



REGOLAMENTO FEI DI ATTACCHI e Regolamento Attacchi Paralimpici

11^a edizione, in vigore dal 1° gennaio 2014

Stampato in Svizzera

Copyright © 2014 Fédération Equestre Internationale

Riproduzione strettamente riservata

Fédération Equestre Internationale

HM King Hussein I Building

Chemin de la Joliette 8

1006 Lausanne

Svizzera

t. +41 21 310 47 47

t. +41 21 310 47 60

info@fei.org

www.fei.org

SOMMARIO

Premessa		1
IL CODICE DI COMPORTAMENTO FEI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO		2
CAPITOLO I	NORME GENERALI	5
Art. 900	Regolamento Internazionale	5
CAPITOLO II	STRUTTURA DELLE PROVE	5
Art. 901	Categorie e livelli	5
CAPITOLO III	CLASSIFICHE	8
Art. 902	Prove	8
Art. 903	Concorsi	8
Art. 904	Parità di penalità	8
Art. 905	Classifica a squadre nei Campionati e nei CAIO	8
Art. 906	Classifica a squadre nei Campionati Pony	8
Art. 907	Classifica a squadre nei Campionati per Giovani (Youth)	8
Art. 908	Nomi dei cavalli	9
Art. 909	Contestazioni e ricorsi	9
Art. 910	Risultati ufficiali	9
Art. 911	Principi	9
CAPITOLO IV	AMMISSIONE (età degli atleti – possibilità di partecipazione)	11
Art. 912	Età minima – Atleti e Groom	11
Art. 913	Requisiti minimi di ammissione / Criteri di qualificazione	12
Art. 914	Campionati / Procedura di ammissione ai Campionati	12
Art. 915	Fuori Concorso	13
Art. 916	Iscrizioni	13
Art. 917	Programma del Concorso	14
Art. 918	Iscrizioni ai CAI	14
Art. 919	Iscrizioni ai Campionati ed ai CAIO	14
Art. 920	Iscrizioni ai Campionati Mondiali ed Europei di Tiri a Quattro Cavalli	15
Art. 921	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Parigi cavalli	15
Art. 922	Iscrizioni ai Campionati Mondiali per Singoli cavalli	15
Art. 923	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Pony	16
Art. 924	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Giovani (Youth)	16
Art. 925	Iscrizioni ai Campionati Mondiali Attacchi Singoli Paralimpici	16
Art. 926	Spese e privilegi	17
Art. 927	Iscrizioni aggiuntive	17
CAPITOLO V	ATLETI	18
Art. 928	Abbigliamento, sicurezza e frusta	18
CAPITOLO VI	CAVALLI	20
Art. 929	Età dei cavalli	20
Art. 930	Altezza	20

Art. 931	Numero di cavalli	20
Art. 932	Condizioni speciali	20
Art. 933	Benessere del cavallo (abuso dei cavalli e doping)	20
Art. 934	Sicurezza delle scuderie	21
Art. 935	Esami e ispezioni dei cavalli	22
CAPITOLO VII	CARROZZE E FINIMENTI	25
Art. 936	Carrozze consentite	25
Art. 937	Pesi emisure	25
Art. 938	Equipaggiamento	26
Art. 939	Gommatura	26
Art. 940	Finimenti, carrozza e cavalli	27
Art. 941	Pubblicità su carrozze, finimenti e abbigliamento	29
Art. 942	Sicurezza	30
CAPITOLO VIII	CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE	31
Art. 943	Partecipazione	31
Art. 944	Numero di identificazione	32
Art. 945	Aiuti esterni	32
CAPITOLO IX	SOSTITUZIONI	34
Art. 946	Sostituzioni	34
CAPITOLO X	DICHIARAZIONE DEI PARTENTI - ORDINE DI PARTENZA	35
Art. 947	Dichiarazione dei partenti	35
Art. 948	Ordine di partenza	35
CAPITOLO XI	DRESSAGE ATTACCATO	38
Art. 949	Norma generale	38
Art. 950	Il rettangolo di gara	38
Art. 951	Le riprese di Dressage attaccato	38
Art. 952	Condizioni	38
Art. 953	Giudizio	39
Art. 954	Movimenti e loro descrizione	39
Art. 955	Impressione Generale	43
Art. 956	Valutazioni	43
Art. 957	Riepilogo delle penalità del Dressage attaccato	44
Art. 958	Classifiche	45
CAPITOLO XII	MARATONA	47
Art. 959	Norma generale	47
Art. 960	Il percorso	47
Art. 961	Ostacoli della Fase B	50
Art. 962	Ricognizione del percorso	52
Art. 963	Tempi	53
Art. 964	Penalità sul percorso di Maratona	55
Art. 965	Penalità negli Ostacoli	56
Art. 966	Giudici	59

Art. 967	Ufficiali di gara	59
Art. 968	Classifica	60
Art. 969	Riepilogo delle penalità nella Maratona	61
CAPITOLO XIII	CONI	63
Art. 970	Norme generali	63
Art. 971	Le Prove	63
Art. 972	Il Percorso	63
Art. 973	Gli Ostacoli	64
Art. 974	Sintesi della Prova Coni	67
Art. 975	Giudizio della Prova Coni	67
Art. 976	Prova a punti	71
Art. 977	Barrage	71
Art. 978	Prova a tempo	72
Art. 979	Prova a due fasi consecutive	72
Art. 980	Prova con una manche vincente	73
Art. 981	Riepilogo delle penalità nei coni	75
CAPITOLO XIV	UFFICIALI DI GARA	77
Art. 982	Spese	77
Art. 983	Trasferimenti durante il Concorso	77
Art. 984	Conflitto di interessi	77
Art. 985	Inquadramento degli Ufficiali di Gara FEI nel sistema a stelle	77
Art. 986	Giudici	78
Art. 987	Composizione della Giuria di Terreno	78
Art. 988	Delegato Tecnico	79
Art. 989	Costruttore di Percorso	80
Art. 990	Capo Steward	81
Art. 991	Giuria d'Appello	82
Art. 992	Delegato Veterinario e Commissione Veterinaria	83
Art. 993	Direttore dei Servizi Veterinari / Veterinario trattante	83
Art. 994	Classificazione per attacchi paralimpici	83
Allegato 1	Schema del rettangolo per il Dressage attaccato, testi 8A e 11	84
Allegato 2	Schema del rettangolo per il Dressage attaccato	85
Allegato 3	Schema del rettangolo piccolo per il Dressage attaccato	86
Allegato 4	Coni: Ostacoli multipli chiusi	87
Allegato 5	Coni: Ostacoli multipli aperti	93
Allegato 6	Coni: il ponte	96
Allegato 7	Coni: alternative / opzioni	97
Allegato 8	Appendice per attacchi paralimpici	98
Allegato 9	Definizioni	102

PREMESSA

Questa edizione del Regolamento per Concorsi Completi Internazionali di Attacchi entra in vigore il 1° gennaio 2014. A partire da questa data tutti gli altri testi che si riferiscono allo stesso argomento (edizioni precedenti e altri documenti ufficiali) pubblicati anteriormente decadono.

Benché il presente Regolamento precisi dettagliatamente le norme della FEI che regolano i Concorsi Internazionali di Attacchi, esso deve essere letto in correlazione con lo Statuto, il Regolamento Generale (*RG*), il Regolamento Veterinario (*RV*) e tutti gli altri regolamenti e disposizioni della FEI vigenti.

Non tutti i casi possono essere previsti nel presente Regolamento. Ne risulta che questa edizione del Regolamento è prevista per essere flessibile in modo da adattarsi ad una disciplina che si evolve e fa riferimento, in determinate circostanze, ad informazioni e raccomandazioni contenute negli Allegati/Linee Guida volte a gestire in maniera sicura questa disciplina ed i suoi concorsi. Inoltre, in qualsiasi circostanza imprevista o eccezionale, è compito della Giuria di Terreno prendere le decisioni nello spirito dello sport avvicinandosi il più possibile alle intenzioni di questo Regolamento e del Regolamento Generale della FEI..

