



E.N.D.A.S. SETTORE EQUITAZIONE

Regolamento

ATTACCHI

NORME GENERALI

BENESSERE DEL CAVALLO

Si richiede a tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri di aderire, riconoscere ed accettare che il benessere del cavallo deve avere sempre l'assoluta priorità. Il benessere del cavallo non deve mai essere subordinato ad interessi competitivi o commerciali. In particolare, occorre attenersi ai seguenti punti:

- a) Buona gestione del cavallo.
- b) La scuderizzazione e l'alimentazione devono essere in linea con le pratiche della miglior gestione del cavallo. Fieno, mangime ed acqua puliti e di buona qualità devono sempre essere disponibili.
- c) Metodi di allenamento.
- d) I cavalli devono essere sottoposti solo al training che corrisponde alle loro capacità fisiche e al livello di maturità per le rispettive discipline. Non devono essere sottoposti a metodi che si configurano come maltrattamento o causano paura.
- e) Ferratura e finimenti.
- f) La cura dei piedi e la ferratura devono essere di alto livello. I finimenti devono essere fabbricati e regolati in modo da evitare il rischio di dolore o lesioni.
- g) Trasporto.
- h) Durante il trasporto i cavalli devono essere totalmente protetti contro lesioni e altri rischi di salute. I veicoli di trasporto devono essere sicuri, ben ventilati, sottoposti ad un alto standard di manutenzione, disinfettati regolarmente e guidati da personale competente. Artieri competenti devono sempre essere disponibili per occuparsi dei cavalli.
- i) Trasferimenti.
- j) Tutti i viaggi devono essere pianificati con cura ed ai cavalli devono essere concessi regolari Periodi di riposo con accesso agli alimenti e all'acqua in conformità alle correnti.

IDONEITÀ FISICA A COMPETERE

Buona salute e addestramento

La partecipazione a un concorso deve essere limitata a cavalli ben allenati e ad atleti con provate capacità. Ai cavalli deve essere garantito un periodo di riposo adeguato tra l'allenamento e le gare e periodi di riposo aggiuntivi devono essere previsti dopo il viaggio.

STATO DI SALUTE

Nessun cavallo ritenuto non in condizioni di competere può gareggiare o continuare a gareggiare; in qualsiasi caso di dubbio deve essere sollecitato il consiglio del veterinario.

USO IMPROPRIO DEGLI AIUTI

Non verrà tollerato alcun abuso su un cavallo sia mediante l'impiego di aiuti naturali propri dell'equitazione che aiuti artificiali (p.es. fruste, speroni, ecc.).

I concorsi non devono pregiudicare il benessere del Cavallo

TERRENI DI GARA

I cavalli devono essere allenati e devono gareggiare su terreni adatti e sicuri. Tutti gli ostacoli e condizioni di gara devono essere concepiti tenendo in considerazione la sicurezza del cavallo.

Superficie dei terreni:

Tutte le superfici sulle quali i cavalli passeggiano, si allenano o gareggiano devono essere preparate e mantenute in modo da limitare i fattori che potrebbero causare lesioni.

CONDIZIONI METEOROLOGICHE ESTREME

Le gare non devono aver luogo in condizioni di tempo estreme che possono compromettere il benessere o l'incolumità del cavallo. Devono essere previste condizioni ed equipaggiamento atti a rinfrescare il Cavallo dopo le competizioni.

SCUDERIZZAZIONE AI CONCORSI

Le scuderie devono essere sicure, igieniche, confortevoli, ben ventilate e di dimensioni adatte per il tipo di cavallo. Aree destinate alla docciatura e acqua devono sempre essere disponibili.

STRUTTURA DELLE PROVE

CLASSI

Tutte o qualsiasi delle seguenti classi possono essere inserite nello stesso concorso, ma ognuna deve avere classifiche separate:

- Cavalli: Singoli (H1), Pariglie (H2) e Tiri a Quattro (H4)
- Pony: Singoli (P1), Pariglie (P2)

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

I livelli di difficoltà vengono stabiliti con un sistema di classificazione progressivo a

stelle dal livello più basso (1*) a quello più alto (4*). Gli Atleti Senior devono portare a termine con successo i Concorsi.

CONCORSI

I concorsi possono essere svolti in 1 o 2 giorni e possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

1° giorno:

Dressage

1° giorno:

Dressage o Coni

1° giorno:

Dressage e Coni

CLASSIFICHE

A conclusione di ogni prova, gli atleti verranno classificati secondo le penalità ricevute in quella prova. In ogni prova vincerà l'atleta con il minor numero di penalità.

