



Dipartimento Completo di Campagna (TREC)



Regolamento Luglio 2014

Referenti Nazionali: Emanuela Bottoni / Maggiore Claudio Agnesio



Presentazione

La disciplina del completo di campagna, comunemente chiamata TREC, ormai da anni, suscita notevole interesse anche in Italia e rientra nel grande comparto di turismo equestre ed equitazione di campagna.

Scopo della disciplina è quello di preparare cavallo e cavaliere ad orientarsi sul territorio in autonomia, superando le difficoltà insite nell'ambiente, gestendo e distribuendo in modo corretto l'impegno del cavallo.

Le prove previste pertanto sono:

- **orientamento e regolarità;**
- **gestione delle andature;**
- **addestramento** (esercizi: slalom, salti, dislivelli, immobilità, montare e smontare da cavallo, ecc..).

La disciplina richiede capacità di:

- orientarsi sul territorio;
- leggere ed utilizzare una carta topografica;
- leggere ed utilizzare una bussola;
- valutare le distanze ed i tempi necessari a raggiungere determinati punti;
- valutare i percorsi e le distanze per seguire o creare un itinerario;
- valutare e gestire l'impegno del proprio cavallo;
- mostrare la conoscenza del codice della strada.

L'attività ha lo scopo, inoltre, di indirizzare, formare e preparare cavalieri e tecnici a:

- organizzare viaggi di uno o più giorni;
- allenare atleticamente cavallo e cavaliere;
- studiare l'itinerario più adatto e accessibile;
- definire i punti di sosta per abbeveraggio e riposo;
- predisporre un pacchetto di pronto soccorso e ferratura;
- gestire i contatti con gli enti pubblici locali;
- promuovere e valorizzare il territorio.



REGOLAMENTO NAZIONALE – COMPLETO DI CAMPAGNA (TREC)

1. Tipi di Prova

Le associazioni e gli enti possono organizzare manifestazioni di completo di campagna (TREC) attenendosi al presente regolamento nazionale, fatta richiesta di autorizzazione a SEF Italia tramite i responsabili nazionali del dipartimento, che provvederanno all'inserimento in calendario e alla nomina del Presidente di Giuria.

Nomenclature delle manifestazioni:

- Allenamento ludico sportivo
- Prove di esercizio a punteggio (presenza di giudici regionali)
- sociale (presenza di giudici regionali)
- tipo C (presenza di giudici regionali)
- tipo B (presenza di giudici regionali e/o nazionali)
- tipo A (presenza di giudici nazionali e/o internazionali)

Nelle categorie tipo C,B,A è prevista la visita veterinaria.

Nella richiesta di autorizzazione e nelle locandine pubblicitarie dovrà essere specificato il livello di manifestazione che si intende organizzare.

Nella stessa manifestazione potranno essere organizzate al massimo due categorie differenti.

2. Organizzazione

a. Spazi e materiali (allegato A)

L'ente (ASD, SSD, Agriturismo, ecc...) che organizza e gestisce una manifestazione di completo di Campagna (TREC) deve predisporre:

- un numero di giudici idoneo al tipo di manifestazione;
- una segreteria e un'area dedicata;
- un'area per le visite veterinarie di controllo (solo per manifestazioni A, B,C);
- una sala lettura carta e un giudice della giuria come responsabile della stessa
- dotazioni di pronto soccorso previste per le associazioni sportive;
- scuderizzazione eventuale per i cavalli partecipanti;
- disponibilità di un medico veterinario (quando richiesto);
- contatti con:
 - amministrazioni comunali interessate,
 - prefettura tramite il comando locale dei carabinieri;
 - enti parco, Comunità Montane, Corpo Forestale dello Stato (qualora interessati);
 - azienda sanitaria locale;



- privati proprietari di terreni attraversati.

