



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

# **Regolamento Nazionale Crazy Horse Race**

**Aggiornato a Novembre 2012**

## PREMESSA

La nuova disciplina “Crazy Horse Race S.E.F.” è stata creata con l’obiettivo di avvicinare tra loro i cavalieri di ogni livello e settore, migliorando ove possibile le tecniche equestri praticate nel nostro Paese.

**Per quanto non previsto dal presente regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della S.E.F..**

### 1. CAMPO DI APPLICABILITA’ DELLE NORME.

**1.1** Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di “Crazy Horse Race” indetti in Italia, riconosciuti dalla S.E.F. e/o dai suoi Organi Regionali.

• **Esso deve essere osservato:**

- a) dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- b) da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- c) da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

***I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l’autorità della S.E.F., dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all’attività di cui al presente Regolamento.***

**1.2** L’inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dal Regolamento di Disciplina della S.E.F.

• **I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di “Cr az y H or se Rac e” sono:**

- a) il cavaliere che lo monta;
- b) l’Ente o colui che lo ha iscritto;
- c) il proprietario del cavallo stesso;
- d) per i Minori, l’Istruttore o il Tecnico delegato.

**1.3** Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria o del Giudice Unico decidere con equità e spirito sportivo.

### 2. MANIFESTAZIONI

**2.1** Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla S.E.F. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio della S.E.F..

Il programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 40 (quaranta) giorni prima della stessa manifestazione per l’approvazione.

**2.2** Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato S.E.F., il Comitato Organizzatore deve comunicare, all’atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione Stessa. Tale referente dovrà essere un tesserato S.E.F. od un Ente aggregato o affiliato, soggetto, quindi, agli interventi previsti dalle normative della S.E.F..

**2.3** Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della S.E.F. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla S.E.F. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della S.E.F. centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali.

Detto programma dovrà indicare le categorie del Concorso con le relative riprese o grafici.

Per le manifestazioni con durata superiore ad una giornata, il Comitato Organizzatore deve impegnarsi ad assicurare la scuderizzazione qualora richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

• **Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:**

- a. le Categorie con le relative riprese;
- b. la composizione della o delle Giurie;
- c. gli importi delle tasse di iscrizione ed i corrispettivi per la scuderizzazione;

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

**2.4** L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla S.E.F. entro 15 giorni dalla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

### **3. NORME GENERALI**

#### **3.1 Il concorso di "Crazy Horse Race".**

Il Concorso di "Crazy Horse Race" costituisce una prova di velocità e tecnica.

Richiede da parte del Cavaliere esperienza nella disciplina, in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Il Concorso comprende una prova in cui il Cavaliere monta un cavallo in un percorso prestabilito.

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e delimitato da idonea recinzione; il campo, indipendentemente dalla copertura o meno, dovrà essere di dimensioni minime di 25 x 30.

#### **3.2 Inizio e termine di un concorso.**

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova. Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha esposto i risultati ufficiali.

#### **3.3 Lavoro di esercizio del cavallo.**

I cavalli, nel giorno delle manifestazioni di Campionato, dovranno essere montati in campo prova solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara; potranno essere montati dal personale di scuderia solo per passeggiare. Per le categorie *Novice* l'istruttore avrà facoltà di montare il cavallo dell'allievo anche in campo prova.

#### **3.4 Scuderizzazione dei cavalli.**

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di

svolgimento della manifestazione; ove possibile deve essere realizzata una recinzione di controllo.

### **3.5 Partecipazione gare.**

Alle gare di valenza nazionale, regionale e provinciale partecipano i cavalieri tesserati S.E.F.. Sono previste classifiche individuali per singola categoria di cavalieri partecipanti.

### **3.6 Categorie.**

Le categorie previste per i cavalieri sono le seguenti:

- **Novice** a unica divisione - Avviamento ludico addestrativo (comprende i cavalieri con patente "A" da almeno 6 mesi) e di età non inferiore a 6 (sei) anni.
- **Open** ad unica divisione, aperta a tutti i soggetti in possesso di patente "B" o superiore.  
Alle suddette categorie sono ammessi tutti coloro in possesso di autorizzazione a montare.

*I cavalieri con patente "A" (NOVICE), previo pagamento della tassa d'iscrizione, potranno partecipare ad entrambe le categorie ma solo in una potranno iscriversi al campionato, mentre per la seconda alla quale prenderanno parte potranno gareggiare per i soli premi di giornata.*

*E' altresì concesso ai cavalieri con patente "B" o superiore, l'iscrizione alla categoria "NOVICE" solo "FUORI CLASSIFICA".*

*Tutte le manifestazioni e/o tappe di campionato avranno inizio con la categoria "OPEN" e successivamente quella "NOVICE", mai viceversa.*

*E' facoltà del Comitato Organizzatore, se ritenuto necessario, aprire apposita categoria per i cavalieri minorenni suddividendo ovviamente gli eventuali partecipanti sulla base del tipo di autorizzazione a montare di cui sono possessori.*

*In caso di campionato, l'apertura di eventuale categoria riservata ai minorenni deve essere mantenuta per tutte le tappe ed eventuali variazioni, dovute a causa di forza maggiore dovranno essere comunicate prima dell'iscrizione alla categoria stessa.*

### **3.7 Iscrizioni.**

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti alla competizione.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, alle categorie per le quali è qualificato, secondo le limitazioni relative al numero di ingressi in gara (*go...*), dello stesso cavallo, nella stessa giornata, che dovrà essere espressamente previsto sul regolamento specifico della gara, approvato dalla S.E.F (stabilito secondo il grado di difficoltà delle categorie in programma).