PENALITÀ

La giuria di terreno deve applicare con rigore i regolamenti che riguardano il concorso ed ogni prova. Gli atleti che non rispettano questi regolamenti possono incorrere nella squalifica o nell'eliminazione, a meno che non siano stabilite altre penalità nel relativo articolo.

(A) Cartellino Giallo di Ammonizione

Qualora si verifichi un maltrattamento di qualsiasi genere sui cavalli o un comportamento scorretto verso gli ufficiali di gara del concorso o qualsiasi altra persona coinvolta nell'evento, o vi sia la mancata osservanza del regolamento attacchi durante il periodo di preparazione in loco e il periodo di giurisdizione, il presidente della giuria di terreno o il delegato tecnico o il capo steward FEI, in alternativa all'istruzione del procedimento previsto dal sistema legale, può consegnare alla persona responsabile un cartellino giallo di ammonizione.

(B) Ammonizione Attacchi Registrata

La registrazione di un'Ammonizione Attacchi Registrata deve essere emessa dal presidente di giuria, o dal capo steward, o dal delegato tecnico nei confronti della persona responsabile per le seguenti infrazioni durante il periodo di preparazione in loco e/o durante il periodo di giurisdizione:

- a) Guida fuori controllo con il cavallo/pony che palesemente non risponde alle azioni di trattenimento dell'atleta e ai suoi aiuti
- b) Mancanza grave di risposta da parte del cavallo/pony o dell'atleta
- c) Messa in pericolo del pubblico in qualsiasi modo, per esempio uscendo dal tracciato
- d) Ostruzione intenzionale di un atleta in fase di sorpasso e/o mancato rispetto delle istruzioni degli ufficiali di gara che causano pericolo per un altro atleta.

Il presidente della giuria di terreno può eliminare l'atleta prima di emettere un'Ammonizione Attacchi Registrata. Il presidente della giuria di terreno, il capo steward o il delegato tecnico hanno il dovere di ascoltare l'Atleta, se disponibile. In qualsiasi momento l'atleta ha il diritto di interrogare gli ufficiali di gara per ricevere una spiegazione relativa all'Ammonizione Attacchi Registrata.

ELIMINAZIONE (E)

Gli atleti possono essere eliminati da una prova per avere contravvenuto a determinate regole durante le prove. Gli atleti eliminati possono concorrere nelle successive prove del concorso.

ABBANDONO (R)

Gli atleti che per qualsiasi ragione non desiderano continuare possono decidere di abbandonare qualsiasi prova. Se un atleta abbandona una prova può avere il permesso di concorrere nella prova successiva del concorso.

RITIRO (W)

Si considera che un atleta si sia ritirato se, per qualsiasi ragione, non si presenta alla partenza di una prova. Una volta non partito, l'atleta non può più continuare a partecipare al concorso con l'attacco in questione.

IL CAVALLO ZOPPO O NON IDONEO

Se il cavallo è considerato zoppo o non idoneo da parte del giudice nel dressing, il cavallo deve essere squalificato e non può competere in nessuna altra prova. Di conseguenza anche l'atleta è eliminato. Nel caso in cui, durante la maratona o la prova con, un membro della giuria di terreno giudichi il cavallo zoppo o non idoneo, sia il cavallo che l'atleta verranno eliminati. Durante una prova, il presidente della giuria di terreno può, a sua discrezione, suonare la campana per eliminare durante la prova la combinazione di atleta/cavallo/pony qualora ritenga che il proseguimento della prova sia contrario ai principi del benessere del cavallo.

AMMISSIONE

Categorie ed età degli atleti

L'età si calcola facendola coincidere con l'inizio dell'anno di calendario nel quale l'atleta ed i groom raggiungono l'età stabilita e fino alla fine dell'anno in cui questa è stata raggiunta.

CATEGORIA SENIOR

- Tiri a quattro cavalli: 18 anni
- Pariglie cavalli: 16 anni
- Singoli cavalli: 14 anni
- Tutte le categorie pony: 14 anni

CATEGORIE UNDER 25

- Pariglie cavalli: 16-25 anni
- Singoli cavalli: 16-25 anni
- Tutte le categorie pony: 16-25 anni

CATEGORIE JUNIOR

- Pariglie cavalli: 16-18 anni
- Singoli cavalli: 14-18 anni
- Tutte le categorie pony: 14-18 anni

CATEGORIE CHILDREN (bambini)

- Pony singoli: 12-14 anni

GROOM

I groom a bordo della carrozza sia durante l'esecuzione del test di dressage che durante la prova con i coni o la maratona vengono considerati come "personale di supporto partecipante". Gli atleti sotto i 18 anni devono essere accompagnati da groom dai 18 anni in su.