- una zona dedicata ad esercizi di riscaldamento per i binomi partenti.
- una zona dedicata alla prova di gestione di andature
- un'area per le prove di addestramento, valutata e approvata dal Presidente di Giuria, allestita in base ai livelli delle categorie previste.

b. Presidente di Giuria

In ogni manifestazione riconosciuta, viene nominato dalla SEF Italia su indicazione dei responsabili nazionali il Presidente di Giuria. Questa figura è responsabile di tutto il corretto svolgimento della manifestazione. Il Presidente di Giuria, almeno il giorno prima della manifestazione, dovrà assicurarsi che siano state prese tutte le disposizioni necessarie per il regolare svolgimento della stessa, e della sua organizzazione tecnica e dei suoi particolari.

Il presidente di Giuria ha il compito di:

- sorvegliare e gestire l'operato dei giudici e definirne la consistenza numerica;
- assicurare l'osservanza della normativa relativa alla manifestazione;
- assumere le decisioni che riterrà opportune per assicurare il buon andamento della manifestazione, anche nei casi non previsti dalla normativa;
- controllare l'operato della segreteria e del giudice di campo responsabile dei percorsi.
- inviare ai responsabili di settore, la relazione scritta in merito all'andamento della manifestazione.

c. Giuria

La giuria è quindi composta da almeno tre giudici di gara o comunque in numero congruo al corretto svolgimento della manifestazione e del livello della stessa.

La giuria ha il compito di:

- assicurarsi circa l'identità di cavallo e cavaliere;
- garantire la regolarità degli ordini della partenza e della successione corretta dei concorrenti al via;
- Controllare il corretto svolgimento delle prove;
- Valutare lo svolgimento delle prove stesse.

I giudici dovranno essere qualificati con apposito corso e/o per equiparazione da altri Enti/specialità.

d. Il giudice di campo

Viene indicato tra il collegio di giudici dall'Ente organizzatore e approvato dai responsabili di settore.



E' responsabile della definizione delle caratteristiche tecniche del percorso, della sua fattibilità, idoneità e sicurezza.

Il giudice di campo ha il compito di:

- tracciare e verificare il percorso;
- stabilire partenza, arrivo, punti di controllo, medie, tempi e difficoltà, in base al livello della manifestazione;
- in casi eccezionali, di mal tempo o altro, modificare tempi, tracciati dei percorsi e caratteristiche delle prove. Su disposizione/o sentito il Presidente di Giuria.

e. Segreteria

La segreteria, controllata del Presidente di giuria, ha il compito di:

- raccogliere le iscrizioni,
- controllare la validità delle patenti degli atleti ed il passaporto dei cavalli,
- consegnare i numeri di pettorale, registrarli sul libretto di viaggio da consegnare ai partecipanti,
- preparare e controllare il materiale necessario nella sala lettura (a cura di uno dei giudici, indicato dal comitato organizzatore),
- sincronizzare gli orologi della sala lettura,
- esporre il tracciato della prova di orientamento- di addestramento, indicando l'orario per la ricognizione del percorso,
- elaborare ed esporre l'ordine di partenza dei binomi nelle 3 prove,
- raccogliere le schede di valutazione dei giudici alla fine di ogni prova,
- raccogliere i punteggi ed elaborare i risultati,
- esporre e comunicare i risultati, dopo approvazione e firma del Presidente della Giuria,
- raccogliere gli eventuali ricorsi,
- predisporre l'occorrente per la premiazione dei concorrenti.

f. Commissari di Gara

I Commissari di Gara sono alle dirette dipendenze dei giudici ed hanno il compito di facilitare il loro operato. Sono formati e nominati dal comitato organizzatore e sono scelti tra i tesserati maggiorenni dell'Ente.

g. Rappresentante dei cavalieri

Il rappresentante dei cavalieri ha il mandato di rappresentare tutti gli atleti iscritti alla manifestazione, di fronte alla giuria. Raccoglie eventuali ricorsi e li presenta al Presidente di Giuria.



