



SEF-ITALIA
SPORT E FORMAZIONE

Regolamento Nazionale EQUITAZIONE DA LAVORO



Art. 1 Tipologie di Monta

Questa disciplina ha lo scopo di promuovere l'equilibrio psico-fisico del cavallo da lavoro esaltando le qualità attitudinali con il bestiame e le varie difficoltà che si affrontano durante il lavoro in campagna.

L'equitazione da lavoro è riconducibile a tutte le tipologie di monta nazionali ed internazionali; nell'ambito di essa, è consentita la conduzione del cavallo sia a due mani sia ad una sola mano.

Nelle gare di EQUITAZIONE DA LAVORO è consentita la partecipazione con le seguenti bardature a scelta dei cavalieri:

1. La monta Sarda
2. La monta Vaquera
3. La monta Camarguese
4. La monta Western
5. La monta Campesinos
6. La monta Inglese
7. La monta Argentina (Gaucho)
8. La monta Maremmana

E' preferibile che la tipologia di monta sia caratterizzata sia dall'abbigliamento del cavaliere, sia dalla bardatura del cavallo, caratteristiche che, tra di esse, dovranno, se adottate, essere in sintonia con il tipo di monta praticata.

Art. 2 Tipologia di gara

La gara si può svolgere singolarmente o a coppie.

L'equitazione da lavoro è una disciplina di completo, ed essa si compone di quattro diverse specialità:

1. Prova di Ranch Sorting;
2. Prova di Sbrancamento;
3. Prova di Velocità.
4. Prova di Precisione

Il comitato organizzatore delle gare si riserva la libertà di scegliere quattro, tre o due delle specialità sopracitate che andranno a comporre la tipologia di gara.

In caso di campionato:

- i cavalieri possono sostituire il cavallo, per esempio se infortunato (no nelle prove giornaliere)
- se fatto a coppie, può essere cambiato un binomio, ma almeno uno dei due membri ufficiale deve essere presente

Specifiche:

1- Prova di Ranch Sorting

Il Ranch Sorting prende luogo tra due recinti di forma circolare con approssimativamente le stesse dimensioni.

Il concetto base è che ci sono dieci vitelli numerati, da 0 a 9, e uno non numerato radunati dentro uno dei due recinti dietro alla FULL LINE e i due cavalieri nell'altro recinto.

Prima dell'inizio di ogni gara la mandria deve essere radunata al limite dell'arena.

Ogni manche dura 180 secondi (3 minuti) e il giudice darà l'avviso alla squadra 30 secondi prima del termine del GO.

Il numero del vitello verrà sorteggiato prima dell'inizio della gara.

Il giudice alzerà la mano o la bandiera quando l'arena sarà pronta.

Il giudice abbasserà la mano o la bandiera quando il naso del primo cavallo avrà superato la linea d'inizio (START LINE) e lo speaker comunicherà il numero del vitello da separare per primo (per esempio se viene chiamato il n. 4 questo dovrà essere il primo ad essere separato, poi a seguire in ordine crescente, 5, 6, ecc....).

Il vitello senza numero non deve mai oltrepassare la linea di FULL LINE, pena il NO-TIME.

Se una qualsiasi parte del corpo di un vitello oltrepassa la linea in un ordine non corretto, la squadra riceverà un NO-TIME. Un vitello viene considerato "separato" quando il suo intero corpo ha completamente superato la FULL LINE.

Il tempo continuerà a scorrere fino a quando tutti i capi numerati (10 vitelli) non saranno stati divisi (la squadra dovrà alzare la mano per fermare il tempo) o sino al raggiungimento del tempo limite. Ogni vitello diviso avrà un bonus di 5 secondi da sottrarre al tempo del GO (3 minuti).



Non è consentito incitare il bestiame toccandolo con le mani, con i piedi, con il cappello o altre attrezzature, pena il NO-TIME.

Le redini possono essere usate solo per incitare il proprio cavallo usandole soltanto dal sottopancia indietro verso i posteriori e non verso la testa, pena il NO-TIME.

Le mani possono essere battute sui pantaloni o chaps del cavaliere.

Si svolgerà un GO per squadra e sarà valido quando verrà chiuso con almeno un vitello separato dalla mandria e fatto entrare dietro la FULL LINE.

