



SEF-ITALIA

SPORT E FORMAZIONE

REGOLAMENTO NAZIONALE
DI AGILITY HORSE
Aggiornato a Novembre 2017



Il presente regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Agility Horse, indette in Italia, riconosciute da Sef-Italia.

L'Agility Horse è una prova socio-sportiva di abilità e destrezza di un binomio (cavallo e cavaliere) che deve superare varie tipologie di prove come un percorso sinuoso alle tre andature che potrà prevedere il superamento di varie difficoltà sia tecniche che di agilità: slalom, salto di ostacoli fissi e mobili, passaggio tra una strettoia, in-out, conduzione a mano, esercizi con un compito assegnato (es.: 3 falcate di galoppo tra due barriere a terra, ecc.) che di affiatamento tra il cavallo e il cavaliere con la conduzione del cavallo a mano.

Le prove potranno essere sia di regolarità che di velocità. Nelle prove effettuate con i ponies e con cavalieri juniors è permessa la presenza dell'Istruttore in campo finalizzata alla promozione socio-sportiva. Alla luce di una crescita tecnica del binomio si potranno effettuare ben 3 penalità complessive nell'affrontare le prove, durante lo svolgimento del percorso, e si potrà completare il percorso, se autorizzati e se non vi è stata caduta del cavallo e/o cavaliere.

Esso deve essere osservato, e pertanto è obbligatoria la conoscenza di tutti i regolamenti e regolamentazioni che disciplinano l'attività equestre dai seguenti soggetti:

- Dai comitati organizzatori delle manifestazioni, dai partecipanti, spettatori, proprietari dei cavalli e da chiunque ne ha interesse (giudici, cronometristi, spettatori e tecnici).

L'inosservanza di tali norme è soggetta a sanzioni disciplinari previste dal regolamento stesso.

Il cavaliere è responsabile della partecipazione alle gare a lui consentite in relazione al suo tesseramento e relativo rinnovo annuo.

Gli enti e le persone sopra citate, sono tenute a riconoscere l'autorità di Sef-Italia e dei suoi rappresentanti nonché delle giurie e dei commissari di gara per tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente regolamento. Tutti i giudici di gara agiscono per conto di SEF ITALIA, quindi non avranno alcuna responsabilità di carattere finanziario o di altra natura per qualunque atto, omissione o decisione, preso in buona fede, nello svolgimento delle loro funzioni.



CAVALLI

È compito del Presidente di Giuria la salvaguardia del benessere psico-fisico dei cavalli in gara ed ha pieno potere di fermare qualsiasi cavallo nel momento in cui ritenga che sia in pericolo il benessere o la salute dello stesso, possibilmente consultando prima il veterinario se presente.

CAVALIERI

Un cavaliere può partecipare con lo stesso cavallo ad un massimo di due categorie purché differenti. Un concorrente può montare fino a un massimo di 3 cavalli in gara, in categorie differenti. Tutti i concorrenti devono essere in possesso delle prescritte patenti Sef-Italia che hanno l'obbligo di esibire alla segreteria del concorso qualora richieste.

CAMBIO DI MONTA

La variazione di un cavaliere è consentita anche fra un cavaliere iscritto al concorso e uno non iscritto. L'eventuale cambio di monta è autorizzato purché richiesto dagli interessati presso la segreteria e prima dell'inizio della categoria. Iniziata la categoria invece il cambio di monta è autorizzato solo per cause di forza maggiore e in tal caso ad esclusiva autorizzazione della giuria.

BARDATURA E IMBOCCATURE

Nei campi gara e nei campi prova è vietato:

- Qualsiasi tipo di paraocchi o cappuccio paraocchi
- L'uso di martingale fisse, redini di ritorno, tiranti in gomma e sistemi di abbassatesta
- L'uso di imboccature ritenute costrittive e dolorose a giudizio del presidente di Giuria e speroni che causano ferite al cavallo, utilizzo di frustino da dressage, sbarrare i cavalli...

L'inosservanza di tali norme è punibile con l'esclusione del cavallo dalla categoria o dalla classifica, nel caso in cui la violazione venga rilevata sul percorso effettuato il cavaliere sarà sanzionato con una pena pecuniaria da 100,00 euro.

TENUTA

In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia di premiazione, per i concorrenti è obbligatorio la tenuta regolamentare e precisamente:

- Tenuta del centro ippico affiliato
- Cap, giacca nera o blu, pantaloni bianchi o avorio, camicia colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone.
- Gli stivali possono essere sostituiti da stivaletti con ghette in pelle nera (no scamosciato)
- Nel periodo invernale è possibile utilizzare giacca, giubbotto o impermeabile (in caso di pioggia) del centro ippico affiliato
- Nel periodo estivo è possibile indossare camicia o polo o divisa del centro ippico affiliato

Per tutti i concorrenti è obbligatorio indossare sempre il cap allacciato quando si è a cavallo, sia in campo gara che in campo prova.