3. Visite Veterinarie di controllo e ispezione

La presenza del veterinario è obbligatoria nelle manifestazioni di tipo A, B e C. Egli è responsabile:

- del controllo dei cavalli all'arrivo della manifestazione, presso gli impianti (documenti, vaccinazioni, buono stato di salute generale),
- dell'ispezione veterinaria: viene effettuata entro 5 minuti dal termine della prova di orientamento, da una commissione composta dal veterinario e da un giudice indicato dall'ente organizzatore. I cavalli vengono presentati a mano secondo l'ordine di arrivo, su terreno idoneo. La zona di ispezione veterinaria si trova prospiciente al punto di arrivo,
- i cavalli possono essere presentati in filetto o cavezza. Per cavalli difficili e/o interi la presentazione deve essere effettuata in filetto.

a. Ispezione facoltativa

In qualsiasi momento durante la manifestazione, la giuria in accordo con il veterinario ha il diritto e dovere di eliminare qualsiasi cavallo che ritenga non idoneo a gareggiare (per problemi come zoppie, ferite, maltrattamento ecc...).

Prima dell'inizio della manifestazione ogni cavallo sarà soggetto ad una visita d'ispezione veterinaria di durata massima di 30 minuti. Il controllo si svolge seguendo l'ordine di partenza dei concorrenti. Tutte le decisioni del veterinario ufficiale sono inappellabili, compresa l'eventuale eliminazione dalla gara per non idoneità. Il Presidente di Giuria potrà decidere di inserire sul percorso di orientamento e regolarità, un eventuale punto di controllo veterinario volante. Sempre a discrezione del presidente di giuria, rimane la facoltà di decidere l'inserimento del controllo veterinario, anche nelle categorie che non lo prevedono, alla fine del percorso di orientamento e regolarità.

4. Concorrenti e Cavalli

a. Età e Patenti

Per partecipare alle varie manifestazioni è necessario essere in regola con il tesseramento ed essere in possesso di patente C (fanno eccezione i cavalieri della categoria giovani- con età inferiore ai 14 anni- per cui è sufficiente la patente B poiché accompagnati da istruttore durante la prova).

Gli atleti "giovani" possono partecipare a categorie a loro dedicate (AVVIAMENTO AL TREC).

b. Cavalli- partecipazione

Ai fini della partecipazione tutti i cavalli dovranno:

- avere un minimo di 4 anni,
- essere presentati in ordine e in buon stato di salute,
- possedere un documento di identificazione valido,
- essere in regola con le disposizioni sanitarie locali e nazionali in vigore,

Potranno essere organizzate manifestazioni riservate solo a pony o a razze specifiche di equini.



c. Tenuta e protezioni individuali

E' obbligatorio l'uso del cap o del casco indossato correttamente e omologato per montare a cavallo. L'obbligo è previsto sia in campo prova che durante tutta la manifestazione..

Agli atleti è consentito vestire i colori e i loghi della scuola o del centro ippico di appartenenza.

Durante la manifestazione, ogni atleta avrà un pettorale numerato, consegnato dalla segreteria, che dovrà indossare, in maniera visibile, durante tutte le prove.

Per la categoria "giovani" è altresì obbligatorio indossare un corpetto protettivo omologato. Per tutti gli atleti maggiorenni, l'utilizzo del corpetto protettivo durante la manifestazione è facoltativo.

I giudici di gara hanno il compito di verificare l'adeguato equipaggiamento e abbigliamento (consono all'equitazione di campagna).

Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire il cavallo. Devono essere in metallo e la punta o la goccia devono essere arrotondate. Sono altresì proibite martingala fisse.

E' ammesso l'uso di un frustino di lunghezza massima 75 cm.

Tutte le prove devono essere compiute con la stessa bardatura.

Per la prova di orientamento, tutti gli atleti devono munirsi del materiale necessario ad un'uscita di una giornata (anche in notturna, se prevista).

d. Ferrature

I cavalli non ferrati possono partecipare alla gara, previa registrazione del giudice sul libretto di viaggio.