Gli atleti di 18 anni o più devono essere accompagnati da groom dai 14 anni in su.

ABBIGLIAMENTO NEL DRESSAGE E CONI

L'abbigliamento dell'atleta e del groom devono uniformarsi allo stile della carrozza e dei finimenti usati. La giacca o il costume nazionale, il grembiule, il copricapo ed i guanti sono obbligatori per l'atleta. Gli atleti di para-driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare senza guanti o con guanti adattati ma bisogna che questo

sia indicato sulla master list a seguito della valutazione di classificazione. I groom devono indossare la giacca, il copricapo e i guanti. Nelle prove con i groom devono rimanere seduti sul sedile previsto per loro: la prima infrazione a tale articolo comporta 5 punti di penalità, la seconda 10 punti e la terza provoca l'eliminazione.

Il presidente della giuria di terreno può decidere che la giacca può essere tolta con clima eccessivamente caldo e umido.

Durante la prova con i è obbligatorio per tutte le persone indossare un copricapo protettivo correttamente allacciato. Il mancato rispetto provoca l'immediata eliminazione dalla prova con i. Tale copricapo protettivo deve essere conforme al regolamento. Un atleta e/o groom che perde il copricapo o se questo si slaccia durante il percorso deve recuperarlo e rimetterlo al suo posto e/o riallacciarlo immediatamente. In tal caso la giuria suonerà il fischietto/la campana e fermerà il tempo. L'atleta riceverà 5 punti di penalità e deve fermarsi per recuperare il copricapo e/o per riallacciarlo. Un atleta che continua con un sottogola non allacciato correttamente o slacciato sarà eliminato a meno che le circostanze non rendano pericoloso l'arresto immediato dell'atleta per correggere il problema.

MALTRATTAMENTO DEL CAVALLO

Maltrattamento sui cavalli significa qualsiasi azione od omissione che causa o potrebbe causare dolore o un inutile disagio al cavallo, compreso ma non limitato a:

- a) spingere cavalli esausti
- b) uso eccessivo della frusta
- c) uso di un'imboccatura eccessivamente severa, non adatta, rotta o danneggiata
- d) finimenti mal regolati che possono causare dolore al cavallo
- e) danni alla carrozza che possono ferire il cavallo

FERITE E LACERAZIONI

Sangue sui cavalli può essere un'indicazione di abuso e deve essere oggetto di indagine caso per caso da parte di un membro qualsiasi della giuria di terreno. Tali cavalli possono essere eliminati dalla prova. In casi estremi, quando l'abuso è evidente, verranno prese ulteriori misure sanzionatorie nei confronti dell'atleta, come l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione.

Nei casi minori di sangue in bocca, tali da far supporre che il cavallo si sia morsicato la lingua o il labbro, o di piccoli sanguinamenti agli arti, dopo un'indagine l'atleta può essere autorizzato a proseguire la gara.

ESAMI E ISPEZIONI DEI CAVALLI

Questo deve essere effettuato in tutti i concorsi all'arrivo dei cavalli che concorrono

ed in ogni caso prima che essi entrino nelle scuderie del concorso. Lo scopo di questo esame all'arrivo è di stabilire l'identità dei cavalli controllando il passaporto ed ogni altro documento che lo riguardi e di verificarne lo stato di salute generale.

ISPEZIONE ATTACCATA PRIMA DEI CONI

L'ispezione con i cavalli attaccati deve aver luogo prima che l'attacco parta nella prova coni. Deve essere eseguita sotto la supervisione del delegato veterinario e/o del presidente della commissione veterinaria e dello steward che faranno rapporto al presidente della giuria di terreno. L'ispezione è obbligatoria in tutti i concorsi quando la prova coni non è nello stesso giorno del dressage. I cavalli devono essere presentati dall'atleta stesso: partecipare alla gara senza aver presentato il cavallo/i cavalli comporterà l'eliminazione. I cavalli verranno ispezionati attaccati alla carrozza. Sono permesse le fasce, i paraglomeri e i paracolpi ma questi devono essere tolti su richiesta.