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero di autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare. Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Le iscrizioni devono pervenire via fax, posta o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta o box).

All'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dalla effettiva partecipazione alla gara. In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un cavallo o impedire la partecipazione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Tale decisione è unicamente di competenza della S.E.F. sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail le iscrizioni e gli eventuali ritiri. Ha inoltre l'obbligo di fornire telefonicamente, su richiesta degli interessati, gli orari di partenza di ogni singola prova.

L'iscrizione dei Minori alle manifestazioni, sarà ritenuta valida solo se fatta dai genitori (o esercenti la potestà genitoriale) o dal Circolo Ippico affiliato S.E.F. di appartenenza.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni, i Minori devono essere assistiti dall'istruttore o da

altro tecnico dal Circolo Ippico affiliato S.E.F. di appartenenza e sino al raggiungimento del 14° anno di età è loro concesso l'ingresso in campo gara.

E' facoltà del Comitato Organizzatore accettare iscrizioni fino alle ore 12 del giorno precedente l'inizio del concorso.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro sette giorni dall'inizio previsto della manifestazione.

Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50% delle quote di iscrizione ed il 100% di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzatore si trovi nelle situazione di non poter controllare, il cavaliere potrà sottoscrivere un'autocertificazione che attesti la sua idoneità alla partecipazione alla gara. Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti, in presenza della suddetta autocertificazione, verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti, viceversa se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti, le sezioni disciplinari, in assenza dell'autocertificazione, saranno intraprese nei confronti del Comitato Organizzatore.

### **3.8 Tasse di iscrizione e scuderizzazione.**

Il costo massimo della tassa d'iscrizione alle Categorie sarà a discrezione del Comitato Organizzatore.

### **3.9 Classifiche.**

La classifica della gara di "Crazy Horse Race" è determinata dalla somma dei tempi ottenuti nelle singole prove. E' primo colui che ha ottenuto il miglior tempo.

Saranno quindi stilate le classifiche per ogni singola categoria di partecipanti seguendo la tabella punteggi allegata (vedi foglio "classifiche") per l'assegnazione punti classifica di campionato.

### **3.10 Eliminazione.**

Il concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova. Sono vietati aiuti di compiacenza pena l'eliminazione del concorrente. E' considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, fatto allo scopo di facilitare il compito del Cavaliere o di aiutare il cavallo.

### **3.11 Premiazioni.**

I premi d'onore sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti; è altresì facoltà del Comitato organizzatore riconoscere rimborsi. I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate. I premi posti in palio nella manifestazione vanno resi preventivamente noti nel programma gare.

I concorrenti perdono il diritto al premio qualora non si presentino personalmente in campo alla premiazione, a cavallo, ed in tenuta da gara, per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti, per causa di forza maggiore e previo assenso del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona.

### **3.12 Prove soppresse**

Qualora il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria sia esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, deciderà se eliminare la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi.

Nel caso di annullamento di una gara, i concorrenti dovranno esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione dovrà essere loro rimborsata.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro), si cercherà nei limiti del possibile di ultimare quantomeno il primo "go" di

una o più categorie e la classifica finale verrà stilata sulla base di una sola prova con la relativa assegnazione dei premi in palio.

### **3.13 Cavalieri**

**NOVICE:** Sono tutti i cavalieri principianti di ambo i sessi, a partire dal 6° anno di età (si considera in proposito l'anno solare) in possesso di autorizzazione a montare di tipo A da oltre 6 mesi che dovranno eseguire il percorso con andatura ludico-addestrativa (da scuola);

**OPEN:** sono i Cavalieri di ambo i sessi, in possesso di autorizzazione a montare di tipo “**B o C S.E:F.**” o altro Brevetto emesso nell'ambito delle diverse discipline dell'Equitazione, riconosciute dal C.O.N.I.

Tutti i cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico.

Gli Istruttori ed i Tecnici potranno partecipare in gara soltanto nelle categorie “OPEN”.

### **3.14 Cavalli**

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del Cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione.

*Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 2 diversi percorsi in diverse categorie con cavalieri diversi, ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie non agonistiche riservate alle Patentati A (Novice), nelle quali il cavallo non potrà fare più di 5 ingressi.*

### **3.15 Possibilità di montare più di un cavallo**

Per i cavalieri che montano più di un cavallo in una stessa gara, l'orario d'ingresso previsto per la successiva prova dovrà prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo.

E' facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

### **3.16 Ordine di partenza**

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli o almeno un'ora prima dello svolgimento delle gare. Per le prove di riscaldamento sarà previsto un orario di ingresso dei concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da organizzatori e concorrenti, per il buon andamento della manifestazione.

### **3.17 Sostituzioni**

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, anche dopo la scadenza del termine, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato. Salvo diverso avviso del Veterinario di servizio. Vale a dire che nel caso di iscrizione ad eventuale campionato, è possibile ad ogni tappa la sostituzione del cavallo ma, nel caso di inizio della gara, solo su esplicito e certificato parere veterinario si può procedere alla sostituzione del cavallo.

### **3.18 Ispezione cavalli**

Nelle gare di Campionato Italiano o Regionale deve essere effettuata l'ispezione dei cavalli prima della gara, ed è effettuata da una Commissione composta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico e dal Veterinario Ufficiale. I cavalli sono presentati dal cavaliere a mano con la testiera.

La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che, a proprio insindacabile giudizio, non sia in grado di affrontare la gara. In caso di diversità di giudizio, il parere del Presidente di

Giuria o del Giudice Unico è determinante. Spetta al Presidente di Giuria o al Giudice Unico dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità.