5. Norme tecniche

a. Ripartizione dei punti per prova

Presentazione	10 punti
Prova di orientamento e regolarità	240 punti
Gestione andature	60 punti
Prove di addestramento	160 punti
Totale massimo ottenibile	470 punti

Nel caso di gara a squadre, il punteggio totale della squadra viene calcolato sommando i tre migliori punteggi .



b. Ordine di partenza

L'ordine di partenza sarà stabilito dalla segreteria, tramite sorteggio e sarà mantenuto per tutte e tre le prove. All'estrazione a sorte, potrà partecipare il Rappresentante dei cavalieri.

c. Disciplina

I componenti della giuria e i membri del comitato organizzatore, devono presentare un rapporto al Presidente di giuria ogni qualvolta si rilevi un presunto:

- atto di crudeltà o maltrattamento verso i cavalli,
- violazione riguardante statuto e/o regolamento.
- comportamento scorretto nei confronti della giuria, di altri cavalieri ecc. . . ,

La giuria, ascoltate le parti interessate, può decidere se :

- non procedere,
- procedere con un richiamo registrato sul libretto di viaggio,
- eliminare il concorrente dalla gara.

In tutti i casi la decisione deve essere scritta nel verbale di gara inviato alla SEF Italia per eventuali ulteriori provvedimenti disciplinari a carico del concorrente.

d. Ricorsi

Qualsiasi ricorso inerente le fasi di gara, deve essere scritto e firmato dal Rappresentante dei Cavalieri.

Tale ricorso deve essere presentato al Presidente di giuria:

- prima dell'inizio della fase, se il ricorso concerne l'organizzazione della fase o la qualificazione di un cavallo o di un cavaliere,
- entro 30 minuti dopo l'esposizione della classifica, se il ricorso è riferito ad una fase o alla classifica finale.

Il ricorso deve essere accompagnato da una cauzione di 100 euro, da versare in segreteria. Se il ricorso viene accolto, la cauzione è restituita, se il ricorso viene respinto, la cauzione è trattenuta. Per esaminare il ricorso, si riunisce e giudica la commissione formata dal Presidente di giuria, tutti i giudici ed il rappresentante dei cavalieri. La maggioranza di voto, determina il giudizio del ricorso.



6. PROVA DI ORIENTAMENTO E REGOLARITA'

a. Svolgimento

Il principale obiettivo della prova di orientamento e regolarità, è quello di percorrere un itinerario tracciato sulla carta, rispettandone particolarità e velocità imposte. Le difficoltà dell'itinerario variano secondo la categoria della gara.

Il concorrente è tenuto a rispettare il codice della strada.

Il concorrente è tenuto a presentare il libretto di viaggio ad ogni punto di controllo, verificando le informazioni scritte dai giudici.

Parte o tutta la prova, a seconda della categoria, potrà svolgersi durante l'arco notturno.

b. Velocità e distanza (tabella orientativa)

CATEGORIA	DISTANZA	VELOCITA' PER TRATTA	VELOCITA' MEDIA
Avviamento	Da 3 a 5 km	3-5 km/h	3-5 km/h
base	Da 5 a 10 km	5-10 km/h	6-8 km/h
Intermedio	Da 10 a 15 km	5-10 km/h	6-8 km/h
Avanzato	Da 15 ai 20 km	5-12 km/h	7-9 km/h

In montagna e/o con dislivelli importanti, pendenze forti, o difficoltà particolari, il giudice di campo potrà prevedere tratte con velocità inferiore a 5 km/h.

Il telefono cellulare può essere portato dall'atleta durante la prova di orientamento e regolarità, ma sarà sigillato in una busta al momento della lettura della carta, con firma del presidente di giuria. L'apparecchio potrà essere utilizzato solo ed esclusivamente per emergenze (es: situazione di pericolo)

c. Pacchetto di primo soccorso

Il materiale, deve essere ben conservato (non scaduto) e trasportato in un contenitore adatto.

Il pacchetto deve prevedere obbligatoriamente:

- 1 paio di forbici a punta tonda,
- 6 garze sterili,
- 1 benda elastica altezza 10 cm,
- 1 benda adesiva tipo vetrap,
- cerotti,
- disinfettante,
- coltellino multifunzione.