In qualsiasi caso il concorrente che prende visione di un percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali o le ghette.

Il concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punibile con ammenda.

È ammessa la presenza di accompagnatori tecnici in campo gara per la revisione del percorso, anche per gli accompagnatori tecnici è richiesto un corretto abbigliamento, la giuria è autorizzata ad allontanare dal campo gli accompagnatori non in abbigliamento corretto.



ORGANIZZAZIONE CONCORSI

I centri ippici che desiderano ospitare un concorso presso la propria struttura dovranno far pervenire richiesta scritta, tramite apposito modulo, a SEF ITALIA la quale tramite il proprio referente regionale valuterà e concorderà uno specifico programma della giornata o più giornate di concorso. Di norma entro ogni fine anno vengono raccolte le adesioni di partecipazione per ospitare una manifestazione presso il proprio ente struttura, in modo da poter redigere un calendario entro Gennaio dell'anno entrante. Nel caso un ente o un'associazione decidesse, durante il corso dell'anno, di organizzare presso la propria sede un evento o una manifestazione potrà, tramite apposito modulo, inviare richiesta scritta al referente regionale di settore. Tale richiesta va effettuata entro e non oltre 30 giorni dall'eventuale data di concorso indicata. Sarà compito del referente incaricato da SEF ITALIA coordinare l'organizzazione delle manifestazioni presso gli enti richiedenti nel rispetto e conformità del presente regolamento.

Il programma di ogni concorso ippico deve essere pubblicato sul sito 5 giorni prima della manifestazione, su tale programma devono essere riportati:

- Il giorno o i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare e l'ordine delle stesse
- Il tipo di categorie e la dotazione di eventuali premi
- Il nome del direttore di campo, della segreteria e della giuria
- Natura e dimensioni del terreno del campo gara e del campo prova
- Codice aziendale
- Orari di massima in cui si svolgeranno le singole categorie

Il programma del concorso viene pubblicato dal referente regionale di settore previa presa visione del comitato organizzatore. Dopo la sua pubblicazione nessuna modifica potrà essere apportata da parte del comitato organizzatore. È ammesso durante la manifestazione, per particolari esigenze e in casi eccezionali variare il previsto ordine di svolgimento delle gare dopo aver ottenuto l'approvazione del presidente di giuria o del delegato tecnico. Su ogni programma dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla SEF ITALIA.

ANNULLAMENTO

È data facoltà ai comitati organizzatori di annullare, per sopraggiunte difficoltà organizzative, un concorso programmato, purché tale provvedimento sia preso non oltre 10 giorni dall'inizio del concorso. Dopo tale termine verrà applicata da SEF ITALIA una sanzione amministrativa la cui entità verrà stabilita da SEF ITALIA stessa. Quanto sopra scritto decade per annullamento per cause di forza maggiore.

SOSTITUZIONI DI CATEGORIE

Solo in casi del tutto eccezionali, determinati da sopravvenute esigenze tecniche o connessi a cause di forza maggiore, è consentita la sostituzione di una categoria con una di diverso tipo.

L'accertamento delle circostanze eccezionali e la decisione definitiva sono di esclusiva competenza del delegato tecnico o presidente di giuria sentito il comitato organizzatore e il direttore di campo. Esso stesso dovrà darne tempestiva comunicazione ai concorrenti e riportare tale variazione nell'apposita relazione scritta.

NORME COMUNI A TUTTI I CONCORSI

Possono indire manifestazioni gli enti affiliati alla SEF ITALIA. L'idoneità tecnica per gli impianti che non abbiano mai programmato manifestazioni e che chiedano di organizzare concorsi è di competenza di SEF ITALIA o di un suo delegato tecnico. Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione da parte di SEF ITALIA o del suo referente di settore è subordinato all'impegno dell'organizzatore di attenersi alle prescrizioni del presente regolamento nonché alle eventuali disposizioni generali.



Per tutte le manifestazioni soggette al presente regolamento, salvo ove specificato diversamente, non sono richieste quote di spettanza da versare a SEF ITALIA. L'intero ricavato delle quote di iscrizione dei partecipanti alle manifestazioni vengono incamerate dal comitato organizzatore. Restano a carico del comitato organizzatore tutte le spese necessarie ad un corretto svolgimento delle manifestazioni, i rimborsi spese del personale e l'acquisizione di premi per la giornata (vedi prospetto informativo sui requisiti e costi per l'organizzazione di una manifestazione).

DIRIGENTI E SERVIZI

PRESIDENTE DI GIURIA O DELEGATO TECNICO: di nomina SEF ITALIA ha il compito di assicurare l'osservanza delle norme contenute nel presente regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e in tutte le normative approvate dalla SEF ITALIA. Ad esso spetta di decidere nei casi di controversia e nei casi dubbi.