Il concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, se richiesto, è obbligato a fornire al concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

Nelle altre gare in genere è facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico procedere all'ispezione.

### **3.19 Crudeltà**

Ogni azione che secondo l'opinione del presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con la squalifica. La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o un Giudice abbiano denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

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

E' specifico dovere della Giuria fermare un concorrente o un cavallo (per qualsiasi motivo), in evidente difficoltà durante la manifestazione.

### **3.20 Monta pericolosa**

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la sospensione della gara.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise richieste dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudice Unico, Giudici, Veterinario di Servizio, Stewards.

### **3.21 Reclami**

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la S.E.F.. Per i *Novice* Patente A il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

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. I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di € 100,00.

Il deposito di cui sopra, nel caso in cui venga respinto, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla S.E.F. Centrale.

Pena nullità dell'atto, il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini di tempo:

- dopo ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità degli ostacoli, distanze, ecc.,
- prima dell'inizio della prova in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile, ed in relazione alla qualifica dei cavalli e dei concorrenti, anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alle gare, e la formula della categoria;
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali;
- in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
- in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

### **3.22 Decisioni in prima istanza**

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria) o il Giudice unico.

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

### **3.23 Appello**

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

I reclami diretti, in seconda istanza, alla S.E.F. , pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di € 200,00, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

### **3.24 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 dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la S.E.F. il deposito sarà restituito 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 S.E.F. , 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.

### **3.25 Sanzioni**

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti o accompagnatori presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dal Regolamento di Giustizia Federale.

Al Presidente di Giuria o al Giudice Unico compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da € 25,00 a € 200,00;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria e il Giudice Unico, abbia applicato la sanzione di cui al punto 3) deve, entro tre giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della S.E.F. o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto, 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 S.E.F. o dei Comitati Regionali.

### **3.26 Ammenda**

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di € 25,00 , ad un massimo di € 200,00, salvo il caso in cui al punto 3.15 del presente regolamento ove è elevata a Euro 500,00.

E' 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: abbigliamento del cavaliere;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Il non portare in campo di prova ed in quello di gara, il numero di testiera del cavallo e il numero di pettorale;
- La mancata osservanza del segnale, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto.

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

### **3.27 Squalifica**

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

L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto e dal Regolamento di disciplina S.E.F..

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente S.E.F. rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature, secondo la valutazione del Giudice;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare, senza autorizzazione, i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale di gara con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere crudeltà, brutalità o abusi verso gli stessi;
- Le frodi;
- Il doping;
- Il contegno scorretto e/o l'uso di un linguaggio offensivo nei confronti del Presidente di Giuria, 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.

## 4. DIRIGENTI E SERVIZI

### 4.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

- a) da parte degli Organi Dirigenziali S.E.F.: di un Presidente di Giuria, o Giudice Unico, per le gare nazionali;
- b) da parte degli Organizzatori:
  - di uno Speaker;
  - di una Giuria;
  - di uno o più Stewards;
  - di un Responsabile della Segreteria;
- c) da parte di Concorrenti:
  - di un rappresentante dei Cavalieri, (solo nei Campionati Nazionale e Regionali) comunicato al più presto alla Segreteria, ed al Presidente di Giuria o al Giudice Unico. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a suo carico.

Tali nomine (tranne quelle di cui al punto c) devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Gli organizzatori devono inoltre assicurare:

- la messa in sicurezza dell'impianto, delle strutture e delle attrezzature, per lo svolgimento delle gare, in ordine al pubblico presente, ai cavalieri ed ai cavalli partecipanti. Sicurezza di cui ne assumono la diretta responsabilità.
- Un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi nelle gare Nazionali. Nelle gare Regionali e Provinciali il servizio potrà essere effettuato anche da cronometristi in possesso della cellula foto elettrica ed autorizzati dai Comitati Organizzatori;
- Un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso con Ambulanza dotata di rianimazione, (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 il Comitato Organizzatore possa avvalersi di un altro medico e/o di altra ambulanza);
- Assistenza veterinaria;
- Assistenza di mascalcia;
- Un adeguato numero di operatori per l'assistenza nei campi gara (minimo 3 operatori);
- Un servizio di segreteria atta al controllo della regolarità delle iscrizioni dei cavalli nei ruoli Federali, quella delle autorizzazioni a montare di concorrenti nonché effettuare le iscrizioni alla manifestazione dei cavalli e dei concorrenti partecipanti;

### 4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di concorsi 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 farmacologia, 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 al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, 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. Il Comitato Organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di ambulanza con barella di cui almeno una provvista di apparecchiature per la rianimazione durante la prova. 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 gara, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

#### **4.3 Assistenza veterinaria**

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

#### **4.4 Presidente di Giuria o Giudice Unico**

All'atto dell'approvazione del programma, la S.E.F. Settore "Crazy Horse Race" o il Comitato Regionale S.E.F., secondo l'ordine alla competenza per l'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria o di un Giudice Unico, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali o Regionali.