Sono vietati prodotti iniettabili per i cavalli al seguito.



d. Pacchetto di Mascalcia

- un martellino,
- tenaglie,
- contenitore con chiodi,
- ferri corrispondenti, se il cavallo non è ferrato e calza ipposandoli, prevedere calzature di scorta.

e. Pacchetto di sicurezza stradale

- fascia con lampadina frontale e lampadina posteriore
- bracciale o fascia riflettente per il cavaliere
- bande riflettenti per cavallo

6.1 Caratteristiche della prova di orientamento e regolarità

a. Presentazione e controllo dell'equipaggiamento

Dopo la visita veterinaria, il concorrente verrà controllato e valutato dai giudici per l'equipaggiamento.

b. Itinerario

L'itinerario è tracciato su carta topografica in scala 1:25.000 (o in scala 1:50.000) ed è reso noto a tutti i partecipanti. Il tracciato indicato, sulla carta, con linea continua corrisponde ad un itinerario reale. Il tracciato riportato, sulla carta, con linea tratteggiata corrisponde ad un percorso indicativo (nessun controllo può essere posizionato su questo tracciato).

I passaggi obbligati, la partenza e l'arrivo e i punti di controllo, sono segnalati da bandierine rosse (a destra) e bianca (a sinistra). Il numero ed il luogo dei passaggi obbligatori sono a discrezione della giuria e non saranno comunicati ai concorrenti.

c. Lettura carta

La segreteria deve predisporre una sala lettura dove gli atleti possano, nel tempo stabilito e con la supervisione di un giudice/ commissario di giuria, leggere e ricopiare il tracciato previsto dalla prova stessa, su una carta non tracciata, fornita dal Comitato organizzatore. Nella sala dovrà essere presente un orologio satellitare per sincronizzare gli orologi e le partenze dei binomi.

Dal momento dell'entrata in sala lettura carta tutti i contatti con l'esterno sono vietati.

I concorrenti entrano in lettura carta intervallanti di 5 minuti.

L'orario di ingresso coincide con il tempo di inizio della prova. Sarà quindi premiato l'atleta che riuscirà a leggere e a ricopiare la carta nel minor tempo possibile.



d. **Linea di partenza**

Viene reso noto ai partecipanti, prima dell'inizio della prova, la porta indicata come "partenza" dove si troverà la prima segnaletica sulla velocità media da tenere.

e. **Velocità**

Le velocità di spostamento nelle varie tratte sono imposte e permettono il calcolo del tempo ideale. Esse devono essere ben segnalate mediante cartelli visibili e posti all'inizio di tratta o passaggio obbligatorio.

La velocità media della prova di orientamento e regolarità è calcolata in funzione dei tempi ideali per l'insieme delle tratte. Le velocità medie sono diverse e definite per ogni categoria di gara.

Allegato B – tabella punti penalità-

f. **Controllo delle tratte**

Lungo il tracciato della prova di orientamento e regolarità possono trovarsi dei punti di controllo di tratta. Il numero e la posizione di questi sono sconosciuti ai concorrenti, ma ben definiti e organizzati dal giudice di campo. I tempi di percorrenza di ogni tratta sono calcolati al passaggio della linea di partenza e di arrivo dal primo anteriore del cavallo, anche in caso di superamento di cavallo a mano.

All'interno del percorso possono essere previsti punti di controllo di tratta e punti di controllo di passaggio. Gli arrivi al punto di controllo di tratta sono considerati regolari quando il concorrente sopraggiunge dal percorso corretto e supera la linea di arrivo nel senso previsto. Alla vista di un punto di controllo di tratta, il binomio deve procedere in linea retta evitando percorsi sinuosi, volte o fermate. È ammesso il cambiamento di andatura.

I giudici nei punti di controllo dovranno far ripartire i cavalieri a 5 minuti di intervallo uno dall'altro per evitare che proseguano insieme.