La classifica finale sarà stilata secondo il seguente criterio:

- Somma dei capi totalizzati - Somma dei tempi ottenuti

per esempio se si dividono 5 capi il risultato sarà: 3 minuti meno 25 secondi (5 vitelli per 5 secondi di bonus a vitello) il tempo netto sarà 2 minuti e 35 secondi).

Il NO-TIME sarà di 180 secondi, la durata della manche.

2- Prova di Sbrancamento

È una gara a tempo. Il binomio (cavallo e cavaliere) dovrà entrare in un campo rettangolare appositamente recintato, sbrancare un vitello numerato (a lui assegnato da un sorteggio effettuato prima dell'inizio della gara) dalla mandria che si trova in fondo al rettangolo, costringendolo per almeno 7 secondi a stazionare nella metà campo opposta, senza permettere il ricongiungimento del vitello assegnato alla mandria e impedire il transito della mandria nella metà campo dove è confinato il vitello.

Il tempo di isolamento del vitello partirà quando il cavaliere alzerà la mano. Il binomio ha 120 secondi (2 minuti) di tempo per la prova. Il tempo partirà quando il binomio oltrepasserà la linea di mezzeria dove si troverà il giudice, che coinciderà con la comunicazione da parte dello speaker del numero del vitello a lui assegnato. Un numero maggiore di due (escluso quello assegnato) che oltrepassi tale linea comporta la squalifica.

È a discrezione del binomio, decidere se riportare i vitelli non assegnati nell'area specifica, senza l'attribuzione delle penalità, o chiudere il tempo con l'attribuzione delle penalità stesse. Nel caso in cui il vitello assegnato si ritrovi sbrancato assieme ad altri elementi della mandria (massimo 3 compreso il numero assegnato 2+1) sono previste penalità da commutare in tempo (ogni vitello diverso da quello corretto avrà una penalità di 15 secondi, per esempio sbrancamento di 3 vitelli nel tempo di un minuto il tempo totale sarà 1 minuto e 30 secondi).

Se invece il vitello assegnato sarà l'unico sbrancato dal resto della mandria, il binomio avrà un bonus di 15 secondi da togliere al tempo effettuato (esempio sbrancato il vitello in un minuto meno il bonus di 15 secondi, il tempo finale sarà 45 secondi).

In caso di NO-TIME o sbrancamento di nessun vitello il tempo assegnato al binomio sarà di 2 minuti e 35 secondi.

Il binomio vincente sarà quello che avrà sbrancato il vitello nel minor tempo.

I vitelli non possono essere toccati o maltrattati né dal cavallo né dal cavaliere.

3- Prova di Velocità

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

Durante l'esecuzione del percorso è vietato passare all'interno degli elementi tranne chiaramente quello da affrontare.

Le andature sono libere. L'ostacolo deve essere sempre affrontato; dopo tre tentativi si può passare, con alzata di mano, a quello successivo (con una penalità di 25 secondi).

GIOCHI E PENALITÀ

1. CANCELLO O SCALAROLA (CORDA)

Penalità 15 secondi se viene lasciato aperto

Penalità 5 secondi per ogni elemento (barriera/piliere) abbattuto

2. LABIRINTO A ELLE O SEMPLICE

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta (se viene toccata non è penalità)

3. ARRETRAMENTO SU CORRIDOIO O A SLALOM TRA PALETTI

Penalità 5 secondi per ogni barriera/piliere abbattuto (se viene toccata non è penalità)

Penalità 10 secondi se non viene spostato l'oggetto



4. BARILI A 8 (DUE BARILI), A TRIANGOLO (TRE BARILI)

Penalità 5 secondi per ogni barile che viene abbattuto

5. PONTE NORMALE O A BASCULA (Lo spostamento dell'oggetto può essere parallelo o inizio-fine ponte)

Penalità 5 secondi se non viene completato lo spostamento dell'oggetto

Penalità 5 secondi per ogni arto del cavallo fuori dal ponte

Penalità 5 secondi per ogni piliere o barriera abbattuti

6. QUADRATO

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta (se viene toccata non è penalità)

7. SLALOM SEMPLICE O PARALLELO

Penalità 5 secondi per ogni piliere abbattuto (se viene toccato non è penalità)

8. TRASCINAMENTO DELL'OGGETTO

Penalità 10 secondi se non viene agganciato o se la corda cade a terra

9. SALTO (altezza max 60cm)

Penalità 10 secondi se cade la barriera (se viene toccata non è penalità)