Sono compiti di Presidente di Giuria o del Giudice Unico (quest'ultimo deve essere un Giudice di Crazy Horse Race o Performance):

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate per lo svolgimento delle gare, con particolare riferimento ai campi di gara e di prova, facendo apportare le modifiche necessarie;
- b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso, come da elenco percorsi prestabilito dal Dipartimento;
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove;
- d) è compito del Giudice verificare che il percorso sia conforme a uno dei 10 percorsi autorizzati dal Dipartimento e che gli ostacoli siano a norma come da Regolamento.
- e) Verificare con l'organizzatore, che ne è unico e diretto responsabile, la validità delle misure di sicurezza per lo svolgimento della gara predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- f) Assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- g) Sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- h) Ottemperare gli interessi dei concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- i) Applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria o al comitato elementi di valutazione e di giudizio;
- j) Assicurarsi che il servizio di segreteria verifichi la regolarità delle iscrizioni e la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri alla partecipazione nelle varie categorie di gara;
- k) Verificare nell'elenco inviato dalla S.E.F. i Cavalieri autorizzati ad esibire il logo dello Sponsor;
- l) Controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria o il Giudice unico, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla S.E.F., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

#### **4.5 Giuria**

Tutti i Giudici devono essere scelti negli elenchi S.E.F dei Giudici per i Concorsi di Crazy Horse Race.

Nei campionati e Gare Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla S.E.F. .

In tutti gli altri casi, i componenti della Giuria sono scelti dal Comitato Organizzatore secondo le qualifiche ed i limiti operativi seguenti:

- Candidato Giudice Regionale: Opera come Presidente di Giuria o Giudice Unico in gare Regionali o Provinciali; in affiancamento ai Giudici Nazionali in tutte le categorie e gare Regionali o Provinciali;
- Giudice Nazionale: Opera sia come Presidente di Giuria o Giudice Unico che come Membro di Giuria in qualsiasi categoria di Concorso.

La Giuria è composta da tre membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali, tutti e tre i membri devono essere presenti per tutta la durata della manifestazione.

Ciascun Giudice dovrà essere coadiuvato dalla segreteria di gara che registri i punteggi ed i tempi sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice Unico.

La S.E.F. si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Per causa di forze maggiori (indisponibilità di Giudici di Crazy Horse Race), il Comitato Organizzatore può avvalersi di Giudici di Performance e/o di Barrel Racing & Pole Bending S.E.F.. Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

Gli oneri e le spese relativi al Presidente di Giuria, al Giudice Unico o ai componenti della Giuria, sono a carico del Comitato Organizzatore.

#### **4.6 Compiti della Giuria**

La Giuria o il Giudice Unico sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, segnalerà o farà segnalare con la campana o dallo speaker, l'inizio della prova. I concorrenti avranno 45 secondi di tempo dopo il suono della campana per iniziare la loro prova, quindi attraversando le fotocellule poste sulla linea di partenza.

Chi inizia la prova, prima del suono della campana o il segnale d'inizio dello speaker, sarà eliminato.

Dopo il segnale d'inizio della prova, dato dalla Giuria, dal suono della campana, e/o dallo speaker, il concorrente deve partire entro 45 secondi, se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45 secondi, il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento, pertanto tutti i secondi impiegati in più, saranno sommati a quelli della prova stessa.

#### **4.7 Compiti del veterinario**

Il Veterinario di gara offre la propria consulenza al Presidente di Giuria e al Giudice Unico per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli e tale visita ha lo scopo di tutelare il benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e presentare il proprio parere al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare.

Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline SEF, si rimanda al Regolamento Veterinario SEF in vigore al momento della manifestazione.

#### **4.8 Compito dei Cronometristi**

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi, per la definizione della classifica. Il loro operato è insindacabile. La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara.

*Per quanto concerne il personale di gara, inteso come:*

- *Giudici*
- *Segretari*
- *Speaker*
- *Segreteria*
- *Cronometristi.*

*Non devono prendere parte a nessuna delle manifestazioni dove loro stessi operano, possono entrare in campo per dimostrazioni ma non rientrare assolutamente in classifica.*

### **5. TENUTA E BARDATURA**

#### **5.1 Bardatura del cavallo**

*Sono ammessi:*

- *qualsiasi tipo di imboccature a leve, con barbozzale, a cannone intero o spezzato;*
- *qualsiasi tipo di imboccature senza leve eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale*
- *collare;*
- *Sono ammessi tutti i chiudi bocca purché posizionati sopra l'imboccatura;*

*Sono vietati:*

- *Tutti i tipi di martingala uniti a imboccature a leve;*
- *Tutti i tipi di abbassa testa fissi, elastici, o scorrevoli;*
- *Tutti i tipi di torciglioni con qualsiasi imboccatura a leve;*
- *Tutti i morsi o filetti con cannone inferiore agli 8 millimetri oltre che alle imboccature con catena;*
- *Martingala tedesche;*
- *Sono espressamente vietate tutte le modifiche fatte alle imboccature che provochino costrizioni ecc.*
- *E vietato in gara avere code legate o intrecciate;*
- *E vietato entrare in gara con qualsiasi tipo di frustino o frustare il cavallo con le redini davanti al sottopancia;*
- *Sono vietati tutti i tipi di chiudi bocca in metallo (Hackamore, bosal, ecc. e qualsiasi tipo di imboccatura o bardatura da addestramento compreso le redini di ritorno).*

*I sopra citati divieti sono sanzionabili con squalifica.*

Per la specifica sulla bardatura del cavallo, l'abbigliamento del cavaliere, è tutto riconducibile al tipo di sella utilizzata, alla quale corrisponde un tipo di monta ben preciso e di conseguenza un dovuto abbigliamento con relativo copricapo. In qualsivoglia tipo di sella e pertanto di abbigliamento da utilizzare, è comunque obbligatorio indossare camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i pantaloni di qualsiasi genere) e abbottonata sino al penultimo bottone.