In tutta la pubblicazione con la parola "cavallo" s'intende cavallo e/o pony; il maschile si riferisce anche al femminile ed il singolare al plurale a meno che in quel particolare articolo non venga espressamente stabilito in maniera diversa.

IL CODICE DI COMPORTAMENTO FEI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO

La Federazione Equestre Internazionale (FEI) richiede a tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri internazionali di aderire al Codice di Comportamento della FEI e di riconoscere ed accettare che il benessere del cavallo deve avere sempre l'assoluta priorità e non deve mai essere subordinato ad influssi competitivi o commerciali.

1. Benessere generale

a) Buona gestione del cavallo

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.

b) Metodi di allenamento

I cavalli devono essere sottoposti solo al lavoro che corrisponde alle loro capacità fisiche ed al livello di maturità per la rispettiva disciplina. Non devono essere sottoposti a metodi che si configurano come abuso e causano paura.

c) Ferratura e finimenti

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.

d) Trasporto

Durante il trasporto i cavalli devono essere totalmente protetti da lesioni ed 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.

e) Trasferimenti

Tutti i viaggi devono essere pianificati con cura ed ai cavalli devono essere concessi periodi regolari di riposo con accesso agli alimenti e all'acqua in conformità alle correnti linee guida della FEI.

2. Idoneità fisica a competere

a) 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; periodi di riposo aggiuntivi devono essere previsti dopo il viaggio.

b) Stato di salute

Nessun cavallo ritenuto non in condizioni di competere può gareggiare o continuare a gareggiare; in qualsiasi occasione sorgano dei dubbi deve essere sollecitato il consiglio del veterinario.

c) Doping e medicinali

Qualsiasi azione o intenzione di doping o uso illecito di medicinali costituisce un'infrazione seria al benessere del cavallo e non verrà tollerata. Dopo ogni trattamento veterinario deve essere garantito un tempo sufficiente per la piena ripresa prima della gara.

d) Interventi chirurgici

Non deve essere permesso alcun intervento chirurgico che minacci il benessere del cavallo che gareggia o la sicurezza di altri cavalli e/o atleti.

e) Fattrici gravide o che hanno partorito di recente

Le fattrici non possono gareggiare dopo il quarto mese di gravidanza o con il puledro non svezzato.

f) Uso improprio degli aiuti

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

3. I concorsi non devono pregiudicare il benessere del cavallo

a) Terreni di gara

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

b) Superficie del terreno

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.

c) 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.

d) Scuderizzazione ai concorsi

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

4. **Trattamento dei cavalli con umanità**

a) **Trattamenti veterinari**

In un Concorso deve sempre essere disponibile un veterinario competente. Se un cavallo si fa male o è esausto durante una gara, l'Atleta deve interrompere la sua partecipazione ed il veterinario deve eseguire la sua valutazione.

b) **Centri di riferimento**

Ogni qualvolta si rendesse necessario, i cavalli devono essere trasportati in ambulanza al più vicino centro veterinario per ulteriori accertamenti e per le terapie. I cavalli infortunati devono ricevere tutti i trattamenti necessari prima di essere trasportati.

c) **Infortuni durante la gara**

La frequenza di incidenti occorsi in gara deve essere monitorata. Le condizioni del terreno, la frequenza dei concorsi e qualsiasi altro fattore di rischio deve essere esaminato con attenzione affinché fornisca le indicazioni atte a ridurre al minimo gli incidenti.

d) **Eutanasia**

Se le lesioni sono piuttosto gravi, può essere necessario, per ragioni umanitarie, sottoporre il cavallo nel più breve tempo possibile ad eutanasia da parte del veterinario, con il solo scopo di ridurre al minimo la sofferenza.

e) **Messa a riposo**

Quando i cavalli vengono ritirati dall'attività agonistica devono essere trattati benevolmente e con umanità.

5. **Formazione**

La FEI sollecita tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri a raggiungere il livello più alto di formazione negli ambiti di competenza riguardanti la cura e la gestione di cavalli da Concorso.

Questo Codice di Comportamento per il Benessere del Cavallo può essere modificato di tanto in tanto ed il punto di vista di tutti è ben accetto. Verrà prestata particolare attenzione ai nuovi esiti delle ricerche e la FEI incoraggia l'ulteriore finanziamento e sostegno a studi rivolti al benessere.

CAPITOLO I NORME GENERALI

Art. 900 REGOLAMENTO INTERNAZIONALE

L'intenzione di questo Regolamento è quello di standardizzare per quanto possibile i Concorsi Internazionali di Attacchi di modo che le condizioni di tali eventi siano eque e simili per tutti gli Atleti.

Un Concorso di Attacchi inizia un'ora prima della Prima Ispezione Veterinaria e termina mezz'ora dopo l'annuncio dei risultati finali.

CAPITOLO II STRUTTURA DELLE PROVE

Art. 901 CATEGORIE E LIVELLI

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

Cavalli: Singoli (H1), Pariglie (H2) e Tiri a Quattro (H4)

2. Pony: Singoli (P1), Pariglie (P2) e Tiri a Quattro (P4)

Categorie:

Senior: CAI1*, CAI2*, CAI3*, CAI04*

Young Driver: CAIY1*, CAIY2*

Junior: CAIJ1*, CAIJ2*

Children: CAICh1*, CAICh2*

Attacchi Paralimpici: CPEAI1*, CPEAI2*

3. 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 FEI per progredire nel sistema a stelle come indicato nell'Art. 913.2

4. CAI1*: si può svolgere in 1 o 2 giorni.

Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	o	Formula 2	o	Formula 3	o	Formula 4 ⁽¹⁾
1° giorno: Dressage		1° giorno: Dressage o coni		1° giorno: Dressage e coni		1° giorno: derby
2° giorno: Coni		2° giorno: derby o coni				

⁽¹⁾ può svolgersi indoor

Premi in denaro: facoltativi

5. **CAI2***: possono svolgersi in 2 o 3 giorni

Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	o	Formula 2	o	Formula 3
1° giorno: Dressage		1° giorno: Dressage		1° giorno: Dressage e Coni
2° giorno: Maratona		2° giorno: Coni		2° giorno: Maratona
3° giorno: Coni		3° giorno: Maratona		

Premi in denaro: facoltativi

6. **CAI3* e CAIO4***: Devono svolgersi su 3 giorni.

Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	o	Formula 2
1° giorno: Dressage		1° giorno: Dressage
2° giorno: Maratona		2° giorno: Coni
3° giorno: Coni		3° giorno: Maratona

Premi in denaro: obbligatori

7. **Campionati**

I vari campionati a titolo individuale e a squadre sono i seguenti (vedi Allegato D, Reg. Generale):

Campionato Mondiale FEI per Tiri a Quattro Cavalli / CH-M-A4

Campionato Mondiale FEI per Pariglie Cavalli / CH-M-A2

Campionato Mondiale FEI per Singoli Cavalli / CH-M-A1

Campionato Mondiale FEI per Pony / CH-M-A-P1,2,4

Campionato Continentale FEI per Tiri a Quattro Cavalli / CH-EU-A4

Campionato Continentale FEI per Giovani (*guidatori*) / CH-EU-A Youth

Campionato Mondiale Paralimpico per Singoli / CH-M-PEA1

I Campionati devono essere organizzati secondo il seguente schema:

1° giorno: Dressage
2° giorno: Maratona
3° giorno: Coni

Premi in denaro: obbligatori

8. **Organizzazione**

Negli anni pari la FEI inviterà le Federazioni Nazionali ad organizzare il CH-M-A4, il CH-M-A1 ed il CH-EU-A Youth. Negli anni dispari la FEI inviterà le FN ad organizzare il CH-M-A P1,2,4 ed il CH-M-A2. Un Campionato Continentale non potrà mai svolgersi nello stesso anno del Campionato Mondiale della stessa

categoria. Ogni anno può essere organizzato un CH-M-PEA1. Vedi Regolamento Generale FEI (di seguito denominato RG), Allegato D.