GIURIA: di nomina del comitato organizzatore, ha il compito di giudicare tecnicamente le prove e di fornire le classifiche conformemente alle prescrizioni dei regolamenti vigenti. Un membro della giuria non può presiedere a categorie alle quali partecipino concorrenti o cavalli a lui connessi. La giuria ha facoltà di agire di propria iniziativa in caso di irregolarità di svolgimento delle gare, come escludere cavalli, sentito il parere del veterinario di servizio, che appaiono in condizioni tali da non poter sopportare le prove o che presentino ferite non rimarginate ed appariscenti. Si accerta della regolarità e della pubblicazione delle classifiche della giornata e della conforme ripartizione dei premi. Si assicura della regolare funzione e conformità di tutti i servizi richiesti per garantire il corretto svolgimento della giornata di concorso.

Nell'area riservata alla giuria possono permanere soltanto i membri facente parte del collegio giudicante ed il personale di servizio indispensabile al funzionamento della giuria stessa.

SEGRETERIA DI CONCORSO: di nomina del comitato organizzatore, verifica la regolarità dell'autorizzazione a montare, rinnovata per l'anno in corso, da parte dei concorrenti partecipanti, controlla i passaporti dei cavalli nel rispetto delle normative sanitarie in vigore e garantisce la regolarità dei risultati e l'esattezza dell'eventuale ripartizione montepremi e della sua attribuzione.

DIRETTORE DI CAMPO: di nomina del comitato organizzatore, ha il compito e la responsabilità di provvedere all'allestimento ed alla misurazione dei percorsi, alla costruzione dei relativi ostacoli nonché alla compilazione dei grafici dei percorsi stessi. Ha inoltre la responsabilità, per tutta la durata della manifestazione, di controllare l'idoneità del terreno di gara e dei campi di prova.

COMMISSARIO ALLE PARTENZE: di nomina del comitato organizzatore, ha il compito, alle dirette dipendenze della giuria, di controllare e assicurare la regolare presentazione dei concorrenti in campo gara, attenendosi al prestabilito ordine di partenza.

SEGRETERIA DI GIURIA: di nomina del comitato organizzatore, ha il compito di provvedere, alle dirette dipendenze della giuria durante lo svolgimento delle gare, alla stesura degli atti riguardanti i giudizi della giuria stessa. È Responsabile del caricamento on-line dei dati del concorso (es. Partenti, Classifiche, etc.).

ASSISTENZA SANITARIA: i comitati organizzatori di concorso hanno l'obbligo di garantire la presenza di un servizio di ambulanza se il numero degli iscritti è superiore a 50 partenti.



ASSISTENZA VETERINARIA: i comitati organizzatori hanno l'obbligo di garantire la reperibilità su chiamata nel tempo massimo di 30'.

MASCALCIA: garantire la reperibilità su chiamata nel tempo di 30'.

IL CRONOMETRAGGIO: deve essere eseguito al decimo di secondo dal giudice o dal cronometrista.

RESPONSABILE DI SCUDERIA: Ha il compito di sovrintendere all'organizzazione delle scuderie e di controllare e assicurare un'adeguata sistemazione nelle stesse ai cavalli.

SERVIZI: Nell'ambito in cui si svolge un concorso devono obbligatoriamente essere previsti servizi igienici come normative vigenti. Devono inoltre essere garantite strutture idonee con area parcheggio e area ristoro per i partecipanti e per i visitatori della manifestazione.

ATTEZZATURE DI SOCCORSO PER CAVALLI: I comitati organizzatori dell'evento dovranno garantire la presenza sul luogo della manifestazione di n. 1 telo delle dimensioni minime di 4x6 m. di colore scuro ma non nero al fine di garantire, nell'ipotesi di infortunio grave il trasporto del cavallo fuori dal campo o per isolare il cavallo infortunato dalla visione del pubblico.

RELAZIONI DEGLI UFFICIALI DI GARA

I presidenti di giuria avranno obbligo a fine manifestazione di compilare una relazione scritta generale sullo svolgimento della manifestazione da inviare al proprio referente regionale di settore entro e non oltre 5 giorni dal fine della manifestazione in merito allo svolgimento tecnico e all'efficienza organizzativa della manifestazione.

PREMI

Tutti i premi della giornata o di più giornate di gara sono a carico del comitato organizzatore, salvo diversamente specificato, o dei vari sponsor in accordo con il comitato organizzatore stesso.

