divise consentite saranno quelle previste da regolamento nazionale.

E' fatto obbligo mettere a disposizione dei Giudici una segreteria per scrivere voti e note.

Sarà il Presidente di Giuria a dare inizio alla prova con suono della campanella o altri avvisi, dopodiché il concorrente avrà 45 secondi per effettuare la partenza, pena l'eliminazione.

Il Presidente di Giuria può richiedere ai cavalieri di avvicinarsi a lui per ispezionare abbigliamento e bardatura.

Il mancato saluto prima dell'inizio della prova comporta l'eliminazione (se non, preventivamente, dispensati).

Nella categoria cavalli esordienti (di 3-4- anni) non è consentito l'uso del morso intero.

E' richiesto obbligatoriamente ai Giudici un abbigliamento decoroso consono al loro ruolo federale.

Le valutazioni possono oscillare dallo 0 (difficoltà non eseguita) al 10 (difficoltà perfettamente eseguita); si ricorda che il voto 5 è ritenuto sufficiente.

Limitazioni e/o altre varianti sono riportate sul regolamento nazionale;

nel caso in cui non siano previste soluzioni risolutive dal regolamento nazionale, ci si riferirà alle norme generali della SEF ITALIA e a quelle convenzionali dell'equitazione classica.

Si ricorda, comunque, che per eventuali carenze esplicative del regolamento, sarà sempre l'interpretazione del Giudice quella definitiva ed inappellabile.



## CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA PROVA DI PRECISIONE

### *Premessa*

Nella prova di precisione si devono mettere in risalto la facilità d'esecuzione, la leggerezza dei movimenti, l'impercettibilità degli aiuti, la sicurezza nell'affrontare le difficoltà e la regolarità della cadenza.

### **Cancello/**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Si intende quando il cavallo esegue la transizione fluida a circa 2 metri dal cancello, appoggia allo stesso rimanendovi parallelo. Il cavaliere afferra l'anello di apertura, fa scorrere la mano contemporaneamente all'indietreggiare fluido del cavallo. Dopodiché, inizia il suo ingresso, supera sufficientemente con il posteriore del proprio cavallo (mentre la sua mano continua a scorrere come necessario sul cancello) ed inizia ad indietreggiare appoggiando contemporaneamente l'anta del cancello verso la sua collocazione atta a consentire la chiusura riponendo l'anello sul montante fisso. Ripartirà dopo avere fatto almeno due passi per discostarsi dal cancello.

### **Passi laterali –**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Il cavallo incrocia anteriori e posteriori mantenendo ritmo e decisione, dimostra tranquillità e nello stesso tempo franchezza nell'esecuzione con l'anteriore che anticipa il posteriore con leggera flessione intorno alla gamba interna.

### **Passi indietro –**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Transizione, dal galoppo al passo entrata, passi indietro e ripartenza con impulso alla andatura prevista con ritmo e linearità. Il cavallo indietreggia per bipedi con azione ben marcata

### **Slalom tra paletti in linea -**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE .

Il cavallo deve sempre fare il cambio di galoppo in aria a metà tra un paletto e l'altro sull'allineamento degli stessi. Un leggero ritardo su 1 solo cambio di galoppo è lievemente penalizzato. Due o più cambi di galoppo ritardati ma ben eseguiti rendono la prova sufficiente. Se il cavallo non esegue anche un solo cambio di galoppo la prova è insufficiente.

### **Slalom parallelo -**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Il cavallo deve sempre eseguire il cambio di galoppo in aria a metà tra le due file di paletti. Un leggero ritardo su 1 solo cambio di galoppo è lievemente penalizzato. Due o più cambi di galoppo ritardati ma ben eseguiti rendono la prova sufficiente. Se il cavallo non esegue anche un solo cambio di galoppo la prova è insufficiente.

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

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Il cavallo deve sempre eseguire il cambio di galoppo in aria a metà tra i barili  
Un leggero ritardo su 1 solo cambio di galoppo è lievemente penalizzato  
Due o più cambi di galoppo ritardati, ma ben eseguiti rendono la prova sufficiente.  
Se il cavallo non esegue anche un solo cambio di galoppo la prova è insufficiente.

## **Talus**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Il cavallo deve avanzare ed affrontare l'ostacolo in modo deciso senza evidenziare nessuna incertezza, superare con disinvoltura il talus.

Il fermarsi o il tentato rifiuto per più volte rendono la prova insufficiente.