10. PASSI LATERALI CON BARRIERA: SEMPLICE/a ELLE /a ZETA

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta

11. SARACINO (TIRO ALL'ANELLO)

Bonus di 15 secondi se preso anello e rimesso spada o lancia al suo posto, se una delle 2 azioni non viene svolta nessun bonus

12. TIRO CON LAZO

Bonus di 15 secondi se viene preso l'oggetto o testa finta di toro

13. QUATTRO BARRIERE A TERRA APPOGGIATE SU SUPPORTI (DISTANTI TRA LORO 1m)

Penalità di 5 secondi per ogni barriera caduta

14. COMBINATA: CORRIDOIO IN ENTRATA, SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO IN PASSI LATERALI, ARRETRAMENTO IN CORRIDOIO PARALLELO A QUELLO DI ENTRATA

Penalità di 5 secondi per ogni barriera o elemento caduto

15. RIVIERA NATURALE CON ACQUA (O CON TELO AZZURRO)

larghezza max 150cm e lunghezza minima metri 3,00

4- Prova di Precisione

Per tutte le prove per le quali è previsto un bonus delle tre andature, l'andatura che da' diritto al bonus deve essere mantenuta durante tutto l'esercizio altrimenti il bonus assegnato sarà quello minimo.

La prova di precisione rimane sempre una prova a tempo con le penalità sotto elencate, ma con un punteggio in bonus sulle andature scelte.

La difficoltà deve essere sempre affrontata, dopo tre tentativi si può passare, con alzata di mano, a quella successiva (con una penalità di 25 secondi).

I punti saranno trasformati in secondi da togliere al tempo totale. Le andature sono libere tranne che negli esercizi sotto elencati con bonus.

GIOCHI E PENALITA'

1. CANCELLO O SCALAROLA (CORDA)

Penalità 15 secondi se viene lasciato aperto

Penalità 5 secondi per ogni barriera/piliere abbattuto



2. LABIRINTO A ELLE O SEMPLICE

Bonus: al passo, 4 punti

Al trotto, 7 punti

Al galoppo 10 punti

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta (se viene toccata non è penalità)

3. ARRETRAMENTO SU CORRIDOIO O A SLALOM TRA PALETTI

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta (se viene toccata non è penalità)

Penalità 10 secondi se non viene spostato l'oggetto o cade a terra

4. BARILI A 8 (DUE BARILI), A TRIANGOLO (TRE BARILI)

Bonus: al passo, 4 punti

Al trotto, 7 punti

Al galoppo 10 punti

Penalità 5 secondi per ogni barile che viene abbattuto

5. PONTE NORMALE O A BASCULA (Lo spostamento dell'oggetto può essere parallelo o inizio-fine ponte)

Obbligatorio al PASSO (Se eseguito al trotto o al galoppo 10 secondi di penalità e se eseguito a passo 10 secondi di bonus)

Penalità 5 secondi se non viene effettuato lo spostamento dell'oggetto

Penalità 5 secondi per ogni arto del cavallo fuori dal ponte

Penalità 5 secondi per ogni piliere o barriera abbattuti

6. QUADRATO

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta (se viene toccata non è penalità)

7. SLALOM SEMPLICE O PARALLELO

Bonus: al passo, 4 punti

Al trotto, 7 punti

Al galoppo 10 punti

Penalità 5 secondi per ogni piliere abbattuto (se viene toccato non è penalità)

8. TRASCINAMENTO DELL'OGGETTO

Penalità 10 secondi se non viene agganciato o se la corda cade a terra

9. SALTO (altezza max 60 cm)

Bonus: al passo, 4 punti

Al trotto, 7 punti

Al galoppo 10 punti

Penalità 10 secondi se cade la barriera (se viene toccata non è penalità)

10. PASSI LATERALI CON BARRIERA: SEMPLICE – A ELLE – A ZETA

Penalità 5 secondi per ogni barriera abbattuta

11. SARACINO (TIRO ALL'ANELLO)

Bonus di 15 secondi se preso anello al galoppo e rimesso spada o lancia al suo posto, se una delle 2 azioni non viene svolta nessun bonus

Bonus di 10 secondi se preso anello al trotto e rimesso spada o lancia al suo posto, se una delle 2 azioni non viene svolta nessun bonus

