

## **REGOLAMENTO EQUITAZIONE DA LAVORO**

### **Prova di addestramento (Dressage)**

### **Prova di Gimkan-trail**

### **Prova di andature**

## **Art. 1 Tipologie di Monta**

Questa disciplina ha lo scopo di promuovere l'equilibrio psico-fisico del cavallo da lavoro esaltando le qualità attitudinali 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/amazzoni:

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

È 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 tre diverse specialità:

1. Prova di Addestramento (Dressage)
2. Prova di Andature (passo, trotto, galoppo)
3. Prova di Gimkan-trail

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

### **1-Prova di dressage (riprese di addestramento: ID30-E60-E80-E100-E200-E300)**

Consiste nell'evidenziare la correttezza degli aiuti primari e secondari per avere un cavallo collaborativo e fiducioso.

### **2- Prova di Andature (passo, trotto o galoppo a seconda del livello)**

È una prova attitudinale alla fluidità delle andature. Prova a tempo con penalità di 5 sec. per ogni elemento abbattuto

### **3- Gimkan trail: prova di precisione a tempo con bonus**

L'obiettivo di questa prova è di evidenziare le capacità del binomio: tranquillità, precisione, stile e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo e come venga evidenziata l'empatia esistente nel binomio. Deve mettere in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione nelle difficoltà previste, quindi, cadenze eccessive, difese, partenze repentine e transizioni brusche o soste prolungate che interrompano la regolarità e la fluidità della prova.

Per ogni elemento abbattuto 5 punti di penalità. La ricognizione del percorso solo a piedi. Il concorrente che durante l'esecuzione della prova, sbaglia il percorso, può rettificarlo solo se non ha effettuato l'ostacolo

successivo, se venisse affrontato l'ostacolo non in sequenza, verranno assegnati -20punti *(con l'obbligo di rettificare il percorso)*.

Tutti i punti di penalità verranno aggiunti al tempo finale.

Per tutte le prove per le quali è previsto un bonus delle tre andature, l'andatura che dà diritto al bonus deve essere mantenuta durante tutto l'esercizio altrimenti il bonus assegnato sarà quello minimo. La prova di gimkan-trail 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 o aumentare al tempo totale. Le andature sono libere tranne che negli esercizi sotto elencati con bonus.

#### GIOCHI E PENALITÀ

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 piliero 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 piliero 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 O FOSSATO 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 e Patenti e Tesseramento**

Le categorie previste sono:

- LIVELLO 1 - Patente A1 - (PRIMI PASSI): Andatura solo passo.

Junior, fino a 17 anni; Senior dai 18 in poi

-LIVELLO 2 - Patente A2 - (AMATORI): Andatura passo e trotto.

Junior, fino a 17 anni; Senior dai 18 in poi

-LIVELLO 3 - Patente A3 - (OPEN): Andatura passo, trotto e galoppo.

Junior, fino a 17 anni; Senior dai 18 in poi

**I partecipanti devono essere tesserati A.S.C. Sport in regola 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). In tutte le categorie è ammessa la presenza dell'istruttore in campo o di un delegato avente lo stesso brevetto per aiutare l'allievo nel percorso.

Lo stesso cavallo può essere usato più volte in varie categorie, ma sempre rispettandone le condizioni psico-fisiche. Alle gare possono partecipare tutti i cavalli iscritti all'anagrafe equina, in regola con la normativa sanitaria, il tesseramento assicurativo e l'idoneità sportiva

## 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;
- presenza dell'ambulanza per tutta la durata della gara;
- reperibilità del medico veterinario e del maniscalco per tutta la durata della gara;
- attività di segreteria;
- presenza di cronometristi ufficiali con fotocellule (obbligatori in manifestazioni nazionali) o presidente di giuria con cronometro per rilevazione tempi;
- ospitare cavalli e cavalieri partecipanti alla manifestazione in strutture idonee;
- promozione e richiamo partecipanti;

Sarà di competenza di A.S.C. equitazione nominare giudici e figure necessarie per lo svolgimento della manifestazione comprese le premiazioni.

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 1 giudice di equitazione A.S.C.

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 30 secondi di penalità.

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 e tutte le normative richieste. 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 a discrezione del giudice, 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 di A.S.C.

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; per i senior è obbligatorio il cap rigido per tutte le tipologie di monta

### **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 sopracitati, purché coerenti con la tradizione di quella stessa monta. La scelta delle imboccature è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti A.S.C, sono consentite le protezioni agli arti del cavallo tranne che nella prova di dressage. 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 costringitivo 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, 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:

Al primo classificato 12 pt

Al secondo classificato 10 pt

Al terzo classificato 8 pt

Al quarto classificato 6 pt

Al quinto classificato 4 pt

Dal sesto classificato in poi verranno assegnati 2 pt.

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 (Uno, due o tre).

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 addestramento, in caso di nuova parità il miglior punteggio della prova di gimkan-trail, in caso di ulteriore parità, il miglior tempo nella prova di andature. Alla fine, si procederà al sorteggio.