## **Spostamento di un oggetto tra due paletti.**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

Il cavallo deve eseguire una transizione galoppo/passo a circa 2 metri dall'ostacolo avanzare fluido, fermarsi tra i paletti immobile e ripartire, dopo lo spostamento, al passo per almeno 2 metri.

Sarà penalizzato se incerto o nervoso durante lo spostamento dell'oggetto.

Maggiori saranno le incertezze, più sarà penalizzato.

In caso di caduta dell'oggetto o del paletto è insufficiente.

## **Pedana/ Ponte/ Passaggio obbligato - La passerelle**

Voto: 10 - OTTIMA ESECUZIONE

L'ostacolo dovrà essere delimitato con un ingresso ed una uscita obbligata.

Il cavallo dovrà eseguire la transizione al passo all'entrata, proseguire e superare la pedana al passo in modo fluido, senza incertezze e ripartire al galoppo all'uscita delimitata.

Sarà valutata la transizione, il superamento e la ripartenza.

La prova è insufficiente se trotta o galoppa tra l'entrata e l'uscita dell'ostacolo. (almeno tre tempi di trotto od 1 di galoppo)

Incertezze ripetute determinano una penalizzazione sul voto.

## **PROVA DI VELOCITA'**

*Specialità "a tempo" non "a giudizio" con ostacoli o "difficoltà";  
in essa si vuole premiare l'efficacia nel superamento di specifiche difficoltà nel più breve tempo possibile.*

Da realizzarsi in un terreno delimitato di dimensioni variabili ma sufficientemente esteso per garantire la sistemazione di elementi costituenti gli ostacoli o "difficoltà" e l'esecuzione in sicurezza di un percorso che prevede l'attraversamento di esse, in velocità, da parte dei binomi in gara. Le difficoltà utilizzabili sono omologate dal presente regolamento e di numero variabile. La prova consiste nell'effettuare il superamento di una sequenza di prescritte difficoltà, nel minor tempo possibile senza effettuare errori di percorso, esecuzioni parziali delle difficoltà prescritte o abbattimento di parti di esse.

Utilizza il medesimo tracciato utilizzato per la prova di precisione, ma le caratteristiche della prova volute dal Regolamento, obbligano i binomi a una condotta di gara molto differente. In questa prova, infatti, è fondamentale l'efficacia sul superamento delle difficoltà nel minor tempo impiegato, anche a discapito della forma.

Per determinare la classifica è fondamentale la precisione nel rilevare il tempo di percorrenza che sarà addizionato di un numero stabilito di secondi per ogni elemento abbattuto erroneamente dal concorrente durante la prova. Il compito di rilevare il tempo sarà riservato ai cronometristi ufficiali della Federazione Italiana Cronometristi o da apposito idoneo impianto a fotocellula sotto la supervisione di un Giudice abilitato.

## Obblighi e facoltà

- E' obbligatorio, per tutti i cavalieri, indossare un copricapo rigido omologato a salvaguardia della propria sicurezza, sia in campo prova che in gara; coloro che non ottempereranno saranno invitati a smontare da cavallo e non saranno ammessi in gara.
- E' obbligatorio completare tutte le difficoltà (cancelli lasciati aperti, canapi che ricadono dai supporti, barriere dei passi laterali "saltate", sono tutti motivi di eliminazione).
- Il rifiuto per tre volte del cavallo di affrontare una difficoltà o il trattenersi del binomio oltre 30" nel completamento di essa con palese difficoltà, decreteranno l'eliminazione.
- La tipologia delle difficoltà da utilizzare devono rientrare nella medesima casistica di cui alla prova di precisione (utilizzando lo stesso tracciato);
- Le andature sono libere;
- Non ci sono prescrizioni sulla modalità di esecuzione delle azioni rivolte al superamento delle difficoltà, fatte salvo quelle riferite ai percorsi obbligatori (otto tra barili, slalom, giri di boa, trasferimento oggetto, ecc.) che hanno sensi unici obbligatori di percorrenza.
- Lo stesso ostacolo potrà essere ripetuto al massimo due volte, ma in senso inverso.
- Gli ostacoli potranno essere contrassegnati da bandierine rosse a dx e bianche a sx.
- Gli ostacoli potranno o meno essere numerati. In caso di numerazione, il numero sarà posto a destra dell'ostacolo da affrontare.
- Nel tracciato si potranno prevedere al massimo 2 ostacoli uguali.
- E' consentito l'uso di materiali naturali per allestire il campo gara, esempio: piante, vasi, tronchi, ecc... a condizione che non si comprometta la possibilità di abbattimento e la sicurezza generale.