È di competenza del comitato organizzatore garantire ai primi tre classificati coccarda e coppa o oggetto o montepremi. È sempre di sua competenza garantire la premiazione dei partecipanti in regola con i requisiti di ammissione alla premiazione della categoria con coccarda o eventuale oggetto di minor valore in base ai primi tre classificati ed in base al numero di partenti per categoria nella seguente ripartizione:

- Cavalli partiti fino a 9 – vengono premiati i primi 3 binomi
- Cavalli partiti da 10 a 13 – vengono premiati i primi 4 binomi
- Cavalli partiti da 14 a 17 – vengono premiati i primi 5 binomi
- Cavalli partiti da 18 a 21 – vengono premiati i primi 6 binomi
- Cavalli partiti da 22 a 25 – vengono premiati i primi 7 binomi
- Cavalli partiti da 16 a 29 – vengono premiati i primi 8 binomi
- Cavalli partiti da 30 a 33 – vengono premiati i primi 9 binomi
- Oltre 33 – vengono premiati i primi 10 binomi

È data facoltà al comitato organizzatore di premiare con coccarda o oggetto o buoni spesa o attestato di partecipazione tutti i partecipanti che abbiano terminato il loro percorso indistintamente dal risultato ottenuto, previa specifica nel programma di giornata.

REGOLAMENTO TROFEI



Le regolamentazioni di Trofei o comunque premi speciali attribuiti in base a classifiche su uno o più concorsi (per semplicità denominati anche esse trofei) deve essere sottoposta all'approvazione di SEF ITALIA almeno 60 giorni prima dell'inizio del trofeo, sia che il trofeo sia organizzato su concorsi regionali che nazionali.

L'organizzazione deve essere predisposta in accordo con SEF ITALIA, che ne diventa promotore, delle manifestazioni agonistiche che fanno parte del circuito che devono essere organizzate in ambito regionale, o se, a livello nazionale, in strutture di particolare interesse turistico. La loro programmazione deve essere di non più di un trofeo per disciplina per regione. La richiesta di organizzazione deve essere approvata da SEF ITALIA che tramite referente di settore provvederà alla stesura del calendario regionale e nazionale. In caso di inserimento fuori termine, lo stesso, sarà condizionato da quanto disposto. Per ogni trofeo deve essere redatto specifico regolamento da presentarsi almeno 50 giorni prima dell'inizio del trofeo in cui siano riportati:

- Comitato organizzatore o comitati organizzatori
- Referente organizzativo e disciplinare
- Località, date e formula dei concorsi interessati
- Ogni tappa deve essere corredata di specifico programma di gare
- Eventuali modalità per cavaliere e per cavalli
- Limiti di partecipazione e relative prescrizioni
- Criteri di assegnazione trofeo con modalità per tappa e per finale
- Montepremi in denaro o in oggetti per tappa e per finale
- Quote di iscrizione per tappa, per finale ed eventuali quote complessive

Non sono previste quote di spettanza a SEF ITALIA per l'organizzazione o la partecipazione a tappe di trofei da parte dei comitati organizzatori, i quali però si faranno carico, incamerando le quote di iscrizione previste, di far fronte alle spese dei premi di giornata e dei compensi del personale tecnico necessario per la riuscita dell'evento.

ISCRIZIONI

Tutte le iscrizioni devono essere effettuate tramite apposita sezione del sito SEF ITALIA.

Il cavaliere Juniores per partecipare a manifestazioni competitive deve essere assistito sia in gara che nei campi prova dal proprio istruttore o dal suo delegato (delega scritta consegnata in segreteria di concorso).

Il termine ultimo per iscriversi al concorso è di 3 giorni prima dell'inizio della manifestazione. I concorrenti che effettuano l'iscrizione da 2 giorni prima fino al giorno stesso della gara verseranno ulteriori 10 euro oltre alla quota di iscrizione per ogni percorso.

Per il ritiro delle iscrizioni è fatto obbligo ai cavalieri di comunicare tramite fax o e mail non oltre il giorno prima del concorso l'eventuale quota d'iscrizione.

La quota di iscrizione varia dai 10,00 ai 30,00 euro per categoria (quota che consente di effettuare la categoria e di accedere alla distribuzione dei premi secondo la tabella ripartizione montepremi. Eventuali variazioni dovranno essere preventivamente concordate ed approvate da SEF ITALIA).

A seguito dell'iscrizione verrà effettuato per sorteggio l'ordine di partenza. Nessuno spostamento è ammesso se non per conclamate cause di forza maggiore (esempio caduta del cavaliere in campo prova, perdita del ferro di un cavallo ecc.) e deve essere obbligatoriamente autorizzato dalla giuria.

Patente SEF del cavaliere:

Cat. 30cm – pat. A

Cat. 50cm – pat. A

Cat. 60cm – pat. A/B

Cat. 70cm – pat. A/B



Cat. 80cm – pat. A/B
Cat. 90cm – pat. B/C
Cat. 100cm – pat. B/C
Cat. 110cm – pat. B/C
Cat. 115cm – pat. C

NORME GENERALI COMUNI A TUTTE LE CATEGORIE

Ogni categoria indipendentemente dall'altezza dell'ostacolo, prevederà (a discrezione del direttore di campo) vari esercizi finalizzati a mettere in risalto la padronanza delle andature (compito: es.: 3 falcate tra due barriere, superamento di difficoltà in sella o "a mano", un percorso sinuoso, slalom, passaggio tra una strettoia, ecc. Nelle categorie con la progressione di altezza dovranno prevedere delle prove e difficoltà (slalom, "compiti", strettoie, percorsi sinuosi, ecc.) direttamente proporzionali.