Nessun bonus se eseguito al passo

12. TIRO CON LAZO

Bonus di 15 secondi se viene preso l'oggetto o testa finta di toro

13. QUATTRO BARRIERE A TERRA APPOGGIATE SU SUPPORTI (DISTANTI TRA LORO 1m)

Obbligatorio passaggio al trotto con 10 secondi di bonus; al passo o galoppo 10 secondi di penalità

Penalità di 5 secondi per ogni barriera caduta



14. COMBINATA: CORRIDOIO IN ENTRATA, SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO IN PASSI LATERALI, ARRETRAMENTO IN CORRIDOIO PARALLELO A QUELLO DI ENTRATA

Penalità di 5 secondi per ogni barriera o elemento caduto

15. RIVIERA NATURALE CON ACQUA (O CON TELO AZZURRO)

larghezza max 150cm e lunghezza minima metri 3,00

Bonus: al passo, 4 punti

Al trotto, 7 punti

Al galoppo 10 punti

Art. 3 Categorie

Le categorie previste sono:

- CATEGORIA LUDICA: Patente A (principianti)
- CATEGORIA JUNIORES: Patente B (fino ai 14 anni)
- CATEGORIA JUNIORES: Patente B (da 14 fino ai 18 anni)
- CATEGORIA SENIOR: Patente B o C (Dai 18 anni in poi)

Le patenti devono essere valide per l'anno in corso. L'ETÀ dei cavalieri è calcolata al 31 dicembre dell'anno successivo a quello di nascita (per es. nato 25 agosto 2000, termina la categoria juniores il 31 dicembre 2018).

Nelle categorie LUDICA e JUNIORES è OBBLIGATORIA la presenza dell'istruttore in campo o di un delegato avente lo stesso brevetto. L'istruttore seguirà l'allievo durante la prova aiutandolo verbalmente, senza suggerire il percorso. L'ETÀ dei cavalli è calcolata dal 1° gennaio dell'anno successivo alla loro nascita.

Lo stesso cavallo può essere usato più volte in varie categorie, ma sempre rispettandone le condizioni fisiche.

Alle gare possono partecipare tutti i cavalli iscritti all'anagrafe equina, in regola con la normativa sanitaria.

Art. 4 Suddivisione di gare, campionati e manifestazioni

Si dividono in:

Nazionali, Interregionali, Regionali, Provinciali, Sociali, Special event.

Il Comitato organizzatore è l'Ente o il Club Ippico deputato all'organizzazione della gara, è il responsabile della predisposizione dei percorsi, della presenza di un'adeguata assistenza sanitaria, veterinaria, assicurativa ed un numero di inservienti agli ostacoli adeguato.

Sarà compito del responsabile regionale o nazionale valutare con congruo anticipo l'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara nonché alla presenza di assistenza veterinaria e sanitaria, viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie.

I centri che ospitano una gara dovranno occuparsi di:

- giudici
- preparazione del campo e sistemazione vitelli;
- presenza dell'ambulanza per tutta la durata della gara;
- presenza del medico veterinario per tutta la durata della gara;
- attività di segreteria;
- presenza di cronometristi ufficiali con fotocellule (obbligatori in manifestazioni nazionali);
- ospitare cavalli e cavalieri partecipanti alla manifestazione in strutture idonee;
- promozione e richiamo partecipanti;
- predisporre i premi;

I centri/fiera che ospitano le manifestazioni saranno soggetti al sopralluogo da parte del responsabile della disciplina nei giorni precedenti. Se la sicurezza di base e l'accoglienza non sono ritenute idonee per il regolare svolgimento della manifestazione, la manifestazione stessa verrà annullata.

Condizioni necessarie per poter effettuare una gara di equitazione da lavoro

Presenza di:

- **Presidente di giuria o giudice unico di equitazione da lavoro**
- **Assistenza Medica:** Deve essere garantito un servizio di assistenza medica da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

La presenza o la reperibilità per l'arrivo di un'ambulanza attrezzata è obbligatoria. È auspicabile anche la presenza o la



reperibilità di un medico. (Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione potrà proseguire solo a condizione che l'organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza).

• **Assistenza veterinaria:** I comitati organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria (o sul luogo o tramite reperibilità) per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il veterinario di gara offre la sua consulenza al presidente di giuria per tutta la durata della manifestazione.