## Penalità

Si prevede l'attribuzione di penalità sul tempo per ogni elemento abbattuto, così come specificato di seguito:

Ogni abbattimento e/o caduta di qualunque oggetto previsto comporterà una penalità di 5" da sommarsi sul tempo finale di percorrenza del binomio.

## Specifiche:

### Cancello

Deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani, non può essere usata nessun'altra parte del corpo pena l'eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare

Deve essere obbligatoriamente superato. L'abbattimento è sempre oggetto di squalifica, anche dopo il superamento e chiusura.. (art. 24)

## Ostacolo o Salto

L'ostacolo potrà essere rappresentato da siepe rustica, tronco a terra, barriera ecc.. per una altezza massima di 80 cm per la categoria MASTER e di 60 cm. per le altre categorie. (solo croce di S. Andrea nell'under 12)

Il fronte non potrà essere inferiore a 200 cm.

Abbattimento 5'' di penalità.

## Slalom tra paletti a 6 metri

Slalom tra paletti in legno o plastica, di altezza tra 150 cm e 200 cm. Posti in linea e distanziati 6 metri l'uno dall'altro. La base dovrà garantire stabilità ed allo stesso tempo possibilità di caduta se urtati.

Abbattimento 5'' Ciascuno.

## Slalom tra paletti paralleli

Come sopra, ma posti su due file parallele a 6 metri tra di esse ed intervallati. Sulla fila sempre a 6 metri l'uno dall'altro. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà di 4 paletti (1-3-5-7) e quella parallela di tre (2-4-6-). Per l'esecuzione si seguirà il numero progressivo. Si può prevedere per motivi di spazio anche la riduzione dei paletti.

Abbattimento 5'' ciascuno.

## Trasferimento di un oggetto tra paletti

La difficoltà consiste di fermarsi tra due paletti posti a 120 cm. E spostare un oggetto qualsiasi da uno all'altro paletto. (si dovranno usare gli stessi paletti dello slalom)

Non si prevedono altri tipi di appoggio.

Caduta oggetto 5''

Caduta paletto 5'' ciascuno

## Spostamento di un oggetto da un barile all'altro

Si prevede lo spostamento di un oggetto qualsiasi da un barile all'altro secondo prescrizione del tracciato.

Penalità 5'' a caduta dell'oggetto.

## Passi laterali

La difficoltà è costituita da una / due / tre barriere poste a terra o su piccoli piedistalli di varia natura. In caso di due o tre barriere queste vengono poste ad L o doppia L.

Dovranno essere superate dal cavallo con esecuzione dei passi laterali ponendo il bipede anteriore davanti alla barriera ed il bipede posteriore dietro la stessa.

L'esecuzione sarà perfettamente eseguita quando riuscirà a superarla senza spostare le barriere stesse. Il solo toccarle non costituirà penalità. Sarà il Giudice a definire l'esecuzione corretta. Qualora fossero poste su un alloggiamento sarà l'abbattimento a definirne la penalità

Qualora il cavallo, durante l'esecuzione, si porti con tutti gli arti da un unico lato della barriera (saltandola o scavalcandola), la difficoltà dovrà essere ripetuta dall'inizio.

Anche in caso di abbattimento, il binomio dovrà, ugualmente, completare i passi laterali fino a fine barriera prima di ripartire. In caso di ripartenza anticipata, il Giudice potrà richiamare il cavaliere a ripetere la difficoltà (con conseguente dispendio di tempo a carico del binomio) o provvedere all'eliminazione. L'ostacolo non si considera rifiutato quando il cavallo è entrato nella difficoltà anche con un solo bipede. E' considerato rifiuto solo quando il cavallo non riesce ad avvicinarsi alla barriera.

Penalità di 5'' a barriera caduta.

### **Otto tra i Barili**

La difficoltà prevede l'uso di barili di vario genere, legno, plastica o metallo. Gli stessi saranno posti ad 8 metri l'uno dall'altro e superati secondo disegno del tracciato. E' possibile anche l'utilizzo di tre o quattro barili. L'ingresso errato comporta l'eliminazione.

Penalità abbattimento 5'' ciascuno.