Una categoria può essere effettuata con almeno 5 cavalli partenti, salvo deroghe previste.

Soppressione di un ostacolo: nel caso in cui un ostacolo di un percorso dovesse essere soppresso per cause di forza maggiore dovrà essere sostituito da un passaggio obbligato. Le eventuali penalità commesse su questo salto nei percorsi precedenti sono da ritenersi nulle. La decisione di soppressione di un ostacolo o di una prova è di esclusiva competenza del presidente di giuria o delegato tecnico sentito il parere del direttore di campo.

Interruzione: qualora una causa di forza maggiore costringesse ad interrompere una categoria, essa dovrà essere ripresa esattamente dal punto in cui è stata interrotta e possibilmente con le stesse caratteristiche della gara interrotta. Nel caso di impossibilità di ripresa la categoria deve considerarsi non svolta. Qualora per causa di forza maggiore o per impraticabilità del campo una o più categorie non possano essere effettuate le categorie stesse dovranno essere recuperate con il medesimo programma in una data successiva.

CAMPO GARA

Il campo gara è uno spazio chiuso e recintato destinato allo svolgimento delle prove di agility del concorso, le dimensioni e la natura del terreno devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli e lo svolgimento tecnico della manifestazione. È proibito ai concorrenti, sotto pena di squalifica, per tutta la durata del concorso, esercitare i loro cavalli sul campo gara.

CAMPO PROVA

Il campo prova è uno spazio recintato destinato all'esercizio dei cavalli partecipanti alle gare. La responsabilità della sua funzionalità è di competenza del comitato organizzatore sotto il controllo del direttore di campo. Per il lavoro dei cavalli i concorrenti potranno utilizzare esclusivamente i campi di lavoro negli orari stabiliti dalla giuria.

Le dimensioni e il terreno devono essere tali da non compromettere l'integrità fisica dei cavalli, ove necessario il numero di concorrenti ammessi sarà limitato alle dimensioni dei campi stessi.

L'ingresso al campo prova è strettamente limitato alle persone addette ai lavori nel numero massimo di una persona ogni binomio.

L'assistenza sanitaria (ambulanza e veterinario) deve essere garantita da una mezz'ora prima fino ad una mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara.

Il campo prova è considerato aperto dal giorno precedente a quello d'inizio delle gare ma senza l'obbligo di assistenza sanitaria e veterinario. Dal giorno precedente quello d'inizio delle gare e per l'intera durata del concorso è obbligatorio l'uso del cap da parte di chiunque monti a cavallo.

In campo prova è proibito lavorare i cavalli alla corda salvo che sia predisposta un'area apposita opportunamente delimitata.

In campo prova devono essere disposti almeno due salti (un dritto e un largo) inquadrati delle prescritte bandiere, rossa a destra e bianca a sinistra o altro che indichi in modo inequivocabile il senso del salto da affrontare.



Ove le dimensioni del campo lo consentano, e a giudizio della giuria, potranno essere collocati anche delle prove che si troveranno nel campo gara (slalom, strettoia, barriere a terra, ecc)

Per i pony e per i cavalli giovani di 4, 5 e 6 anni è fatto divieto di saltare ostacoli di dimensioni superiori per lunghezza e per larghezza rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria alla quale prendono parte.

È vietato saltare ostacoli larghi alla rovescia.

È consentito saltare in campo prova ostacoli i cui elementi non siano paralleli alla linea del terreno purché:

- Possibilità delle singole barriere di cadere liberamente

Si possono utilizzare ostacoli larghi costituiti da una croce davanti e da una barriera orizzontale dietro purché tale barriera sia posta ad una altezza di almeno 20 cm superiore al punto d'incrocio. Si possono prevedere esercizi con barriere a terra ed in-out (massimo 3 elementi).

Le Barriere d'invito possono essere collocate a terra davanti ad ostacoli verticali ad una distanza non superiore a m 1.00 dagli ostacoli stessi e possono essere collocate anche al di là degli ostacoli verticali sempre ad una distanza uguale e massima di un metro. La barriera di piede è consentita anche su oxer perché la distanza tra la barriera stessa e il salto non sia superiore a 30 cm. Sempre su oxer può essere posizionata una barriera a terra anche dalla parte in cui il cavallo si riceve ma non ad una distanza inferiori di 3 metri.

L'inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo o cavaliere.

OSTACOLO FACOLTATIVO DI PROVA

In caso di impraticabilità del campo prova, un ostacolo di prova, non facente parte del percorso deve essere posizionato in campo gara.