9. **Concorsi aggiuntivi**

I Comitati Organizzatori possono prevedere altre categorie di CAI durante i Campionati ed i CAIO. Anche questi concorsi devono uniformarsi a questo Regolamento.

10. **Panoramica delle Categorie e delle Prove**

Categoria	Squadra nazionale	Dressage	Maratona	Coni	Derby
Campionati	Sì	Sì	Sì	Sì	No
CAIO 4*	Sì	Sì	Sì	Sì	No
CAI 3*	No	Sì	Sì	Sì	No
CAI 2*	No	Sì	Sì	Sì	No
CAI 1*	No	Sì	No	Sì	Sì
CAI 1* indoor	No	No	No	No	Sì

CAPITOLO III CLASSIFICHE

Art. 902 PROVE

1. A conclusione di ogni Prova, gli Atleti verranno classificati secondo le penalità ricevute in quella Prova.
2. In ogni Prova vincerà l'Atleta con il minor numero di penalità. I risultati verranno calcolati con 2 punti decimali.

Art. 903 CONCORSI

1. La classifica finale a titolo individuale viene determinata sommando le penalità accumulate in ogni Prova. Risulterà vincitore del Concorso l'Atleta con il minor numero di penalità.
2. Gli Atleti Eliminati o Squalificati o che Abbandonano o si Ritirano in una qualsiasi delle prove non possono far parte della classifica finale. Verranno elencati solo sul foglio dei risultati come: Eliminato (E), Squalificato (D), Abbandonato (R) o Ritirato (W).

Art. 904 PARITA' DI PENALITA'

In caso di parità di penalità al termine delle tre Prove, l'Atleta con il minor numero di penalità nella Maratona verrà classificato sopra gli altri. Se la parità persiste, il fattore determinante sarà il risultato del Dressage.

Art. 905 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI E NEI CAIO

Viene determinata sommando i punteggi dei due Atleti di ogni Squadra Nazionale con il minor numero di penalità in ogni Prova. Possono essere considerati per la classifica finale solo i risultati dei membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove.

Art. 906 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI PONY

La classifica viene determinata sommando i punteggi finali del miglior concorrente nei Singoli, nelle Pariglie e nei Tiri a Quattro. Possono essere presi in considerazione per la classifica finale a squadre solo i membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove senza Eliminazione.

Art. 907 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI PER GIOVANI (YOUTH)

La classifica a squadre viene determinata sommando i punteggi finali del miglior concorrente rispettivamente nelle categorie Children, Junior e Young Driver. Possono essere presi in considerazione per la classifica finale a squadre solo i membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove senza Eliminazione.

Art. 908 NOMI DEI CAVALLI

I nomi dei cavalli devono comparire su tutti i fogli dei risultati, compreso il nome del cavallo di riserva.

Art. 909 CONTESTAZIONI E RICORSI

Contestazioni: vedi RG

Ricorsi: vedi RG

Art. 910 RISULTATI UFFICIALI

I risultati sono "ufficiali" non appena vengono firmati dal Presidente della Giuria di terreno. Vedi RG.

Art. 911 PRINCIPI

1. Penalità

La Giuria di Terreno deve applicare con rigore i regolamenti che riguardano il Concorso ed ogni Prova. Gli Atleti che non si adeguano a questi regolamenti possono incorrere nella Squalifica o nell'Eliminazione, a meno che non siano stabilite altre penalità nel relativo Articolo.

2. Cartellini gialli di ammonizione

Qualora si verifichi un abuso di qualsiasi genere sui cavalli o un comportamento scorretto verso gli Ufficiali del Concorso o qualsiasi altra persona coinvolta nell'evento, o vi sia la mancata osservanza del Regolamento Attacchi, il Presidente della Giuria di Terreno, il Presidente della Commissione d'Appello ed il capo Steward FEI, in alternativa all'istruzione del procedimento previsto dal sistema legale, può consegnare alla Persona Responsabile un Cartellino Giallo di ammonizione.

3. Squalifica (D)

Gli Atleti ed i cavalli possono essere squalificati per aver infranto qualsiasi articolo di questo Regolamento in qualsiasi momento durante un Concorso. Ad un Atleta o ad un cavallo squalificato è vietato continuare a partecipare al Concorso o vincere un qualsiasi premio. Un'azione disciplinare può essere intrapresa in seguito da parte della Federazione Nazionale del contravventore o da parte della FEI se l'incidente viene comunicato alla FEI dal Giudice Straniero o dalla Giuria d'Appello o se è stato consegnato un Cartellino Giallo.

4. Eliminazione (E)

Gli Atleti possono essere eliminati dalla Prova per avere contravvenuto a determinate regole durante le Prove.

Gli Atleti eliminati possono concorrere nelle successive Prove del Concorso.

5. **Ritiro (R)**

Gli Atleti che per qualsiasi ragione non desiderano continuare, possono decidere di ritirarsi durante qualsiasi prova. Se un Atleta si ritira da una prova può avere il permesso di concorrere nella prova successiva.

6. **Abbandono (W)**

Si considera che un Atleta ha abbandonato 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.

7. **Cavallo zoppo o non idoneo**

Se il cavallo è considerato zoppo o non idoneo da parte:

- del Giudice in C nel Dressage, il cavallo deve essere squalificato e non può competere in nessuna altra Prova
- di un membro della Giuria di Terreno nella Maratona o nei Coni, sia il cavallo che l'Atleta verranno eliminati

8. **Piazzamenti e vincite in denaro**

Gli Atleti che si ritirano e sono eliminati da una Prova non possono essere classificati né in quella Prova, né nella classifica finale.

Gli Atleti possono ricevere premi in denaro solo nelle Prove nelle quali hanno gareggiato senza squalifica, eliminazione o ritiro.

CAPITOLO IV AMMISSIONE (età degli Atleti – possibilità di partecipazione)

Art. 912 ETA' MINIMA – ATLETI E GROOM

1. **Categorie Senior**

Categorie	Età minima degli Atleti
Tiri a quattro cavalli	18 anni
Pariglie cavalli	16 anni
Singoli cavalli	14 anni
Tutte le categorie pony	14 anni

2. **Categorie Young Driver**

Categorie	Età degli Atleti
Tiri a quattro cavalli	18-21 anni
Pariglie cavalli	16-21 anni
Singoli cavalli	16-21 anni
Tutte le categorie pony	16-21 anni

3. **Categorie Junior**

Categorie	Età degli Atleti
Pariglie cavalli	16-18 anni
Singoli cavalli	14-18 anni
Tutte le categorie pony	14-18 anni

4. **Categorie Children (Bambini)**

Categorie	Età degli Atleti
Pony singoli	12-14 anni

5. L'età si calcola facendola coincidere con l'inizio dell'anno di calendario nel quale l'Atleta ed i Groom raggiungono l'età stabilita.

6. **Groom**

6.1. **Tutte le categorie**

6.1.1. Gli Atleti sotto i 18 anni devono essere accompagnati da Groom dai 18 anni in su

6.1.2. Gli Atleti di 18 anni o più devono essere accompagnati da Groom dai 14 anni in su.

6.2. **Children (Bambini)**

Il Groom deve avere dai 18 anni in su. La FN deve assicurare che il Groom è capace ed ha esperienza negli attacchi.

6.3. Atleti Paralimpici

Il Groom deve aver compiuto 18 anni. La FN deve assicurare che il Groom è esperto di attacchi.

7. Norma generale

Il mancato rispetto di una parte qualsiasi di questo articolo provocherà la squalifica dell'Atleta.

Art. 913 REQUISITI MINIMI DI AMMISSIONE / CRITERI DI QUALIFICAZIONE

1. Il sistema a stelle viene determinato in conformità con le registrazioni FEI e garantito da ogni FN. Gli Atleti Senior devono portare a termine con successo Concorsi FEI per progredire nel sistema a stelle come delineato qui di seguito.
2. Il sistema di qualificazione di Atleti Senior viene ottenuto a vita e si applica trasversalmente a qualsiasi categoria.