Questa sosta può essere prolungata in caso di controllo veterinario. In questo caso il ritardo maturato non verrà conteggiato nel punteggio finale.

g. **Controllo di passaggio**

Lungo il percorso della prova di orientamento e regolarità possono essere disposti dei punti di controllo di passaggio (detti anche punti di controllo volanti). Il numero e la posizione di questi sono sconosciuti ai concorrenti.

Il controllo può essere convalidato da:

- consegna di un ticket di passaggio,
- marchio, punzonatura o segnatura, sul libretto di viaggio del concorrente.
- firma del giudice



Il giudice ad un controllo di passaggio non può fermare un concorrente più del tempo necessario per la consegna del ticket o della segnatura sul libretto di viaggio. Nel caso di arrivo contemporaneo di due o più concorrenti, dopo la convalida del passaggio da parte dei giudici, essi possono ripartire immediatamente anche in gruppo.

h. Controllo d'arrivo

Il punto di controllo d'arrivo è sconosciuto ai concorrenti. Può essere situato in qualsiasi punto dell'itinerario. I libretti di viaggio dei concorrenti sono consegnati definitivamente ai giudici.

Dopo questo punto di controllo, i concorrenti sono liberi di raggiungere le scuderie nel tempo prescelto e per l'itinerario tracciato o indicato.

i. Controllo di fine itinerario

Il punto di controllo di fine itinerario è conosciuto dai concorrenti, e coincide con l'area di controllo veterinario; esso è situato generalmente all'entrata delle scuderie o precisato ai concorrenti al momento della partenza. Se il concorrente non si è presentato al punto di controllo di arrivo, l'ora di passaggio al punto di controllo di fine itinerario annotato sul foglio del giudice permetterà i calcoli dei punti di penalità.

Il concorrente che non si presenta né al controllo di arrivo, né al controllo di fine itinerario, sarà eliminato dalla gara.

Note

Nel caso di percorso di orientamento e regolarità a squadra, si considera il primo cavallo della squadra che attraversa la linea di partenza e l'ultimo cavallo che attraversa la linea di arrivo.

Controllo veterinario finale

Il controllo veterinario finale si svolgerà al termine della prova di orientamento e regolarità. Il concorrente dovrà presentarsi a questo controllo al massimo entro 30 minuti dal termine della prova. In casi particolari il giudice di campo ha la facoltà di variare il tempo massimo per la visita veterinaria.

Il concorrente che non si presenta entro il tempo massimo a disposizione sarà eliminato dalla prova.

Il controllo veterinario finale prevede obbligatoriamente il controllo cardiaco che deve essere inferiore a 64 battiti al minuto e il controllo della deambulazione. L'effettuazione del controllo metabolico è lasciato al giudizio del veterinario. Il controllo cardiaco deve precedere gli altri controlli.

Al controllo veterinario iniziale e finale, il cavallo deve essere presentato non sellato.

I veterinari possono rifiutare di esaminare un cavallo se la loro sicurezza non è garantita.

Il veterinario può decidere di fermare momentaneamente o definitivamente un cavallo e la sua decisione è senza appello.



7. Gestione Andature

Questa fase, ha lo scopo, di dimostrare che un cavaliere di campagna è in grado di condurre il proprio cavallo al galoppo più lento possibile e al passo più veloce su un percorso dato.

La prova è costituita dalle seguenti fasi:

1. percorrere al galoppo più lentamente possibile un corridoio lungo 150 metri e largo 2,20 metri

2. percorrere al passo più velocemente possibile e in senso opposto lo stesso corridoio

- Il corridoio deve essere possibilmente pianeggiante e in linea retta.

- I bordi del corridoio devono essere indicati con calce o nastro bianco ben visibile.

In tutte le fasi della gestione di andature, vengono utilizzate bandiere direzionali rosse e bianche. Con riferimento alla direzione di marcia le rosse sono posizionate sempre alla destra e le bianche sempre alla sinistra del percorso, della linea di partenza e della linea di arrivo.