**E' obbligatorio fino al 18° anno compiuto, indossare il copricapo rigido o cap omologato.**

## 6. REGOLAMENTAZIONE GARE

### 6.1 Qualificazione Dei Cavalieri

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A solo per attività ludico addestrativa
- 2) Cavalieri con “B” o “C”, nelle attività agonistiche;

### 6.2 Autorizzazioni A Montare

- **Patente A**  
Abilita, i cavalieri della categoria “*Novice*” a percorsi ludico-addestrativi.  
Con la graduatoria più alta di punti in un campionato, è obbligatorio il passaggio dalla categoria con patente A alla categoria superiore.
- **Patente “B” o “C”**  
Abilita ad attività sportivo agonistica nelle categoria “*Open*”

### 6.3 Caratteristiche Tecniche Delle Categorie

E' vietata la partecipazione nelle categorie “*Novice*” ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria *Open*, ma il cavallo potrà prendere parte ad altre categorie con cavalieri diversi, iniziando la competizione con la categoria “*Open*”.

- Categoria *Novice* : Avviamento e ludico addestrativo. Attitudine: percorsi effettuati alla sola andatura da scuola e disegnati con minimo 4 e massimo 18 difficoltà (figure e passaggi); non potranno essere incluse le seguenti figure: siepi o salti superiori a 10 cm.
- Categoria *Open* – Percorsi effettuati alle andature libere e disegnati con minimo 8 e massimo 18 difficoltà (ostacoli, figure e passaggi), con salti non superiori a 35 cm. e/o crocette.

## 7. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE

L'obiettivo della Crazy Horse Race è quello di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere.

Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori.

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. Ogni concorrente dovrà entrare in campo solo dopo specifica chiamata dello speaker o suono della campana e la partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo per cui non è ammesso alcun ricorso.

Il concorrente che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva.

Se il Cavaliere ne abbatte una già superata, o la attraversi, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne ha fatto espresso diniego. I binomi che chiamati tre volte alla partenza non si presentano saranno eliminati.

I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45” dopo il suono della campana o dal segnale dello speaker, acquisiranno un tempo pari a quello della prova più quello impiegato oltre i 45” ad iniziare la prova stessa.

Qualora un concorrente ritenga che le difficoltà del percorso, circa il posizionamento degli oggetti, collocati ad una altezza o ad una distanza che per ovvie ragioni di statura fisica possano creargli impedimento, potrà chiedere al giudice l'adeguamento degli stessi prima dell'inizio della prova

### **7.1 Campo di gara**

Il campo di gara all'aperto per la prova di Crazy Horse Race consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 25 x 30 m posto in piano libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti e per il campo coperto le misure di 25 x 30.

E' fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia. ***(In caso di utilizzo di campi con fondo in erba o terra battuta, va individuato un giusto percorso non veloce e che dia una maggiore possibilità di controllo da parte del cavaliere.)***

Il cancello d'entrata in campo gara dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso per tutta la durata della gara. Sarà unicamente aperto per permettere l'ingresso e l'uscita dei concorrenti.

La gara inizierà nel momento in cui il concorrente supera la linea di partenza in campo gara. Il tempo di gara in campo verrà registrato dal cronometrista mediante cellule fotoelettriche e la gara terminerà quando il concorrente supererà la linea di arrivo. Solo un cavallo dovrà essere presente all'interno del campo di gara. Il Cavaliere è ammesso ad entrare in campo gara solo a cavallo e potrà scendere solo dopo essere uscito pena l'eliminazione del binomio dalla gara.

### **7.2 Massima durata della prova (tempo massimo consentito).**

Per la sola categoria "Open" la durata di tempo consentito per la prova è di 4 (quattro) minuti ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

### **7.3 Ostacoli**

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o l'addebito di penalità.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove della Crazy Horse Race, come pure il modo di eseguirli, è descritto nell'articolo 8 del presente regolamento.

Il Comitato Organizzatore, unitamente al Presidente di Giuria o Giudice Unico, possono apportare delle modifiche al parco ostacoli, inserendo delle novità delle quali va però tenuto conto sia della difficoltà per il superamento che della eventuale pericolosità.

### **7.4 Penalità**

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. Nelle categorie *Novice*, alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di 20 secondi sul tempo totale effettuato.

### **7.5 Errore di percorso**

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza. E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione, quando un concorrente cerca di eseguire l'ostacolo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

### **7.6 Classifica**

Al termine della prova dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo conseguito da ciascun concorrente.

La stessa segreteria ed il Comitato Organizzatore dovranno far pervenire i risultati della prova con allegate le schede di iscrizione ed eventuali ricorsi avuti, i verbali dei Giudici e cronometristi, alla S.E.F. entro e non oltre 15 gg. La classifica individuale sarà stabilita in base alla somma dei tempi assegnati a ciascun binomio.

Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità del tempo di gara si ha l'exaequo.

Nelle gare di campionato Italiano o Regionale ove è previsto una graduatoria in base al punteggio stabilito dall'apposito regolamento, a parità di punteggio sarà considerato il tempo totale delle gare effettuate dal concorrente.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

### **7.7 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere**

Nelle gare di Crazy Horse Race un Commissario o il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, è incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature. Indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento comporterà l'eliminazione del concorrente dalla gara. La perdita del copricapo non comporta l'eliminazione dalla prova dopo la linea di partenza e se avviene prima avrà 10 sec di penalità. Sono vietati gli speroni atti a ferire il cavallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

### **7.8 Campo di prova o riscaldamento**

Un campo di prova piano e livellato, deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni. Sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I Cavalieri Minorenni dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido a norma anche in campo prova.