Categoria	Criteri di qualifica
CAI 1*	Non è richiesto alcun criterio minimo di qualifica
CAI 2*	aperto ad Atleti che hanno terminato con successo due CAI 1* senza eliminazione, ritiro o squalifica o, in alternativa, hanno completato un CAI-B o tre CAN con Dressage, Maratona e Coni
CAI 3*	aperto ad Atleti che hanno completato con successo due CAI 2* senza eliminazione, ritiro o squalifica o, in alternativa, hanno portato a termine con successo un CAI-A o tre CAI-B secondo il precedente Regolamento FEI
CAIO 4*	Aperto ad Atleti 3*
Youth (giovani)	Nessun criterio di ammissione per Children, Junior e Young Driver
Paralimpici	nessun criterio

Art. 914 CAMPIONATI / PROCEDURA DI AMMISSIONE AI CAMPIONATI

1. I Campionati per Senior sono aperti ad Atleti che hanno raggiunto il livello 3* e che soddisfano i requisiti di idoneità pubblicati sul sito internet della FEI.
2. Le qualifiche possono essere ottenute nei CAIO4*, CAI3* e CAI2* (vedi Art. 913)
3. Gli Atleti devono qualificarsi nella stessa Categoria nella quale intendono partecipare ai Campionati.
4. La FEI pubblicherà anche le penalità massime permesse nel Dressage di tutti i Campionati necessarie per continuare con la Maratona e i Coni. Compete alla Giuria di Terreno la decisione definitiva che autorizza l'Atleta a continuare con le prove di Maratona e Coni, tenendo conto di qualsiasi altro fattore. Non è ammesso appello.
5. Per tutti i Campionati FEI è responsabilità di ogni FN provare che le Iscrizioni soddisfano i requisiti di idoneità. Certificati di qualifica e registrazioni dei risultati

devono essere inviati dalle FN al CO insieme alle Iscrizioni Nominative perché queste vengano considerate valide (vedi RG).

6. Le FN che danno informazioni non corrette verranno deferite al Segretario Generale della FEI per l'azione appropriata secondo le norme previste.

Art. 915 FUORI CONCORSO

Nessun Atleta può partecipare "fuori concorso" ad un Concorso Internazionale.

Art. 916 ISCRIZIONI

1. Il numero di cavalli che può essere iscritto ad un Concorso deve essere conforme al programma.
2. Tutti gli Atleti invitati o nominati per un Concorso Internazionale devono essere iscritti dalla propria FN. Tutti gli Atleti stranieri selezionati dalla propria FN devono essere accettati dal CO. Il CO non può accettare nessun'altra iscrizione.
3. Per i Campionati FEI le FN possono iscrivere solo Atleti che si sono qualificati secondo le condizioni decise dalla relativa Commissione Tecnica.
4. In nessuna circostanza il CO può limitare il numero di iscrizioni di Atleti qualificati o di squadre per un Campionato FEI.
5. Le iscrizioni ai Campionati FEI devono essere fatte seguendo le tre fasi obbligatorie descritte negli Artt. 916.6 e 916.15.
6. Le iscrizioni di principio devono pervenire al CO almeno otto settimane prima dell'inizio previsto per il Concorso. Iscrizioni di principio significa che la FN ha la ferma intenzione di inviare Atleti per partecipare all'evento. Deve dichiarare se ha intenzione di mandare solo Atleti a titolo individuale, solo una squadra o una squadra più Atleti a titolo individuale.
7. Le iscrizioni nominative devono pervenire al CO almeno quattro settimane prima dell'evento e devono comprendere la lista dei nomi degli Atleti e dei Cavalli tra i quali verranno scelti quelli da indicare nelle iscrizioni definitive o quali sostituti, stabilendo il numero di Atleti e di Cavalli che la FN intende inviare. Il numero di iscrizioni nominative di Atleti e Cavalli non può superare il doppio del numero di invitati nel programma. Una volta che le iscrizioni nominative sono state inviate, le FN possono inviare meno Atleti e/o Cavalli ma mai di più del numero elencato nelle iscrizioni nominative. Le FN che non si presentano dopo aver effettuato le iscrizioni definitive e le cui giustificazioni non vengono ritenute accettabili dal CO verranno deferite dal CO al Segretario Generale della FEI perché il Tribunale FEI esamini tali giustificazioni.
8. Le iscrizioni definitive devono pervenire al CO almeno quattro giorni prima dell'inizio dell'evento. Queste rappresentano la selezione finale di Atleti e Cavalli che partiranno per il Concorso. Le iscrizioni definitive non possono superare il numero di quelli in elenco e devono essere scelte tra i nomi compresi nelle iscrizioni nominative. Dopo che le iscrizioni definitive sono state inviate, le

sostituzioni di cavalli e/o concorrenti può avvenire solo con espressa autorizzazione del CO.

9. I moduli di iscrizione dei cavalli devono comprendere il nome/i nomi, la razza, il sesso, l'età, il mantello, la nazione in cui è nato, l'attuale nazionalità ed il numero del passaporto, nonché, quando richiesto, le qualifiche.
10. Se una FN invia più Atleti e/o Cavalli di quelli elencati nelle iscrizioni nominative, il CO non è obbligato ad alloggiarli o a permettere loro di partecipare all'evento.
11. A un evento, un Atleta può ritirare uno qualsiasi o tutti i suoi cavalli da una prova ma non può aggiungere un cavallo che non è stato precedentemente iscritto a quel Concorso senza l'approvazione del CO e della Giuria di Terreno.
12. Quando una FN ha iscritto nelle iscrizioni nominative una squadra e si accorge di non poterla inviare, deve informarne immediatamente il CO.
13. Le squadre o gli Atleti individuali che sono stati iscritti definitivamente dalle loro FN ad un Concorso e non vi prendono parte senza una scusa valida, devono essere deferiti dal Giudice Straniero/Delegato Tecnico al Segretario Generale perché vengano esaminati dal Tribunale FEI. Concorrere ad un altro evento organizzato nelle stesse date non costituisce una scusa valida per non partecipare ad un evento.
14. Una FN non può iscrivere definitivamente lo stesso Atleta/la stessa combinazione di Cavalli presso più di un CO a pena di squalifica di detto Atleta/detta combinazione di Cavalli dall'evento al quale eventualmente partecipano.
15. Ritiri dopo la data delle iscrizione definitive o la mancata presenza sono causa di rimborso al CO della perdita finanziaria subita (p.es. spese di scuderizzazione e di albergo).

Art. 917 PROGRAMMA DEL CONCORSO

Nel programma di qualsiasi CAI approvato dalla FEI e pubblicato dal CO non è necessario ripetere il Regolamento Generale FEI ed il Regolamento Attacchi FEI. Tutte le informazioni richieste nel programma dovranno essere date dettagliatamente per garantire che Atleti, Ufficiali e tutti quelli coinvolti nell'evento siano informati a sufficienza.

Art. 918 ISCRIZIONI AI CAI

1. I CAI sono principalmente per Atleti individuali e non vi è limitazione sul numero di Atleti o il numero di Nazioni che possono iscriversi.
2. Nei CAI1* e 2* (eventi minori, come da RG), gli Atleti stranieri che vivono nella nazione ospitante possono essere iscritti dalla Federazione della nazione ospitante come stabilito nel RG, Art. 119.6.1.

Art. 919 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI E AI CAIO

1. I Campionati ed i CAIO sono aperti a squadre nazionali. Una squadra nazionale consiste di tre Atleti della stessa nazionalità. Se una nazione può inviare solo due

Atleti, questi devono essere iscritti come squadra. L'iscrizione da parte di una nazione che ne può inviare solo uno verrà considerata come iscrizione a titolo individuale.

2. Per i Campionati Pony fare riferimento agli Artt. 906 e 924.

Art. 920 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI ED EUROPEI DI TIRI A QUATTRO CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Tiro a Quattro con un massimo di dieci cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre concorrenti di Tiro a quattro con un massimo di cinque cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.
2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. In aggiunta, ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.

Art. 921 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI PARIGLIE CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Pariglie con un massimo di sei cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre concorrenti di Pariglie con un massimo di tre cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.
2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra, può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.