### **Corridoio**

Trattasi di un corridoio formato da barriere di tre o quattro metri poste parallelamente in figure geometriche di varia tipologia. Lo stesso si dovrà superare all'andatura prevista senza abbatte le elementi di cui è costituito.

Il corridoio dovrà misurare cm. 150 di larghezza ed una lunghezza massima di 8 metri. L'altezza dovrà oscillare da 50 cm. Minimo ad un massimo di 120cm.

Penalità 5'' ogni barriera abbattuta

### **Ponte (pedana)**

Consiste in un ponte di legno lungo dai 3 ai 6 metri, largo da 80 cm. a 150 cm. alto da terra massimo 20 cm. deve garantire la non scivolosità della superficie.

Il superamento, nella gara di velocità si riterrà valido quando anche un solo arto avrà battuto sopra la superficie del ponte, si richiede obbligatoriamente delimitare un ingresso ed una uscita a 2 metri dalla pedana, (utilizzando due coni, piante e/o paline). L'esecuzione sarà valida quando il cavallo entra correttamente dalla porta d'ingresso, batte almeno 1 arto sulla pedana ed esce dalla porta prevista in uscita. E' obbligatorio comunque entrare dal lato corto e fuoriuscire dal lato corto opposto. Nel caso che il cavallo dopo avere messo, anche un solo arto sul ponte, scenda lateralmente, senza uscire dall'apposita delimitazione d'uscita, dovrà ripetere dall'inizio.

L'abbattimento delle delimitazioni ingresso/uscita, comporta penalità di 5'' secondi ciascuna.

### **Passi indietro a slalom**

La difficoltà consta di una fila di paletti (massimo 3), posti in linea a tre metri l'uno dall'altro. All'ingresso sarà delimitata una porta con ulteriore paletto posto a 150 cm. dal primo paletto della fila.

Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto dove sarà alloggiato un oggetto, prenderlo e riporlo indietreggiando sul primo paletto della fila sulla quale era posto, l'impossibilità di riporlo per caduta del paletto d'appoggio comporta l'eliminazione.

La difficoltà dovrà prevedere la possibilità dell'esecuzione sia per chi conduce il cavallo con la mano sinistra, sia per chi lo conduce con la mano destra.

Si potrà prevedere anche i passi indietro senza effettuare lo slalom, ma seguendo gli stessi criteri di esecuzione.

Penalità 5'' a paletto abbattuto.

### **Passi indietro**

Qualunque delimitazione sicura e non pericolosa per il cavallo potrà essere adottata per creare un incastrino dove fare entrare il cavallo e farlo indietreggiare dopo avere suonato una campana.

Tale incastrino dovrà rispettare le misure di cm. 150 di larghezza e 4 metri di lunghezza.

Nel caso di incastrino ad L la lunghezza dovrà essere non superiore a 8 metri..

Penalità 5'' ad elemento caduto

### **Scalarola**

Cancello composto da due pilieri e da un canapo di 200 cm. fissato ad uno dei pilieri ed appoggiato sull'altro.

Esecuzione e penalità vedi cancello, con le prescrizioni dell'art. 24

### **Talus**

Tipico salto di campagna

Inizia con una rampa che porta su di una piattaforma a 60 cm. di altezza e termina (in uscita) con un taglio perpendicolare al terreno della piattaforma stessa. Larghezza minima del fronte 2 metri.

Il superamento delle difficoltà consiste nel salire sulla piattaforma attraverso la rampa d'ingresso e scendere dalla parte opposta.

eliminazione dopo il terzo rifiuto per tutte le categorie.

### Note

Si ricorda che determinati elementi come cancello, scalarola, ecc. dovranno essere sempre previsti in modo da mettere in uguale difficoltà i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra e quelli che usano la mano sinistra.

Nella messa in opera dei percorsi gara, il disegnatore potrà abbinare combinazioni di elementi a suo piacimento, sempre nel rispetto di quanto dettato dal regolamento.

Esempio. (si può prevedere il superamento del ponte (pedana) inserendo uno spostamento dell'oggetto tra paletti con alt sulla pedana stessa. Valgono nel caso gli stessi criteri come se le due difficoltà fossero poste distanziate in punti diversi del tracciato gara.)

***I disegni degli ostacoli (difficoltà) sono indicativi ai fini della costruzione del campo gara, le misure da rispettare sono esclusivamente quelle riportate nelle descrizioni citate nel regolamento e non quelle eventualmente riportate nei grafici.***