• **Composizione della giuria:** Per ogni gara verrà nominata una giuria. La giuria sarà composta da giudici di equitazione da lavoro abilitati, con un massimo di 3 per le gare nazionali, 2 per le gare regionali e 1 per le gare provinciali e sociali. Per le gare dei Campionati Regionali e inferiori il numero dei giudici può essere ridotto a 1.

I componenti, con i loro compiti, devono essere:

• **Presidente di giuria:** vigila sullo svolgimento della gara e sull'applicazione del regolamento

• **Giudici di campo:** segnalano le penalità durante il percorso.

• **Cronometristi:** sono i responsabili dei rilevamenti dei tempi, i quali dovranno essere rilevati in centesimi ed unitamente alla giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile. Non verrà tenuto in alcuna considerazione un qualsiasi tempo cronometrico se non del giudice cronometrista.

Nelle tappe nazionali, e regionali i tempi potranno essere presi con fotocellule senza l'ausilio di cronometristi ufficiali. Il cronometrista dovrà far partire il cronometro anche in caso di cellule fotoelettriche; in caso di guasto o malfunzionamento farà fede il tempo del cronometro.

Quando chiamato ad entrare in campo per l'inizio della gara si potrà scaldare il cavallo senza attraversare né provare le prove di abilità pena l'eliminazione.

Il binomio avrà quindi 15 secondi di tempo per partire dalla chiamata ufficiale che sarà data dal giudice mediante fischietto.

• **Segreteria:** ha lo scopo di espletare le operazioni di scuderizzazione, di iscrizione, di effettuare i sorteggi di partenza, compilare gli ordini di partenza per Giudici, Speaker, addetto campo prova e ingresso gara. Tiene sino alla fine della gara i libretti segnaletici dei cavalli. Espone le classifiche e le eventuali modifiche nella giornata decretate dal Presidente di Giuria.

• **Iscrizioni:** Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte a una manifestazione riconosciuta se non risultano regolarmente iscritti. Al momento delle iscrizioni il cavaliere deve presentare l'originale del libretto segnaletico del cavallo. Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, numero di tessera valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali il cavaliere o amazzone intende partecipare. 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). Al momento dell'iscrizione il cavaliere dovrà dimostrare l'avvenuto versamento della quota di iscrizione e del box.

La scheda di iscrizione per i minorenni dovrà essere sottoscritta dal tutore legale e dall'istruttore, che è responsabile della partecipazione e del comportamento del minorenne.

Inizio e termine di una gara di equitazione da lavoro

I cavalieri dovranno presentarsi un'ora prima dell'orario programmato per l'inizio della competizione. Una manifestazione si intende ultimata mezz'ora dopo che la giuria ha annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

Ordine di partenza: L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio. Nel caso in cui un cavaliere presenti più cavalli, nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l'uno dall'altro con un minimo di sei o a discrezione del Presidente di Giuria.

Controllo antidoping: Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, con l'impiego di sostanze non consentite. Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara.

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 una prova di abilità, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione della giuria, l'eliminazione. Tali provvedimenti possono essere presi dalla giuria in base a precise testimonianze dei seguenti ufficiali di gara: presidente di giuria, giudici, veterinario di servizio.

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 l'eliminazione. La giuria ha l'obbligo di prendere provvedimenti, dopo aver accertato i fatti, anche a seguito di segnalazione da parte di un commissario, giudice o veterinario.

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
- È specifico dovere della giuria fermare un binomio in evidente difficoltà durante la gara.

Rapporti: I componenti della giuria, gli chef d'équipe 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 lo statuto ed il regolamento;
- comportamento irrispettoso nei confronti della giuria o di altri cavalieri ecc..

Reclami: Ogni RECLAMO o RICORSO dovrà essere, pena della sua stessa decadenza, inoltrato entro 30 minuti dall'esposizione, anche verbale, della classifica o dal verificarsi del fatto in opponibile SENZA PREGIUDICARE il continuo della gara. Contro le decisioni della giuria potrà essere presentato ricorso per iscritto previo versamento di € 100.00, restituite in caso di ricorso accettato. Non è ammesso ricorso se non presentato dal proprietario del cavallo o dal concorrente o fuori tempo (30 minuti a decorrere dall'esposizione - anche verbale - della classifica).