Art. 922 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI SINGOLI CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Singoli con un massimo di due cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre concorrenti di Singoli con un massimo di un cavallo ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.
2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.
5. Un cavallo di riserva tra quelli delle iscrizioni nominative può essere iscritto per la squadra nazionale. L'Atleta che usa il cavallo di riserva farà parte sia della

classifica individuale che di quella a squadre. Un cavallo può essere sostituito con quello di riserva una sola volta, non più tardi di un'ora prima che inizi il Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.

Art. 923 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI ATTACCHI PONY

1. Una squadra nazionale sarà composta almeno da un Singolo, una Pariglia ed un Tiro a Quattro. Ogni nazione ha diritto di inviare al massimo sei Atleti suddivisi in un massimo di due Singoli, due Pariglie e due Tiri a Quattro.
2. Se una FN non può inviare una squadra, può iscrivere fino a due Atleti in ogni categoria.
3. Per la categoria Singoli può essere iscritto un pony di riserva. L'Atleta che usa il pony di riserva entrerà sia nella classifica individuale che in quella a squadre. Il pony di riserva può essere sostituito una sola volta non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.
4. La nazione ospitante ha diritto a due iscritti a titolo individuale per ogni categoria.
5. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
6. Il miglior risultato complessivo di ogni Atleta determinerà la classifica finale.

Art. 924 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI DI ATTACCHI YOUTH (GIOVANI)

1. Una squadra nazionale sarà composta almeno da un Child (Bambino), uno Junior ed un Young Driver e ogni nazione ha diritto di inviare al massimo sei Atleti. La FN che non può inviare una squadra può iscrivere fino a un totale massimo di sei Atleti a titolo individuale.
2. Un Pony/Cavallo di riserva può essere iscritto per la categoria Singoli. L'Atleta che usa il Pony/Cavallo di riserva parteciperà in classifica sia a titolo individuale che per la squadra. Il Pony/Cavallo di riserva può essere sostituito una sola volta non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.
3. La nazione ospitante ha diritto a due iscritti a titolo individuale per ogni categoria.
4. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
5. Il miglior risultato complessivo di ogni Atleta determinerà la classifica finale.

Art. 925 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI ATTACCHI SINGOLI PARALIMPICI

1. Ogni FN può iscrivere nelle iscrizioni nominative un massimo di sei Singoli Paralimpici con un massimo di due cavalli ciascuno e nelle definitive tre Atleti Paralimpici di Singolo con un massimo di un cavallo ciascuno
2. Ogni squadra deve comprendere almeno un Atleta di Grado I. Le squadre non devono comprendere più di due Atleti per ogni Grado di classificazione.

3. Se una FN può inviare solo due Atleti Paralimpici, questi devono essere iscritti come squadra.
4. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
5. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta Paralimpico a titolo individuale secondo quanto stabilito nell'Art. 919
6. Un cavallo di riserva elencato nelle iscrizioni nominative può essere iscritto per la squadra nazionale. L'Atleta Paralimpico che usa il cavallo di riserva verrà incluso sia nella classifica a titolo individuale che a squadre. Il cavallo di riserva può essere sostituito una sola volta, non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.

Art. 926 SPESE E PRIVILEGI

1. Le spese e i privilegi sono stabiliti nel RG.
2. Il CO dei Campionati Mondiali e Continentali può assumersi la responsabilità di sostenere le spese di viaggio e di vitto e alloggio di Atleti, Cavalli, Groom e Ufficiali di Squadra (Capi Equipe e Veterinari) che vengono invitati secondo il regolamento, dal giorno precedente alla Prima Ispezione Veterinaria fino al giorno successivo alla fine del Campionato. Questo deve essere pubblicato nel programma.
3. Il CO dei Giochi Equestri Mondiali (WEG) deve farsi carico delle spese di Atleti, Cavalli, Groom e Ufficiali di Squadra (Capi Equipe e Veterinari) che vengono invitati secondo il regolamento, dal giorno precedente alla Prima Ispezione Veterinaria fino al giorno successivo alla fine del Campionato. Questo deve essere scritto nel programma.

Art. 927 ISCRIZIONI AGGIUNTIVE

1. A discrezione del CO tutte le FN che hanno iscritto una squadra nelle iscrizioni nominative possono essere invitate ad effettuare iscrizioni aggiuntive.
2. La nazione ospitante può effettuare un massimo di 5 iscrizioni aggiuntive. Nei Campionati Pony (che comprendono tutte e tre le categorie) e per i Campionati Youth (Giovani) le iscrizioni aggiuntive possono essere 2 per ogni categoria. Eccezioni possono essere concesse dalla Commissione Attacchi della FEI in accordo con il Delegato Tecnico.
3. Nel programma verrà indicata una seconda data per le iscrizioni nominative nel caso in cui il CO decida di invitare le FN ad effettuare iscrizioni aggiuntive.
4. Il numero degli Atleti nelle iscrizioni nominative può essere il doppio del numero concesso per le iscrizioni definitive come specificato nel RG Art. 116.4.2

CAPITOLO V ATLETI

Art. 928 ABBIGLIAMENTO, SICUREZZA E FRUSTA

1. **Abbigliamento nel Dressage e nei Coni con una carrozza da Dressage**

- 4.1. L'abbigliamento dell'Atleta e del Groom devono uniformarsi allo stile della carrozza e dei finimenti usati.
- 4.2. La giacca o il costume nazionale, il grembiule, il copricapo ed i guanti sono obbligatori per l'Atleta
- 4.3. I Groom devono indossare la giacca o il costume nazionale, il copricapo ed i guanti.
- 4.4. Il Presidente della Giuria di terreno può decidere che:
 - la giacca può essere tolta con tempo eccessivamente caldo e umido
 - la giacca non è richiesta in circostanze particolari
 - è permesso indossare abbigliamento da pioggia ed il grembiule può non essere obbligatorio con forti precipitazioni
- 1.5. Le penalità per abbigliamento improprio sono stabilite negli Artt. 957 e 981.

2. **Abbigliamento nella Maratona**

1. Nella Maratona viene accettato un abbigliamento meno formale per l'Atleta ed i Groom.
2. In Maratona Atleti e Groom devono indossare caschi protettivi affibbiati in maniera sicura e giubbini protettivi per la schiena. La mancata osservanza comporta l'eliminazione.

3. **Abbigliamento per Junior e Children (Bambini)**

Atleti Children e Junior devono indossare un giubbino protettivo ed un casco saldamente affibbiato in qualsiasi momento quando si trovano sulla carrozza. Durante l'Ispezione Veterinaria si raccomanda vivamente che Children e Junior indossino caschi protettivi saldamente affibbiati.

4. **Frusta nel Dressage e nei Coni**

- 4.1. L'Atleta deve portare una frusta di tipo tradizionale. La pioggia, che può essere legata al manico, deve poter essere rilasciata e deve essere abbastanza lunga da raggiungere tutti i cavalli.
- 4.2. L'Atleta deve entrare in campo con la frusta in mano, altrimenti incorre in 10 punti di penalità.
- 4.3. Se un Atleta fa cadere o deponere la frusta mentre è in campo, o se non viene tenuta in mano incorrerà in 10 punti di penalità.

4.4. La frusta, se cade, non deve essere rimpiazzata e l'Atleta può finire senza la frusta. Tuttavia il Groom può passare all'Atleta una frusta di riserva senza altre penalità.

5. **Frusta nella Maratona**

La frusta può essere usata solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 punti di penalità.

CAPITOLO VI CAVALLI

Art. 929 ETA' DEI CAVALLI

Nei CAI1* i cavalli devono avere 5 anni ed oltre. Nei CAI2* e superiori, i cavalli devono avere 6 anni ed oltre. La mancata osservanza di questo Articolo produrrà la squalifica del cavallo.