Saltare tale ostacolo più di due volte o al contrario comporta l'eliminazione. Non sono comunque ammessi più di due tentativi di saltare tale ostacolo.

Tali ostacoli o tentativi devono essere effettuati entro 60 secondi a partire dal momento in cui il concorrente si è presentato alla giuria e la stessa ha dato il segnale di partenza con il suono della campana. Dopo due tentativi di salto o allo scadere dei 60 secondi, la giuria, con due suoni della campana, darà al concorrente il segnale di partenza.

PERCORSO

Si definisce percorso il tracciato che un concorrente deve eseguire sul terreno per effettuare una determinata prova. Il percorso ha inizio quando il concorrente passa la linea di partenza nel senso indicato dalle bandiere o alla fine del conto alla rovescia dei 45" dal suono della campana dato per segnalare la partenza, e finisce nel momento in cui, dopo aver saltato l'ultimo ostacolo, viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere.

Il tempo massimo di un percorso è quello stabilito dal direttore di campo in base alla lunghezza del percorso stesso ed alla velocità prevista. Il superamento del tempo massimo è penalizzato in base ad apposite tabelle di computo delle penalità. Il superamento del tempo limite (il doppio del tempo massimo) comporta l'eliminazione del concorrente. La giuria in accordo con il direttore di campo ha facoltà di correggere il tempo accordato tramite valutazione teorica modificando i risultati dei primi concorrenti in conseguenza alle modifiche adottate e comunicate durante lo svolgimento della categoria.

Se un ostacolo viene abbattuto o spostato a seguito di una disobbedienza il crono sarà immediatamente arrestato ed il concorrente, avvertito con il suono della campana, dovrà arrestarsi sino al momento in cui il nuovo suono della campana lo autorizzerà a riprendere il percorso. Per quanto detto sopra il concorrente sarà penalizzato per un rifiuto e 6 secondi di correzione al tempo saranno aggiunti al tempo impiegato per concludere il percorso. Il tempo ripartirà nel momento in



cui il cavallo stacca gli anteriori da terra per affrontare il salto. Durante il periodo di neutralizzazione del tempo le disobbedienze non sono penalizzate mentre lo sono le cadute del cavallo o del cavaliere.

GRAFICO

Il grafico del percorso deve essere affisso a cura del direttore di campo, in modo visibile, nelle vicinanze del campo di prova almeno 30 minuti prima dell'inizio della categoria. Una copia deve essere consegnata alla giuria.

Il grafico dovrà riportare:

- Tipo di categoria
- Velocità
- Tempo massimo e tempo limite
- Numero di ostacoli, tipo di ostacoli, sequenza delle difficoltà (slalom, salti, strettoia, ecc)
- Partenza e arrivo
- Passaggi obbligati

OSTACOLI E DIFFICOLTA/PROVE

Sono formati da elementi (pilieri o ripari) laterali e da un fronte stabile delimitati dalle bandierine. Gli elementi laterali esterni dal fronte stabile devono essere solidi, e il predetto fronte deve essere costituito da elementi che, all'urto da parte del cavallo, devono cadere. Si possono realizzare strettoie con due ostacoli appaiati con una distanza che non vada a mettere in difficoltà il passaggio del binomio alle tre andature.

Quelli ostacoli e prove non facenti parte del percorso devono essere sbarrati.

I supporti ed ogni altro sistema d'appoggio utilizzati per sostenere le estremità delle barriere non possono essere mai tali da impedire la caduta delle barriere e devono consentire che le stesse possano rotolare.

Il fronte di ogni ostacolo è sempre delimitato da bandiere regolamentari: interamente rosse a destra e interamente bianche a sinistra (l'abbattimento di una bandiera non comporta alcuna penalità, la bandiera deve essere rimessa a posto prima che parta il concorrente successivo).

ERRORI

Sono computati errori alle singole difficoltà, esercizi, prove (slalom, strettoia, barriere a terra, ecc.), gli ostacoli quelli commessi nel percorso e sono computati in punti o minuti, secondi, in base alla particolare regolamentazione delle categorie applicate. Le transizioni al trotto ed al passo sono penalizzate automaticamente dal tempo. Se il cavallo si ferma per molto senza avanzare ed affrontare una difficoltà, sarà considerata una penalità, computata in secondi o in penalità.

Un ostacolo è considerato abbattuto quando per causa del cavallo o del concorrente, saltando:

- Una o più parti che lo compongono cadono
- Almeno una delle sue estremità non poggia più sul supporto

Toccate, sfiorate, spostamenti in qualsiasi senso durante il salto non vengono penalizzate. Un ostacolo urtato nel salto, durante il percorso, che cade dopo che il concorrente ha oltrepassato la linea di arrivo non determina errore. È invece considerato errore l'abbattimento dell'ultimo ostacolo anche se l'elemento abbattuto arriva a terra dopo che il concorrente ha tagliato la linea di arrivo. Tale norma è applicata anche all'ultimo ostacolo della prima fase della categoria a fasi consecutive. Se un elemento di un ostacolo che è stato abbattuto, impedisce al cavallo di saltare un ostacolo, deve essere rimosso e il tempo impiegato per fare ciò deve essere dedotto dal tempo totale del percorso.