Punti	passo	galoppo	punti	passo	galoppo
30	67e-	33,7e+	15	82	31,5
29	68	33,6	14	83	31,3
28	69	33,5	13	84	31,2
27	70	33,3	12	85	31
26	71	33,1	11	86	30,9
25	72	33	10	87	30,7
24	73	32,8	9	88	30,6
23	74	32,7	8	89	30,4
22	75	32,5	7	90	30,3
21	76	32,4	6	91	30,1
20	77	32,2	5	92	30
19	78	32,1	4	93	29,2
18	79	31,9	3	94	28,3
17	80	31,8	2	95	27,7
16	81	31,6	1	96	27
			0	97	26,2



E' considerato errore e comporta l'attribuzione del punteggio "0" zero:

- A. cambiare andatura,
- B. la transizione a scendere o a salire,
- C. Il galoppo disunito,
- D. Il toccare la linea di delimitazione del corridoio o uscire, anche parzialmente, dal corridoio,
- E. Non è considerata come transizione il cambiamento di piede al galoppo.

Per ogni semifase, dopo indicazione di via del giudice, il concorrente ha 30 secondi per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenze entro il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla prova in questione.

Questa prova prevede la presenza di almeno 3 giudici con cronometro, ripartiti lungo il corridoio.

In caso di dubbio, i giudici si devono riunire alla fine dei passaggi dei concorrenti e prendere una decisione collettiva.

8. Prove di Addestramento

Questa prova consiste nel valutare la qualità dell'addestramento del cavallo, la confidenza, la franchezza, la maneggiabilità, l'equilibrio, la correttezza delle azioni del cavaliere e le sue capacità in terreno vario. E' quindi valutato il binomio ed il percorso è una successione logica di difficoltà.

a. Difficoltà

Il percorso comprende 16 difficoltà, naturali o simulate. Queste prove si ispirano alle quelle che normalmente si possono incontrare in campagna o in fase di addestramento.

Il tracciato del percorso deve essere reso noto il giorno prima della gara e deve indicare partenza e arrivo, distanze, tempo massimo, difficoltà (nome e numero), ed il modo con cui superarle.

Andature: passo, trotto, galoppo, libero

Alcune dimensioni delle difficoltà variano a seconda della categoria della gara

Le Schede tecniche delle prove sono allegate al presente regolamento Nazionale e ne costituiscono parte integrante (allegato C)

b. Ricognizione del percorso

La ricognizione si effettua a piedi, senza cavallo. L'orario di apertura e di chiusura della ricognizione è fissata dalla giuria previa comunicazione in segreteria.



Tutte le modifiche apportate al percorso di addestramento dal giudice di campo o dal Presidente di Giuria, devono essere effettuate prima dell'orario della ricognizione.

In tutte le fasi della prova di addestramento, vengono utilizzate bandiere direzionali rosse e bianche. Con riferimento alla direzione di marcia le rosse sono posizionate sempre alla destra e le bianche sempre alla sinistra del percorso, delle difficoltà da affrontare e della linea di partenza e di arrivo.

c. Note esplicative

Il concorrente può acquisire un punteggio massimo di 10 punti per ogni difficoltà (totale 160 punti):

- il percorso è effettuato nel limite del tempo massimo (ottimale) stabilito dal tracciatore
- punti di penalità per superamento del tempo massimo, saranno scalati come segue:
 - ✓ il primo minuto iniziato oltre il tempo massimo, 5 punti di penalità,
 - ✓ il secondo minuto iniziato oltre il tempo massimo, 10 punti di penalità supplementare, per cui 15 punti di penalità,
 - ✓ il terzo minuto iniziato oltre il tempo massimo, 15 punti di penalità supplementare, per cui 30 punti di penalità,
- in nessun caso, la penalità per superamento di tempo potrà essere superiore a 30 punti,
- La valutazione finale è composta da una nota di efficacia ed una nota di stile, eventualmente anche di una nota di penalità. Il giudice che segna una nota nella sezione "efficacia" della propria scheda, deve segnare una nota anche nella sezione "stile". A queste si aggiunge ancora eventualmente una nota nella sezione "penalità", qualora ce ne siano. La valutazione finale dell'ostacolo, si intende dunque per addizione di queste tre note.
- Il movimento all'indietro (anche di un solo passo) è considerato come un rifiuto ("Efficacia").
- Qualunque siano le note di "efficacia" "stile" e "penalità" ottenute, il punteggio minimo possibile per ogni ostacolo è "0".
- In tutti i casi, un punteggio sull'efficacia di "0", comporta forzatamente il punteggio finale "0" sulla difficoltà.