Art. 930 ALTEZZA

1. I Pony da attacco non devono superare i 148 cm senza ferri o i 149 cm con i ferri. Sopra a queste misure vengono considerati Cavalli.
2. I Pony nelle Pariglie e nei Tiri a Quattro non possono misurare meno di 108 cm senza ferri o 109 cm con i ferri. I Pony singoli non devono misurare meno di 120 cm senza ferri o 121 cm con i ferri.
3. La FN dell'Atleta è responsabile di assicurare che i pony in Concorso rispettino i criteri di cui sopra.

Art. 931 NUMERO DI CAVALLI

1. Il corretto numero di cavalli stabilito per ogni categoria deve essere guidato durante ogni prova. Gli Atleti non possono staccare uno o più cavalli durante una prova e continuare con un numero inferiore di cavalli rispetto a quanto stabilito per quella categoria.
2. Un cavallo può partecipare una sola volta ad ogni Prova.
3. Ogni infrazione ad una parte qualsiasi di questo Articolo provocherà la squalifica.

Art. 932 CONDIZIONI SPECIALI

Le cavalle non sono autorizzate a concorrere dopo il quarto mese di gravidanza o con un puledro non svezzato. Se viene successivamente confermato che una di queste condizioni si è verificata, la cavalla verrà squalificata dal Concorso nel quale tali condizioni erano applicabili e del caso verrà fatto rapporto al Segretario Generale (Vedi Codice di Comportamento).

Art. 933 BENESSERE DEL CAVALLO (abusi sui cavalli e doping)

1. Crudeltà – Definizione

Abuso 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 eccessivamente cavalli esausti
- b) uso eccessivo della frusta
- c) uso di un'imbroccatura troppo 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

2. **Ferite e lacerazioni**

- 2.1. Sangue sui cavalli può essere un'indicazione di abuso e deve essere oggetto di esame caso per caso da parte di un membro qualsiasi della Giuria di Terreno.
- 2.2. 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.

3. **Rapporto**

Gli Steward, o qualsiasi altro Ufficiale, deve fare rapporto non appena possibile ad un membro della Giuria di Terreno per qualsiasi caso di abuso sui cavalli.

4. **Penalizzazione**

Azioni considerate come abuso sui cavalli risulteranno nell'imposizione da parte della Giuria di Terreno di una qualsiasi o di una combinazione delle seguenti penalizzazioni:

- Cartellino giallo di ammonizione
- Multa
- Eliminazione
- Squalifica dal Concorso

Art. 934 SICUREZZA DELLE SCUDERIE

1. **Campionati, CAIO**

Vedi Regolamento Veterinario (di seguito indicato con "RV"), Art. 1023.

2. **CAI**

- 2.1. Vedi RV, Art. 1023
- 2.2. Non è richiesta una sicurezza delle scuderie come descritta nel RV. Il CO è responsabile del controllo delle aree di tutte le scuderie in modo che siano garantite le seguenti misure minime di sicurezza:
- 2.3. Il benessere del cavallo ha la priorità assoluta.
- 2.4. Quando sono occupate, le aree delle scuderie devono essere sorvegliate e ne deve essere mantenuta la sicurezza 24 ore su 24.
- 2.5. Recinzioni di sicurezza non sono obbligatorie ma, a discrezione del CO, possono essere installati steccati e cancelli come misure di protezione e sicurezza.
- 2.6. L'area di scuderizzazione deve essere approvata dal Delegato Tecnico in accordo con il Capo Steward FEI.
- 2.7. Nessun cavallo può essere alloggiato durante la notte in un van o trailer. Solo il Delegato Tecnico, consultati il Capo Steward ed il Delegato Veterinario FEI, può concedere eccezioni in circostanze estreme o condizioni di terreno molto bagnato nell'area delle scuderie.

Art. 935 ESAMI E ISPEZIONI DEI CAVALLI

Vedi RV, Art. 1033.

1. Esame all'arrivo

- 1.1. 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.
- 1.2. Lo scopo di questo esame all'arrivo è di stabilire l'identità dei cavalli controllando il passaporto ed ogni altro documento che lo riguarda e di verificare lo stato di salute generale.
- 1.3. L'esame all'arrivo deve essere eseguito dal Delegato Veterinario o dal Veterinario Trattante della nazione ospitante.
- 1.4. Ogni caso dubbio riguardante l'identità o la salute devono essere segnalati al Delegato Veterinario (se non esegue personalmente l'esame) o alla Commissione Veterinaria appena possibile o comunque almeno un'ora prima della Prima Ispezione.

2. Prima Ispezione dei cavalli

- 2.1. Questa deve essere eseguita in tutti i concorsi prima dell'inizio della prima prova. Deve svolgersi sotto la direzione del Presidente della Giuria di Terreno, insieme ad almeno uno degli altri Membri della Giuria di Terreno, al Delegato Veterinario e/o al Presidente della Commissione Veterinaria. Vedi dettagli nel RV e nelle Linee Guida per gli Organizzatori e gli Ufficiali di Gara.
- 2.2. Per ragioni di sicurezza i cavalli devono essere presentati con la briglia tenendo le redini allentate o con la lunghina. Ogni cavallo deve portare il suo numero di identificazione.
- 2.3. Non è permesso presentare i cavalli con fasce o coperte.
- 2.4. Nessun cavallo può essere presentato con la propria identità dissimulata in qualsiasi modo per esempio con l'applicazione di pittura o tintura.
- 2.5. Deve essere presente uno Steward FEI con una frusta. Egli è l'unica persona che può intervenire in aiuto se un cavallo si rifiuta di trottare. Le persone che presentano il cavallo non possono tenere in mano una frusta mentre lo presentano. L'uso di un frustino per tenere a bada gli stalloni ed i cavalli difficili può essere concesso, su richiesta, dalla Commissione esaminatrice (vedi RV, Art. 1033).
- 2.6. L'ispezione consiste in un'osservazione iniziale del cavallo da fermo. Il cavallo deve poi transitare al passo davanti alla Commissione Ispettrice, quindi trottare per trenta metri allontanandosi dalla Commissione ed infine ritornare verso di essa al trotto.
- 2.7. Un Veterinario può toccare un arto o altre parti del corpo, ma non ha il diritto di eseguire qualsiasi altra prova clinica (p. es. flettere un arto o far procedere il cavallo al passo o al trotto in circolo). Vedi RV, Art. 1033.
- 2.8. In casi eccezionali o dubbi, la Commissione Ispettrice può disporre che il cavallo venga messo in un recinto di attesa ufficialmente sorvegliato (le fruste sono

vietate), per poi essere successivamente presentato in un momento favorevole durante l'ispezione o in aggiunta può essere nuovamente ispezionato il giorno successivo senza presunzione da parte dell'Atleta. Il cavallo deve essere presentato dalla stessa persona che lo ha presentato prima.

- 2.9. Ogni cavallo che viene riesaminato il giorno seguente e passa l'ispezione, può essere sottoposto a prelievo per la ricerca di sostanze proibite.
- 2.10. Solo un membro della Giuria di Terreno ha il potere di squalificare un cavallo considerato non idoneo a prendere parte al Concorso (zoppia marcata, lesione seria o cattive condizioni generali). Un veterinario non dispone dell'autorità di squalificare un cavallo tranne quando vi sia un problema di benessere.
- 2.11. In ogni caso di nuova o successiva ispezione, ad ogni membro della Giuria di Terreno e al Delegato Veterinario viene consegnato un foglietto per la votazione sul quale dovranno indicare con una X la voce Sì o No a seconda che considerino il cavallo in condizioni di gareggiare o meno. Se il numero dei membri della Giuria e dei Delegati Veterinari è pari, allora gli unici votanti saranno il Presidente della Giuria di Terreno, il Giudice Straniero ed il capo della Delegazione Veterinaria. Non è possibile fare appello contro questa decisione.
- 2.12. L'Atleta o il suo rappresentante che presenta il cavallo deve vestire in maniera elegante.