L'interruzione del percorso e la ripresa devono essere segnalati con il suono della campana.



Quando un ostacolo è composto da più elementi sovrapposti, situato sullo stesso piano verticale, è penalizzata solo la caduta dell'elemento superiore. Quando un ostacolo da superare in un solo salto è composto da elementi situati su più piani verticali (oxer, triplice ecc.) la caduta di uno o più elementi conta per un solo errore.

ERRORE DI PERCORSO

Si ha errore di percorso quando il concorrente:

- Non compie il percorso conformemente al grafico affisso
- Trascure le indicazioni del grafico indicante il tracciato da seguire
- Non superi le difficoltà nell'ordine stabilito o una difficoltà non facente parte del percorso.

Un errore di percorso comporta l'eliminazione.

PENALITA'

Sono considerate disobbedienze e computate come tali:

IL RIFIUTO: Quando il cavallo si arresta davanti a un ostacolo o qualsiasi altra difficoltà e/o esercizio da affrontare e superare, sia che l'abbia o meno abbattuto o spostato. L'arresto davanti a un salto seguito immediatamente dal salto a più fermo non è penalizzato. Se il cavallo che ha abbattuto l'ostacolo lo passa senza lasciare il tempo di rimetterlo a posto è eliminato.

SCARTO: Si ha scarto quando il cavallo evita di affrontare una difficoltà del percorso e non transita tra le bandierine di delimitazione.

DIFESA o STOP: quando il binomio si ferma e non avanza, quindi non procede nell'affrontare la difficoltà e prova successiva del percorso.

CIRCOLO: quando il cavallo non affronta in linea retta due prove in successione, ma taglia le proprie tracce. Ovviamente non sono considerati i circoli necessari per riaffrontare una prova di abilità in seguito ad un rifiuto.

CADUTA

Vi è caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra il cavallo ed il concorrente, e anche se il cavaliere ha evitato la caduta appoggiandosi a qualsiasi elemento esterno al cavallo.

CADUTA DEL CAVALLO

Il cavallo è considerato caduto quando la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo e il terreno.

NEI CONCORSI DI QUALSIASI FORMULA LA PRIMA CADUTA DEL CAVALLO O DEL CAVALIERE O DI ENTRAMBI COMPORTA L'ELIMINAZIONE.

AIUTI DI COMPIACENZA

Sono tutti quegli interventi esterni (voci, grida, gesti) richiesti o meno dal cavaliere finalizzati a facilitargli la prosecuzione e la successione delle prove da affrontare.

In casi particolari la giuria può autorizzare il concorrente ad entrare in campo con l'aiuto di un'altra persona (solitamente nelle categorie pony o in caso di cavalieri juniores l'istruttore può accompagnare in campo il concorrente e sostare all'interno del campo gara per vigilare sul percorso del suo allievo senza però fornire indicazioni che lo aiutino nel compiere il suo percorso). Non sono considerati aiuti di compiacenza porgere ad un concorrente occhiali e/o cap.



CAMPANA

La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente, essa serve per:

- Autorizzare i concorrenti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso e lasciare lo stesso al termine del percorso.
- A dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45” se al fine di questo tempo il concorrente non ha tagliato la linea di partenza il suo percorso inizierà in quel preciso momento, le disobbedienze e le cadute non sono penalizzabili fino al momento in cui il concorrente non taglia la linea di partenza anche se il tempo continua. Allo scadere dei 45” il concorrente ha a disposizione il tempo limite per effettuare il percorso, allo scadere di tale tempo il concorrente verrà eliminato. Il concorrente verrà altresì eliminato qualora impieghi più di 45” ad affrontare la prima prova dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso è iniziato.
- Ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto.
- A segnalare che una prova deve essere ripetuta dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell’ostacolo.
- A dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione.
- A segnalare, con suoni ripetuti, l’eliminazione e il conseguente ordine di lasciare il campo.

Se il concorrente non obbedisce al segnale di arresto dato con la campana può essere eliminato, a giudizio della giuria. Se dopo un’interruzione il concorrente riparte senza aver atteso il suono della campana viene eliminato.