d. Partenza e arrivo

Le linee di partenza e di arrivo devono essere segnalate con bandiere bianche e rosse e si possono superare anche con cavallo a mano. Dopo l'indicazione di via del giudice, il concorrente ha 30 secondi per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenze entro il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla prova.

e. Percorso

Il numero progressivo della difficoltà è posizionato su una tabella situata sul lato della bandiera rossa. Si utilizzeranno serie di tabelle di colore diverso per i percorsi delle varie categorie. Ogni difficoltà può essere superata una sola volta e nella corretta successione.

Le andature sono libere sia nel superamento delle difficoltà che nelle tratte tra una difficoltà e l'altra, tranne che nei casi previsti dal regolamento e dal giudice di campo.



f. Non superamento volontario di una difficoltà

Un concorrente che non desidera superare una difficoltà deve:

presentarsi davanti all'ostacolo, fermarsi, alzare una mano nella direzione del giudice e aspettare il consenso a proseguire dal giudice. Se questo non avviene, il cavaliere sarà eliminato per errore di percorso.

g. Penalità

- Le andature sono libere o imposte dalla giuria. Su certi punti del percorso, per ragioni di sicurezza, il Presidente di Giuria può intervenire in funzione di circostanze atmosferiche particolari o altro. Il non rispetto dell' andatura imposta può comportare l'eliminazione del concorrente.

-Tre rifiuti su un ostacolo comportano il punteggio 0 sull'ostacolo stesso, ma il concorrente non viene eliminato dalla prova.

h. Errore di percorso

È considerato errore di percorso:

- non seguire la sequenza numerica delle difficoltà,
- il cavaliere che non si presenta almeno una volta davanti alla difficoltà,
- affrontare una difficoltà in senso contrario,
- durante il percorso attraversare le difficoltà di altre categorie, salvo espresso consenso dell'organizzazione,
- non superare la linea di partenza e/o di arrivo.

i. Aiuti di compiacenza

Non sono ammessi aiuti di compiacenza

Allegato (D) Eliminazione dalla gara

Riepilogo allegati:

- Allegato A sale e campi
- Allegato B tabella punti penalità
- Allegato C schede tecniche prove addestramento
- Allegato D eliminazione gara
- Allegato E Libretto di viaggio atleta
- Allegato F libretto di viaggio giudice
- Allegato G prova di presentazione



Elenco Prove di addestramento

- Labirinto cavallo a mano
- Corridoio
- Barriere a terra a mano
- Montare a cavallo a destra o a sinistra
- Fosso cavallo a mano
- Slalom a mano
- Tronco basso cavallo a mano
- Immobilità
- Gradone ascendente cavallo a mano
- Gradone discendente cavallo a mano
- Indietreggiare
- Fosso in sella
- Slalom in sella
- Slalom in sella condotto ad una mano
- Barriere a terra in sella
- Tronco basso a sella
- Crocetta con Barriera a terra 3 passi
- Banchina a salire in sella
- Banchina a scendere in sella
- Talus a salire in sella
- Gradone ascendente in sella
- Gradone discendente in sella
- Guado
- Cannello
- Labirinto a sella
- Barriera media a sella
- Passaggio di sentiero
- Talus a scendere in sella
- Passerella in sella
- Cappello da gendarme in sella
- Siepe
- trailer

Il seguente elenco potrà essere aggiornato e arricchito con nuove e diverse prove dai referenti nazionali, in sede di aggiornamento del presente Regolamento Nazionale.