3. Ispezione dei cavalli attaccati

- 3.1. E' obbligatoria in tutti i concorsi e si svolge durante e sul luogo della sosta obbligatoria di 10 minuti prima dell'inizio della Fase B della Maratona. Viene eseguita sotto la responsabilità di un membro della Giuria di Terreno e di un Veterinario. Deve essere eseguita con accuratezza ma rapidamente, in modo da permettere al concorrente di prendersi cura dei propri cavalli prima dell'inizio della Fase B.
- 3.2. La condizione fisica dei cavalli deve essere valutata per mezzo di un esame clinico che può comprendere: la misurazione del ritmo cardiaco, della frequenza respiratoria e della temperatura, in conformità al Regolamento Veterinario. Queste misurazioni devono essere registrate.
- 3.3. Il Membro della Giuria di Terreno deve eliminare l'Atleta se il suo cavallo è considerato zoppo, ferito o evidentemente spossato e non idoneo a proseguire la gara.

4. Esame del cavallo attaccato

L'esame deve aver luogo in tutti i concorsi alla fine della Fase B della Maratona. Deve essere effettuato sotto il controllo di un Veterinario trattante se nel caso un cavallo avesse bisogno di cure immediate. Il Veterinario non ha il diritto di squalificare un cavallo. Deve comunicare le sue conclusioni al Delegato Veterinario e al Presidente di Giuria il più presto possibile dopo che l'ultimo Atleta ha terminato la Maratona.

5. **Ispezione attaccata prima dei Coni**

- 5.1. L'ispezione con i cavalli attaccati deve aver luogo prima che qualsiasi cavallo parta nella prova Coni solo quando questa è successiva alla Maratona. Deve essere eseguita da una Commissione Ispettrice formata da un Membro della Giuria di Terreno insieme al Delegato Veterinario o alla Commissione Veterinaria. L'ispezione è obbligatoria in tutti i Concorsi quando i Coni sono successivi alla Maratona. I cavalli devono essere presentati dall'Atleta stesso: partecipare alla gara senza essere stato presentato comporterà l'eliminazione.
- 5.2. I cavalli verranno ispezionati attaccati alla carrozza. Sono permesse le fasce, i paraglomi e i paracolpi ma questi devono essere tolti se richiesto.
- 5.3. Solo il membro della Giuria di Terreno ha l'autorità di squalificare il cavallo considerato non idoneo a proseguire la gara.

6. **Togliere un cavallo da una prova**

- 6.1. Ogni membro della Giuria di Terreno ha il diritto ed il dovere di eliminare in qualsiasi momento un cavallo ritenuto evidentemente zoppo, ferito o incapace di continuare. Non è permesso fare appello contro la decisione presa nei termini di questo articolo.
- 6.2. L'Atleta può ritirarsi in qualsiasi momento.

7. **Controllo dei medicinali per i cavalli**

Questo deve essere effettuato in conformità con il RG (vedi Art. 143) e con il RV.

8. **Passaporti**

Vedi quanto previsto nel RG.

CAPITOLO VII CARROZZE E FINIMENTI

Art. 936 CARROZZE CONSENTITE

Categoria	Dressage	Maratona	Coni	Derby
Campionati	carrozza da Dressage	carrozza da Maratona	carrozza da Dressage	non previsto
CAIO 4*	carrozza da Dressage	carrozza da Maratona	carrozza da Dressage	non previsto
CAI 3*	carrozza da Dressage	carrozza da Maratona	carrozza da Dressage	non previsto
CAI 2*	Carrozza * da Dressage o da Maratona ¹	carrozza da Maratona	carrozza da Dressage o da Maratona**	
CAI 1*	carrozza da Dressage o da Maratona ¹ <i>(gomme piene o pneumatici)</i>	non prevista	carrozza da Dressage o da Maratona ¹ <i>(gomme piene o pneumatici)</i>	carrozza da Maratona <i>(gomme piene o pneumatici)</i>
CAI 1* indoor	non previsto	no prevista	non previsti	carrozza da Maratona

¹ carrozza con la carreggiata corretta per il Dressage

Art. 937 PESI E MISURE

1. Norme Generali

- 1.1. In tutte le categorie, se la carrozza non ha freni, è obbligatoria la braga. La mancata osservanza comporta l'eliminazione. La braga è obbligatoria nelle categorie Singoli Cavalli e Singoli Pony.
- 1.2. Nessuna parte della carrozza può essere più larga della carreggiata esterna con l'eccezione dei mozzi, dei parafranghi e delle bilance nelle carrozze usate per il Dressage e i Coni.
- 1.3. La larghezza della carreggiata di tutte le carrozze viene misurata a livello del terreno nella parte più larga delle ruote posteriori.
- 1.4. Gli Atleti le cui carrozze non rispettano quanto richiesto in termini di pesi e misure verranno eliminati dalla rispettiva Prova.

2. Carrozze per Attacchi Paralimpici

- 2.1. Devono essere usate carrozze adatte agli Atleti disabili e possono essere a 2 o a 4 ruote.
- 2.2. Il CO o il Delegato Tecnico possono vietare l'uso di una carrozza, ma devono dire la ragione per il loro diniego.

3. Le carrozze da Dressage devono essere conformi a quanto segue:

Categoria	ruote	Groom	carregg. min.
Tiri a 4 Cavalli	4	2 dietro	158 cm
Tiri a 4 Pony			138 cm
Pariglie Cavalli	4	1 dietro	148 cm
Pariglie Pony			138 cm
Singoli Cavalli	2 o 4	1 dietro o di fianco	138 cm
Singoli Pony			

- 3.1. Nei CAI3* e superiori deve essere usata la stessa carrozza nel Dressage e nei Coni (vedi Art. 936)
- 3.2. Distanziatori artificiali destinati ad aumentare la larghezza della carreggiata di una carrozza non sono permessi nei Coni.

4. Le carrozze da Maratona devono essere conformi a quanto segue:

Categoria	ruote	peso min.	Groom	carregg. min.
Tiri a 4 Cavalli	4	600 Kg	2 dietro	125 cm
Tiri a 4 Pony		300 Kg		
Pariglie Cavalli	4	350 Kg	1 dietro	125 cm
Pariglie Pony		225 Kg		
Singoli Cavalli	4	150 Kg	1 dietro	125 cm
Singoli Pony		90 Kg		

- 4.1. Nella Maratona tutte le carrozze verranno misurate prima dell'inizio della Fase B e la stessa carrozza deve essere usata per tutte le Fasi.
- 4.2. Il Presidente della Giuria di Terreno deciderà se dopo la Maratona verranno pesate tutte le carrozze o una selezione scelta a caso.

Art. 938 EQUIPAGGIAMENTO

Le carrozze da Dressage devono essere provviste di fanali rivolti in avanti e luci o catarifrangenti posteriori solo nel Dressage (penalità: vedi Art. 957). Fanali e catarifrangenti non sono obbligatori nei Coni.

Art. 939 GOMMATURA

1. Gomme con pneumatici o con camere d'aria sono permesse solo nei CAI1* come da Art. 936.
2. In tutte le prove le carrozze devono essere equipaggiate di ruote con cerchioni in ferro o in gomma piena. Il battistrada della gomma deve essere liscio. Qualsiasi infrazione comporta l'eliminazione.
3. Le gomme pneumatiche sono permesse negli Attacchi Paralimpici.

Art. 940 FINIMENTI, CARROZZA E CAVALLI

1. Finimenti

1.1. La distanza minima tra cavallo/pony e carrozza non può essere in nessun momento inferiore a 50 cm, 40 cm dai funghi.

1.2. Carrozza da Dressage

1.2.1. Cavalli: la distanza tra le tirelle deve essere di minimo 60 cm (pony minimo 50 cm).

1.2.2. Le tirelle non devono incrociarsi; i bilancini non devono oltrepassare la linea centrale della carrozza.

1.3. Carrozza da Maratona

1.3.1. Cavallo: la distanza tra le tirelle deve essere di almeno 55 cm (pony: minimo 50 cm).

1.3.2. Le tirelle non devono incrociarsi.

1.4. Lunghezza di ogni singola chaînette o giungola: la lunghezza minima deve essere di 30 cm. La misura viene presa dal centro della testa del timone, compreso il moschettone a sgancio rapido.