### **7.9 Permessi e divieti nei campi prova**

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocchie, e paraglomeri, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti; qualsiasi tipo di bardatura, finimenti, imboccature autorizzate (vedi art. 5.1 del presente Regolamento) per la prova;

E' proibito:

- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.
- lavorare il cavallo montato con paraocchi,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati.

### **7.10 Problemi Tecnici ed interruzione e correzione del tempo**

In caso di guasto alla fotocellula deve essere utilizzato il cronometro a mano. Nel caso in cui vi siano ostacoli posizionati non correttamente, non individuati prima dell'inizio della prova stessa, che possano essere causa di pericolo sia per il concorrente durante la prova che per il pubblico o gli addetti ai lavori, la Giuria potrà segnalare tempestivamente al concorrente di fermarsi, mediante il suono della campana o richiamo dello speaker e contestualmente fermare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane o altro animale ecc..

Una volta ripristinato il corretto assetto del campo di gara, la Giuria segnalerà al concorrente, mediante il suono della campana e/o tramite lo speaker, di riprendere la propria prova, ripartendo dall'inizio della prova.

### **7.11 Eliminazione**

Sono cause di eliminazione:

- a) evidente zoppia del cavallo;
- b) ferite o fiaccature del cavallo;

- c) non presentarsi alla partenza entro la terza chiamata;
- d) caduta del cavallo;
- e) imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari;
- f) aiuti di compiacenza;
- g) errore di percorso non corretto;
- h) superamento del tempo limite;
- i) monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria o del Giudice Unico;
- j) scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara;
- k) indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento;
- l) non indossare il copricapo rigido a norma per i Minorenni;

# Regolamento Generale

## "Crazy Horse Race"

Tabella punteggi

<b>N° 10 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
<b>Punti</b>	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 9 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
<b>Punti</b>	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 8 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°		
<b>Punti</b>	8	7	6	5	4	3	2	1		

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 7 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°			
<b>Punti</b>	7	6	5	4	3	2	1			

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 6 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°	6°				
<b>Punti</b>	6	5	4	3	2	1				

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 5 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°	5°					
<b>Punti</b>	5	4	3	2	1					

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 4 cavalieri</b>	1°	2°	3°	4°						
<b>Punti</b>	4	3	2	1						

*Più 1 punto di iscrizione*

<b>N° 3 cavalieri</b>	1°	2°	3°							
<b>Punti</b>	3	2	1							

*Più 1 punto di iscrizione*

**A seguire, dopo il 10° , gli altri piazzamenti avranno 1 punto più 1 punto iscrizione.**  
In caso di no time, squalifica o ritiro, al binomio verrà assegnato il solo punto di iscrizione.

### **LIVELLI DI DIFFICOLTÀ DELLA CRAZY HORSE RACE**

Lo scopo della Crazy Horse Race è proprio quello di aprire tale disciplina a tutti i tipi di monta e ad ogni qualsivoglia cavaliere che intenda cimentarsi in prove di velocità ed abilità del binomio stesso. In tal senso, il percorso è studiato e creato di volta in volta in base alle dimensioni del campo gara ed alle caratteristiche del luogo di svolgimento della manifestazione.

Per i motivi di cui sopra si è ben pensato di suddividere la Crazy Horse Race in ben 3 livelli di difficoltà:

1) **Easy** - *Riservata ai cavalieri in possesso di patente "A":*

- cancello: sola apertura,
- nessun salto e/o crocetta.

2) **Medium** - *Riservata ai cavalieri in possesso di patente "B" o "C":*

- sono ammessi tutti gli ostacoli e devono essere tutti superati senza riguardi di alcun tipo od esclusione alcuna.

3) **Crazy** - *Riservata ai cavalieri in possesso di patente "B" o "C":*

- sono ammessi tutti gli ostacoli del livello di difficoltà precedente,
- è ammesso l'inserimento di N° 1 vitello da dover spostare all'interno di 2 recinti,
- è ammesso l'inserimento di ostacoli con maggiore difficoltà definiti "OSTACOLI JOLLY", i quali hanno un tempo per tutti eguale pari a -5 secondi ed il superamento facoltativo comporta pertanto lo scalare della somma dei secondi dal tempo finale.
- (ove possibile) è ammesso l'inserimento di un percorso di campagna con il superamento di ostacoli fissi e riviere.

## **8. LISTA DEGLI OSTACOLI**

### **8.1 Il Cannello**

Realizzato in metallo, privo di viti di fissaggio sporgenti e/o saldature sporgenti, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza tot. Cm. 135, altezza totale. Minimo c. 140/150 cm. (base compresa) e chiuso con una maniglia di chiusura idoneamente rivestita. Il palo di sostegno del cancello dovrà essere rotondo con diam. Min. 5 cm. / 6 cm. Max. alla base del quale vi è una gomma piena con del diam. 50/60 cm. (vedi figura) Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso.

Il cancello dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani.

L'apertura del cancello mediante altri mezzi (ad esempio con l'uso di altre parti del corpo, quali gambe ecc.) comporterà l'eliminazione. Il cancello potrà essere aperto solo verso l'esterno e non

sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento. Per i cavalieri della categoria *Novice* non è richiesta la chiusura del cancello. L'abbattimento dei decori comporta una penalità di 5 secondi. Lo spostamento dei pali o basi che impedisce il corretto alloggiamento della maniglia è comporta una penalità di 20 secondi.