PENALITA’ E RELATIVE TABELLE

Vedere Tabella di “Regolarità” e Tabella “a tempo”

ELIMINAZIONI

CAUSE DI ELIMINAZIONE A DISCREZIONE DELLA GIURIA

- Non entrare in campo alla chiamata del proprio turno
- Entrare in campo non a cavallo o uscire a piedi non in seguito a caduta
- Ricevere aiuti di compiacenza
- Entrare in campo a piedi dopo l’inizio di una categoria
- Non fermarsi al suono della campana
- Non indossare la tenuta regolamentare
- Affrontare una difficoltà e/o prova dopo aver tagliato la linea di arrivo

CAUSE DI ELIMINAZIONE AUTOMATICA APPLICATA DALLA GIURIA

- Affrontare in campo una qualsiasi prova prima del suono della campana
- Partire prima che sia dato il segnale della campana e affrontare la prima prova
- Superare il tempo limite
- Incorrere in una difesa del cavallo superiore ai 45”
- Impiegare più di 45” a per affrontare la prima prova dopo una penalità
- Saltare una prova senza aver rettificato un errore di percorso
- Saltare una difficoltà in senso contrario a quello indicato dalle bandiere
- Saltare una difficoltà prima che sia stato rimesso in ordine, dopo una penalità
- Ripartire dopo un’interruzione senza aspettare il suono della campana
- Ripetere più volte una prova facoltativa in campo o affrontarla in senso contrario



- Non ripetere l'intero esercizio (contrassegnato con un solo numero di progressione), dopo aver ricevuto uno stop o scarto all'interno della medesima prova (esempio: in-out, slalom, gabbia)
- Saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato la linea di partenza
- Non passare a cavallo la linea di traguardo prima di uscire dal campo
- Uscire dal campo prima della fine del percorso
- Accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo il cap o gli occhiali
- Perdere il cap durante il percorso

Il concorrente che eliminato non obbedisce all'ordine dato dalla giuria con il suono della campana di interrompere il percorso è passibile di ammenda, qualora persista l'inosservanza, malgrado il nuovo ordine dato dalla giuria con un successivo suono della campana è passibile di squalifica.

SALTO FACOLTATIVO DOPO ELIMINAZIONE O RITIRO

Un concorrente eliminato o ritiratosi durante il percorso è autorizzato, prima di lasciare il campo, ad effettuare un solo tentativo su un ostacolo del percorso nella debita direzione, ad esclusione delle combinazioni. O può chiedere alla giuria il permesso di concludere la prova per esercizio (non oltre la terza disobbedienza) ad esclusione di un'eliminazione a seguito di caduta o di un'eliminazione a causa di difesa del cavallo.

Il concorrente che non si attiene con quanto sopra detto è punibile con ammenda ed è invitato dalla giuria, con il suono della campana, ad abbandonare il campo.

INCIDENTI

Un concorrente che abbia avuto un incidente durante lo svolgimento di una prova che gli impedisca di terminare la prova stessa non può essere sostituito e il cavallo è eliminato. Analogamente se il personale medico di servizio giudichi il concorrente non idoneo a terminare la prova.

SANZIONI

I Concorrenti ed i proprietari/responsabili dei cavalli che personalmente o per l'azione dei loro dipendenti si rendano colpevoli di infrazioni al presente regolamento o che tengano un comportamento scorretto nei confronti del presidente della giuria, della giuria, del direttore di campo, dei commissari, dei responsabili dei servizi e dei rappresentanti dell'ente organizzatore o che commettano scorrettezze sportive sono passibili delle sanzioni disciplinari previste per il seguente regolamento.

Al presidente di giuria o delegato tecnico e alle giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1- Avvertimento
- 2- Pena Pecuniaria da 25,00 euro a 200,00 euro
- 3- Esclusione (squalifica) del concorrente e/o del cavallo da una o più prove

I provvedimenti delle giurie sono immediatamente esecutivi.

SONO CAUSA DI SQUALIFICA:

- La partecipazione di un concorrente ad un concorso senza essere in possesso di regolare autorizzazione di monta in regola per l'anno in corso.
- La partecipazione ad un concorso di un cavallo non in regola con le vaccinazioni richieste dalle normative ASL in vigore.
- La mancata osservanza delle prescrizioni inerenti a bardature e imboccature.
- L'uso di frusta e speroni non consentiti.



- Esercitare i cavalli sul campo di gara.
- Inosservanza del segnale della campana con il quale la giuria ordina di sospendere la prova o di abbandonare il campo dopo eliminazione o ritiro.
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività in campo di prova
- Lo sbarrare i cavalli
- Compiere atti di brutalità verso i cavalli
- Le frodi
- Il doping
- Comportamento scorretto nei confronti del presidente di giuria, della giuria, dei responsabili dei servizi e dei rappresentanti dell'ente organizzatore.
- Le scorrettezze sportive di qualunque genere che possano turbare la buona riuscita della manifestazione.

DOPING

Sia i cavalieri che i cavalli partecipanti alle manifestazioni SEF ITALIA potranno essere sottoposti a cura del comitato organizzatore o dalla SEF ITALIA a controlli antidoping, finalizzati a reprimere questo fenomeno.