La partenza del concorrente comporta l'accettazione del seguente regolamento, e per cui non sarà ammesso alcun ricorso sullo stesso.

Restituzione depositi e premi: Qualora la decisione presa, in prima o seconda istanza, vada a modificare la classifica finale i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi eventualmente ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

Art. 5 Saluto

Il saluto consiste nel chinare leggermente la testa; sarà facoltativo, ed è rivolto al giudice di gara prima di partire. Una dimenticanza non comporta penalità.

Art. 6 Tenuta dei cavalieri

Si esige una tenuta corretta, adatta al tipo di monta e di bardatura del cavallo; la giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui comportamento o abbigliamento sia lesivo per l'immagine della SEF-Italia.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti che nell'azione degli aiuti provochino lesioni o maltrattamenti al cavallo. La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza dei concorrenti con abbigliamento non consono al tipo di monta. Una volta partito il binomio non potrà più essere eliminato post gara per abbigliamento o bardatura o morso non conforme. L'utilizzo del copricapo rigido è a discrezione del Presidente di giuria. Per gli under 18 è obbligatorio l'uso della tartaruga e del cap rigido in tutte le tipologie di monta. Nelle manifestazioni nazionali i concorrenti possono partecipare con un copricapo attinente al loro tipo di monta (Es. monta Western). Se durante la gara vi è la perdita volontaria del copricapo rigido il cavaliere verrà eliminato. Nella gare in cui è permesso il copricapo attinente al tipo di monta, la perdita a terra del cappello non comporterà alcuna penalità.

Il copricapo rigido (cap) è obbligatorio in tutte le manifestazioni tranne in quelle nazionali.

Art. 7 Bardatura dei cavalli

Un cavaliere può decidere la propria tipologia di monta indipendentemente dalla razza del cavallo. Sono ammessi tutti i tipi di monta sopraccitati, purché coerenti con la tradizione di quella stessa monta. La scelta delle imboccature è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti SEF-Italia, sono consentite le protezioni agli arti del cavallo.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui equipaggiamento sia insufficiente, inadatto o possa danneggiare il cavallo o mettere a repentaglio il cavaliere stesso o qualora giudichi un qualsiasi finimento costrittivo o pericoloso per il cavallo. Il binomio una volta partito non può più essere eliminato post gara dalla giuria, anche se con bardatura non conforme. È ammesso il capezzino semplice (cinghia di cuoio fatta passare intorno al muso all'altezza della fine dei montanti e del capezzino americano). La rottura di un finimento o elemento della sella durante la gara che ne possa pregiudicare il proseguo comporta lo stop immediato a discrezione del giudice.



Art. 8 Ricognizione percorso

Il percorso dovrà essere visionato a piedi e senza cavallo, entro 15 minuti dalla partenza del primo concorrente, insieme a tutti i partecipanti concorrenti o Chef d'Equipe, con il Giudice, che spiegherà la sequenza delle prove di abilità e le loro penalità. L'organizzazione della gara potrà altresì decidere di consegnare a tutti i partecipanti il tracciato con disegno riportante la sequenza delle prove di abilità ed il corretto modo di affrontarle. Il tracciato non dovrà essere provato né prima né durante lo svolgimento della manifestazione pena l'eliminazione. La ricognizione del percorso non è obbligatoria.

Art. 9 Tabella Punteggi

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

Il punteggio attribuito per ogni prova sarà il seguente:

numero degli iscritti + 6 al 1° classificato

numero degli iscritti + 4 al 2° classificato

numero degli iscritti +2 al 3° classificato

numero degli iscritti al 4° classificato

numero degli iscritti -1 dal 5° classificato e così via fino all'ultimo classificato.

Zero punti saranno attribuiti solo in caso di squalifica.

Il punteggio di ogni prova sarà sommato per stabilire la classifica di completo delle prove scelte (Due, tre o quattro).

Qualora ci fossero nella classifica finale di completo parità tra due o più concorrenti (singoli o squadre), la classifica sarà ottenuta considerando il miglior risultato della prova di ranch sorting, in caso di nuova parità il miglior punteggio della prova di sbrancamento, in caso di ulteriore parità, il miglior tempo nella prova di velocità, successivamente il miglior tempo della prova di precisione. Alla fine si procederà al sorteggio.