### **8.2 Trasferimento Di Oggetto**

La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto (bottiglia in plastica, cono, ferro di cavallo, o simili) dalla punta di un piliere, alla punta di un altro piliere. L'altezza di un piliere è di 180/200 cm. La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare da tra i 120 cm. e i 500 cm. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità, la caduta di oggetto e piliere insieme 10 sec.di penalità. (vedi figura)

### **8.3 Passi Laterali O Side Pass**

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate: lato cm. 10x10, altezza tot. Cm.6, altezza incavo cm.5, la lunghezza del palo min. cm. 250/ 300 cm. Max., diametro del palo cm. 10.

Il side pass può essere composto da una barriera unica, da due barriere a formare una "L", o da tre barriere a formare una "Z".

Il binomio ha disposizione tutto il tempo massimo per effettuare in modo corretto la difficoltà.

Il cavallo dovrà essere posizionato in modo che la barriera venga a trovarsi perpendicolare sotto di sé; con passi laterali (in side pass) a destra o sinistra la si attraversa per tutta la lunghezza. Se eseguito con un solo arto è da rifare riposizionandosi dall'inizio. L'eventuale uscita di un arto del cavallo implicherà una penalità di 10 sec. Lo spostamento della barriera comporterà una penalità di 5 sec. La mancata esecuzione dopo i 3 tentativi comporterà una penalità di 20 secondi.

L'ingresso oltre il punto d'inizio così come l'uscita prima della parte terminante è mancata esecuzione (vedi figura)

### **8.4 Passi Laterali Con Trasferimento Di Oggetto**

La difficoltà è costituita da un piliere alla cui estremità sarà posto un oggetto (ferro di cavallo o bicchiere), con basi lato cm. 10x10, altezza tot. Cm.6, altezza incavo cm.5 da una barriera di cm. 300 alloggiata su dei supporti di cm. 3/5 e da un piliere alto 180/200 cm. La distanza tra piliere e barriera è min. Cm. 200/300 cm. Max, dove l'oggetto sarà successivamente riposto. (vedi schema allegato).

L'esecuzione dovrà essere la seguente: il cavaliere prenderà l'oggetto, posizionerà il cavallo in modo tale che la barriera sia perpendicolare all'addome, si effettueranno passi laterali fino a porre l'oggetto sul secondo piliere. Il cavaliere potrà subito dopo riprendere il percorso. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, l'abbattimento della barriera dai supporti 5 secondi di penalità e la caduta di ciascun piliere comporterà 5 secondi di penalità. La caduta sia dell'oggetto che del piliere comporta una somma totale di 10 sec. di penalità. L'uscita anticipata dalla difficoltà obbliga il cavaliere a ripetere la prova fino al limite del tempo massimo. Dopo il terzo rifiuto o tentativo infruttuoso il cavaliere riceverà una penalità pari a 20 secondi.

L'abbattimento di pilieri o barriere di partenza che comportano il mancato svolgimento della prova costituiranno un no time.

### **8.5 BOA (Paletti o Barili di delimitazione percorso)**

I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Le misure del paletto sono cm. 180/200 da terra. Verranno disposti secondo lo schema del percorso di gara e portati a conoscenza dei cavalieri prima della gara.

Ogni boa abbattuta comporterà 5 secondi di penalità. La mancata esecuzione di queste difficoltà, equivale a errore di percorso e quindi l'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non

eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

Per la categoria *Novice* non ci sarà l'eliminazione ma al 3° tentativo il cavaliere potrà continuare il percorso con 20 secondi di penalità.

### **8.6 Ponte**

Il ponte dovrà avere le seguenti caratteristiche: lunghezza: cm.320/ 350, larghezza: cm. 110\120, altezza da terra: max. cm.10, Min. cm.5, eseguito in legno e copertura eventuale non sdruciolevole. La rampa non deve essere arcuata a "gobba d'asino"(vedi schema allegato) Il mancato passaggio del ponte dopo il terzo tentativo, comporta una penalità pari a 20 secondi.

Il passaggio potrà essere effettuato solo all'andatura di passo o trotto.

L'abbattimento dei pilieri che affiancano il ponte comporta una penalità di 5 sec.

La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità.

La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento comporta una penalità di 20 secondi.

La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec.

L'entrata e l'uscita laterale dal ponte è considerata mancata esecuzione e pertanto sono obbligatori i 3 tentativi, che se hanno fine con esito negativo, questo comporta una penalità pari a 20 secondi.

La discesa da 1 a 3 arti dal ponte, durante la sua esecuzione, comporta una penalità di 10 sec. Se il 4° arto scende dal ponte, la difficoltà va ripetuta per un massimo di 3 tentativi ed anche in tal caso se si dovesse avere un esito negativo dopo il 3° tentativo, questo comporta una penalità pari a 20 secondi.

### **8.7 Slalom Con Paletti**

L'altezza di ciascun paletto potrà essere di cm. 180/200, mentre la distanza tra un paletto e quello successivo potrà essere mt. 6,40. (vedi riferimento figura)

Il numero dei paletti presenti in campo gara sarà a discrezione del presidente di giuria o del giudice unico, a seconda delle dimensioni del campo e della configurazione del percorso, sono ammessi al massimo 6 paletti.

L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 sec. di penalità.

L'errore di percorso o un evidente maltrattamento del cavallo (uso eccessivo di speroni o percosse con le redini...) determineranno l'eliminazione del binomio dalla gara.

### **8.8 Corridoio O Strettoia**

Il corridoio o strettoia sarà delimitato da 4 o 6 barriere lunghe cm. 300, poste su pilieri o sostegni, a cm. 100\110 da terra e distanti tra loro cm. 130\160 nella cat. *Novice* e cm.120\140 nella cat. *Open* (vedi schema allegato) formando un angolo max di 140° circa.

Può essere transitato a qualsiasi andatura. La categoria *Novice* transiteranno la strettoia al passo o al trotto.