CARROZZE E FINIMENTI

Possono essere usate carrozze Marathon e Phaeton per tutte le categorie e devono essere conformi a quanto segue:

- **Pariglie cavalli e pony 4 ruote** con 1 groom dietro e carreggiata di 148 cm per i Cavalli e 138 cm per i Pony.
- **Singoli cavalli e pony 2 o 4 ruote** con 1 groom dietro e carreggiata di 138 cm.

DRESSAGE ATTACCATO

L'obiettivo della ripresa di dressage attaccato è quello di giudicare la libertà, la regolarità delle falcate, l'armonia, l'impulso, la decontrazione, la leggerezza, la facilità di movimento e la corretta flessione dei cavalli in movimento. Gli atleti verranno giudicati anche per lo stile, la precisione ed il controllo generale dei loro cavalli, come pure per il loro abbigliamento, la condizione dei finimenti e della carrozza e la presentazione dell'intero attacco.

IL RETTANGOLO DI GARA

Il rettangolo di gara per il dressage attaccato deve misurare per tutte le categorie 80mx40m, i commissari devono garantire che il campo da dressage sia recintato e che vengano adottati dei sistemi atti ad assicurare che gli spettatori non si possano avvicinare a meno di 5 metri dal bordo del rettangolo.

ENTRATA NEL RETTANGOLO

Un atleta che entra nel rettangolo prima del segnale di partenza o che non entra nel rettangolo entro 90 secondi dal segnale di inizio può essere eliminato a discrezione

del presidente della giuria di terreno. Le riprese di dressage attaccato devono essere eseguite a memoria. Se il groom parla o dà delle indicazioni, verranno attribuiti 10 punti di penalità (10 penalità possono essere date una sola volta durante una ripresa). Se il presidente della giuria di terreno riscontra un caso di marcata zoppia, deve squalificare il cavallo ed eliminare l'atleta.

GIUDIZIO

Attribuzione dei voti: i giudici attribuiranno i voti individualmente. Non ci sarà consultazione tra i giudici una volta che l'atleta ha iniziato la sua ripresa. Solo il giudice in c può assegnare le penalità per presentazione incompleta o incidenti. Attacchi multipli Pariglie verranno giudicati nel loro insieme e non come cavalli individuali. Andature: la definizione delle andature e delle figure si applicherà a tutti i tipi e le razze di cavalli. Inizio e fine: la ripresa inizia quando l'atleta entra nel rettangolo, se non diversamente stabilito, e finisce con il saluto finale. Le riprese non sono cronometrate. L'atleta lascerà il rettangolo al trotto. Per ogni categoria c'è sempre una specifica ripresa.

PROVA CONI

La prova a punti verrà usata nei concorsi completi di attacchi. La prova si svolge sulla base di penalità per ostacoli abbattuti e per superamento del tempo accordato. Solo il risultato di questo percorso verrà usato per la classifica finale in tutti i concorsi. Ci può essere un barrage tra tutti gli atleti con zero penalità o con parità di penalità per determinare il vincitore della prova coni. Inizio e fine del percorso coni dopo il suono della campana, l'atleta ha 45 secondi per attraversare la linea di partenza. Dopo che è suonata la campana, l'atleta che non passa la linea di partenza e va direttamente a un ostacolo viene eliminato. Se un atleta non passa la linea del traguardo prima di uscire dal campo, verrà eliminato.

PENALITÀ

Se l'atleta entrato nel campo di gara non parte passando attraverso la linea di partenza entro 45 secondi dal segnale di via, scatta il cronometro le linee di partenza e di arrivo sono neutralizzate e possono essere attraversate dal momento in cui l'atleta ha passato la linea di partenza fino a quando è passato attraverso l'ultimo ostacolo. L'abbattimento di una o di entrambe le palline di un ostacolo singolo e l'abbattimento di una pallina o di un elemento di un ostacolo multiplo provoca in ciascun caso tre I groom devono rimanere seduti al loro posto tra le linee di partenza e di arrivo. Errore di percorso una porta di un ostacolo si considera passata quando l'intero attacco è passato tra i segnali. Se un atleta tenta di passare attraverso un ostacolo nella sequenza o nella

direzione sbagliata, il presidente di giuria deve aspettare a suonare la campana finché l'intero attacco è passato attraverso l'ostacolo errato. L'atleta viene allora eliminato. Se un atleta fa cadere o sposta qualsiasi parte di un ostacolo che ha già passato gli verranno attribuiti tre punti di penalità. Se viene abbattuta o spostata qualsiasi parte di un ostacolo che l'atleta deve ancora passare, il presidente della giuria di terreno suonerà la campana e fermerà il cronometro affinché l'ostacolo venga ricostruito. L'atleta riceverà tre punti di penalità e verranno aggiunti 10 secondi al tempo da lui impiegato. La campana verrà nuovamente suonata per indicare all'atleta che il percorso è pronto e il cronometro verrà fatto ripartire quando l'atleta, continuando la sua gara, raggiunge l'ostacolo successivo. Se la Giuria suona il fischietto o la campana mentre l'Atleta è sul percorso, questi deve fermarsi immediatamente. Se l'Atleta non si ferma, la Giuria fischierà o suonerà una seconda volta. Se di nuovo l'Atleta prosegue senza fermarsi, verrà Eliminato. Il Groom è autorizzato ad avvisare l'Atleta che è stato suonato il fischietto/la campana.

CONCORRENTI E GROOM A TERRA

Ogni volta che un atleta scende a terra riceverà 20 penalità. L'atleta riceverà delle penalità ogni volta che uno o entrambi i groom scendono a terra. 5 penalità la prima volta che accade, 10 penalità la seconda e la terza volta l'atleta verrà eliminato. I groom devono essere a bordo della carrozza quando l'attacco passa ogni ostacolo. Se uno o entrambi i groom scendono per aiutare ad attraversare l'ostacolo conducendo a mano il cavallo attaccato alla carrozza tenendolo per la parte terminale delle redini dalla parte della briglia, vedi penalità all'articolo sulla conduzione a mano e discesa a terra. Il/i groom deve risalire in carrozza prima dell'ostacolo successivo.

DISUBBIDIENZA

Si considera una disubbidienza quando:

- a) L'atleta tenta di passare attraverso un ostacolo ed il suo cavallo si spaventa allontanandosi all'ultimo momento dall'ostacolo senza urtare alcuna parte dell'ostacolo.
- b) Quando i cavalli scappano o se il presidente di giuria è del parere che l'atleta ne abbia perso l'effettivo controllo.
- c) L'intero attacco si ferma completamente, con o senza arretramento dei cavalli, in un punto qualsiasi del percorso, davanti o dentro ad un ostacolo o ad un ostacolo multiplo, con o senza abbattimento di un elemento.
- d) Non passa attraverso un ostacolo con tutto l'attacco, esce da un multiplo, fa un circolo dentro ad un multiplo o l'atleta fa retrocedere l'attacco tra le linee di partenza e di arrivo.

Una disubbidienza comporterà 5 penalità per la prima volta, 10 penalità per la seconda e l'eliminazione se accade per la terza volta. Le penalità per disubbidienza si cumulano dovunque succedano sul percorso. Se si verifica una disubbidienza in un ostacolo singolo, ovvero l'intero attacco non passa tra i segnali, l'atleta deve rifare l'ostacolo. La campana suonerà solo se viene abbattuta una parte dell'ostacolo. Se vi è una disubbidienza in un ostacolo multiplo senza che venga abbattuto alcun elemento, l'atleta deve continuare il percorso e verrà penalizzato per disubbidienza (vedi sopra). Quando la disubbidienza è collegata all'abbattimento di un elemento (p.es. Uscita dall'ostacolo alla c facendo cadere la pallina) il giudice suona la campana, il percorso viene interrotto, il tempo viene fermato e l'ostacolo viene ricostruito. Il presidente della giuria di terreno suona di nuovo la campana, l'atleta deve ripetere l'ostacolo multiplo dalla lettera a ed il tempo riprende quando il naso dei cavalli passa la porta. Per la ricostruzione vengono aggiunti 10 secondi in più per una volta. Se vi è una disubbidienza ad un ostacolo qualsiasi e viene abbattuta una parte qualsiasi di quell'ostacolo, l'atleta incorrerà solo nelle penalità per disubbidienza e verranno aggiunti 10 secondi per la ricostruzione.

RESISTENZA

Si considera che un cavallo oppone resistenza se, in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, si rifiuta di andare avanti (con o senza arretramento), si gira o si impenna.

Questo verrà penalizzato come disubbidienza il percorso

Costruzione e misurazione del percorso il costruttore di percorso è responsabile, sotto la supervisione del delegato tecnico, del tracciato, della segnaletica, della misurazione del percorso e della costruzione degli ostacoli. Il costruttore di percorso deve indicare con una linea punteggiata sul grafico del percorso come è stata misurata la lunghezza del tracciato. Il presidente della giuria di terreno deve assicurarsi che la lunghezza del percorso sia stata misurata accuratamente.