L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione oltre i 3 tentativi comporterà una penalità pari a 20 secondi. L'abbattimento prima di tentare l'esecuzione darà luogo al *No Time*.

### **8.9 Barili**

La difficoltà è costituita da alcuni barili disposti nel percorso in numero variabile da uno a tre non come previsto espressamente nella disciplina del Barrel Racing. I barili potranno avere diverse disposizioni e l'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso tuttavia lo spazio tra il bordo del barile e la perimetrazione esterna del percorso dovrà essere di almeno cm. 200. La mancata esecuzione di questa difficoltà, equivale ad errore di percorso e quindi all'eliminazione del concorrente dalla gara se non verrà corretta l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva. L'abbattimento di ogni singolo barile comporterà una penalità di 5 secondi.

### **8.10 Passi Indietro O Back**

Le dimensioni del percorso da transitare con il cavallo a passi indietro o back potrà avere la seguente dimensione: lunghezza cm. 300 larghezza cm. Min.110\140 max., altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso cm.100\120 da terra, la sede del piliere sarà di diam. cm. 8\10.

Il piliere della campana avrà un' altezza di cm. 200 da terra. Tutti i pilieri hanno diam. di cm.8 \10 e sono inseriti su basi alte cm. 20. (vedi schema allegato) Il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà.

Nell'impossibilità che il binomio possa effettuare i passi indietro, perché abbattute le barriere e \o il supporto delle stesse e\o il supporto dell'oggetto o della campana, questo comporterà una penalità di 20 secondi oltre i 5 secondi per ogni elemento abbattuto.

L'abbattimento di ogni barriera laterale, frontale, supporto delle stesse e supporto dell'oggetto o della campana, comporterà 5 sec. di penalità per ogni elemento.

La campana dovrà essere obbligatoriamente suonata con le mani e l'oggetto dovrà essere sfilato sempre obbligatoriamente con l'uso delle mani.

### **8.11 Quadrato**

Il quadrato è composto da 4 barriere lunghe cm. 300 ciascuna di diametro cm. 8/10, poste su basi di altezza cm.5 con incavo, cm.6 tot. con lato 10x10 cm. (vedi schema allegato)

Il cavaliere entrerà dal lato indicato dalla linea di percorso ed effettuerà un giro di 360°, a mano destra o a mano sinistra, uscendo poi dalla parte opposta a quella di entrata.

La caduta di una barriera anche da un solo alloggio comporterà una penalità di 5 sec.

L'uscita anticipata del cavallo dal quadrato con uno o più arti , prima di aver effettuato la rotazione di 360°, comporterà una penalità di 10 sec.

Il cavallo dovrà entrare obbligatoriamente con gli anteriori, eseguendo nell'esecuzione della rotazione a 360° almeno 1 battuta all'interno del quadrato, con l' anteriore e con il posteriore.

L'uscita del binomio dal lato errato comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione dalla gara.

Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva senza andare oltre il tempo massimo.

Per la categoria *Novice*, cavalli esordienti o debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, il binomio oltre il 3° tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20".

### **8.12 Riviera**

Questa difficoltà vuole simulare un guado, un fosso o una pozzanghera che si può incontrare in una passeggiata in campagna. Larghezza: cm. Min.80/100 Max., lunghezza: cm. Min. 150/200 Max. altezza: cm. Min. 5/12 max. Materiale: consentito telo pvc o pte, colore obbligatorio azzurro o blu chiaro; sono vietati i materiali rigidi.

Il cavaliere potrà eseguire l'avvicinamento alla difficoltà con andatura libera.

La categoria *Novice* dovrà eseguire la difficoltà all'andatura del passo o trotto.

Si potrà transitare la difficoltà sia entrando con gli arti all'interno della stessa o saltando.

L'abbattimento dei pilieri o delle piante ornamentali di delimitazione alla barriera comporterà 10 sec. ad elemento.

La mancata esecuzione oltre il 3° tentativo, comporterà una penalità pari a 20 secondi.

## **CAMPIONATI**

### **Art. 1**

Il campionato Italiano individuale, il campionato Regionale o la Coppa delle Regioni, potranno svolgersi in prove uniche o in più gare. Verranno stabiliti e regolamentati all'inizio di ogni stagione agonistica dal - Settore Crazy Horse Race S.E.F.

## **Art. 2**

Possono partecipare ai Campionati tutti i cavalieri tesserati S.E.F. con patente A – B o C. I binomi potranno appartenere a tutte le categorie della Crazy Horse Race.

## **Art. 3**

Il Regolamento dei Campionati Nazionali e Regionali sarà stabilito dal Settore Crazy Horse Race S.E.F. e sarà tenuto in considerazione.

## **CODICE DI CONDOTTA**

- 1) Negli sport equestri la tutela del benessere del cavallo deve costituire il principio fondamentale di ogni Regolamento.
- 2) Il benessere del cavallo deve predominare sugli interessi degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori e degli sponsor.
- 3) Tutte le cure e trattamenti veterinari somministrati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
- 4) L'alimentazione, la salute, l'igiene e la sicurezza dei cavalli, devono essere sempre mantenuti ai massimi Livelli.
- 5) Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione idonea, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.
- 6) Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento della istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri.
- 7) La salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali nell'interesse del cavallo.
- 8) Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono essere utilizzate le tecniche che la S.E.F. considerano come coercitive e non ammesse.
- 9) La S.E.F. farà adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da persone, società e associazioni.
- 10) I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante le gare, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.
- 11) Le norme riguardanti le gare ed i regolamenti in generale saranno periodicamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.