1.5. "Giogo" anteriore o barra a "T": la larghezza totale, compresi i moschettoni a sgancio rapido, deve essere di almeno 60 cm. Quando la misura viene presa dal centro della testa del timone, deve essere di almeno 30 cm compresi i moschettoni a sgancio rapido.

1.6. Il giogo anteriore o barra a T non deve essere posizionato dietro a qualsiasi parte della spalla.

1.7. Il timone e la giungola devono essere abbastanza lunghi da permettere il libero movimento dei cavalli.

1.8. Per i cavalli di volata dei Tiri a Quattro la bilancia non deve misurare meno di 1 m ed i bilancini non meno di 50 cm.

1.9. Bilancini e bilancia devono essere sufficientemente larghi da non impedire il libero movimento del o dei pony.

1.10. La larghezza del giogo e la lunghezza delle giungole devono essere sufficienti da permettere il libero movimento dei pony.

1.11. Non è necessario usare lo stesso finimento in Dressage e nei oni, ma in entrambe le prove deve essere sicuro, pulito ed uniforme nell'aspetto e di stile adatto all'attacco.

1.12. I cavalli devono essere attaccati correttamente alla carrozza, comprese le redini.

1.13. La mancata osservanza di queste norme provocherà un ammonimento verbale o un cartellino giallo di ammonizione dato dalla Giuria di Terreno. Infrazioni successive nel corso dello stesso Concorso comportano l'emissione di un secondo cartellino giallo o l'eliminazione.

1.14. La braga è obbligatoria quando viene attaccato alla carrozza un solo cavallo o un solo pony. Il mancato rispetto dell'obbligo comporta l'eliminazione.

1.15. Se viene usato un equipaggiamento vietato o se viene accertato un grave attentato al benessere del cavallo, la penalizzazione sarà l'eliminazione o la squalifica (vedi Art. 940.13).

2. Fasce e paracolpi

2.1. Le fasce e i paracolpi non sono permessi nel Dressage. La mancata osservanza comporterà 10 punti di penalità.

2.2. Se viene comminata la penalizzazione di cui al precedente punto 940.2.1, le fasce o i paracolpi devono essere immediatamente tolti dopo aver lasciato il rettangolo da Dressage ed il/i cavalli devono essere controllati da un Veterinario o da uno Steward FEI che riferirà al Presidente di Giuria quanto riscontrato.

3. Nasiere, equipaggiamento ausiliario e paraocchi

3.1. Sono vietati qualsiasi tipo di nasiera, dispositivo o equipaggiamento ausiliario che impedisca o possa impedire la libera presa d'aria dalle narici del cavallo.

3.2. I paraocchi, se vengono usati, e l'equipaggiamento ausiliario non devono ostacolare la libera visuale in avanti o essere così vicini all'occhio da irritarli.

4. Cinghie di collegamento

Cinghie di collegamento tra le collane o i pettorali possono essere usate in tutte le prove con i Tiri a Quattro. I cavalli di volata non possono essere collegati l'uno all'altro in alcun altro modo (eccezion fatta per le redini).

5. Redini ausiliarie

5.1. Redini ausiliarie (compreso qualsiasi tipo di strick) non sono permesse quando il cavallo è attaccato.

5.2. Attacchi paralimpici: la guida con un secondo set di redini o redini divise non è consentito.

6. Code

Le code non possono essere legate o attaccate a qualsiasi parte dei finimenti o della carrozza ad eccezione dell'uso di un reggicoda approvato. Non è permesso alcun altro dispositivo ausiliario che limiti il libero movimento della coda del cavallo.

7. Dispositivi a leva

Tutti gli anelli, i passaredini e/o altri dispositivi che esercitino un effetto estremo di leva sulle redini o sulle imboccature sono proibiti in qualsiasi momento in tutto il comprensorio del Concorso.

8. Imboccature

8.1. Non è necessario che le imboccature siano identiche.

8.2. L'utilizzo di una briglia senza imboccatura e di un hackmore non è permesso quando il cavallo è attaccato alla carrozza.

9. **Lingua**

Le palette per la lingua sono permesse solo se usate correttamente; non possono essere aggiunti elementi separati arrotolati intorno all'imboccatura che possano causare preoccupazione per il benessere del cavallo (vedi RV Art. 1035.4).

10. **Ostruzione di visuale**

Nessun accessorio o finimento ausiliario può essere posizionato tra i cavalli di timone e quelli di volata in modo tale da impedire la visuale di uno qualsiasi dei timonieri.

11. **Applicazione o uso di dispositivi, sostanze o strumenti**

11.1. Sull'intero comprensorio del Concorso sono vietate l'applicazione di qualsiasi dispositivo al timone, alle tirelle o alle stanghe e l'applicazione o l'uso di sostanze, dispositivi o strumenti che possano causare irritazione o disagio al cavallo.

11.2. Sono permessi paraorecchi e tura-orecchi.

12. **Ferratura**

E' permesso qualsiasi tipo di ferratura convenzionale.

13. **Sanzioni**

13.1. L'infrazione ad uno qualsiasi dei paragrafi di questo articolo durante le prove comporterà l'eliminazione dell'Atleta, ad eccezione di quanto previsto ai punti 940.1.1 e 940.1.15.

13.2. Infrazioni in qualsiasi altro momento nel comprensorio del Concorso, ad eccezione di quanto previsto nell'Art. 940.2.1, comporterà l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione. Una seconda infrazione nello stesso Concorso comporterà una maggiore penalizzazione fino ad arrivare e comprendere la squalifica, a discrezione della Giuria di Terreno.

Art. 941 PUBBLICITA' SU CARROZZE, FINIMENTI E ABBIGLIAMENTO

1. **Nel Dressage e nei coni**

1.1. Il nome del fabbricante dei finimenti può apparire una volta su ogni finimento su un supporto non più largo della correggia sulla quale è fissato e non più lungo di 10 cm.

1.2. Il nome o il "logo" dello sponsor, o dell'associazione dell'Atleta, possono comparire su ogni lato della carrozza su una superficie non superiore a 400 cm².

1.3. Il nome del costruttore della carrozza può comparire sulla carrozza su una superficie non più grande di 50 cm². L'identificazione del fabbricante dell'abbigliamento può comparire una sola volta su ogni capo su una superficie che non supera i 3 cm².

- 1.4. Durante la presenza nel campo di gara, il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e della squadra possono comparire su una superficie non superiore a 80 cm² e solo una volta sulle giacche o sul capo di abbigliamento più esterno all'altezza del taschino sul petto dell'Atleta.
- 1.5. Il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e della squadra possono comparire su entrambi i lati del colletto dell'Atleta su una superficie non superiore a 16 cm².

2. Pubblicità in Maratona

E' permessa la pubblicità sulla carrozza e su tutto l'abbigliamento. Il nome del fabbricante dei finimenti può comparire una volta su ogni finimento su un supporto non più largo della correggia sulla quale appare e non più lungo di 10 cm.

3. Penalità

Infrangere uno qualsiasi dei predetti articoli sulla pubblicità comporta l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione da parte del Presidente della Giuria di Terreno o del Capo Steward.

Art. 942 SICUREZZA

1. Su tutto il comprensorio del Concorso, quando il cavallo/i cavalli sono completamente vestiti e vengono attaccati ad una carrozza, il/i Groom devono essere sempre presenti ed in grado di prestare assistenza se necessario. Quando i cavalli vengono guidati, un Groom deve sempre essere sulla carrozza o, se non vi è un sedile disponibile, deve essere a disposizione sul terreno di allenamento.
2. L'Atleta può scendere dalla carrozza solo quando i Groom si trovano alla testa dei cavalli o le redini vengono passate ad un'altra persona responsabile a bordo della carrozza.
3. Nessun cavallo può essere staccato da una carrozza in movimento.
4. Infrangere una norma di sicurezza comporta l'emissione da parte del Presidente della Giuria di Terreno o del Capo Steward di un cartellino giallo di ammonizione. Infrazioni successive nello stesso Concorso verranno penalizzate con un secondo cartellino giallo o con penalizzazioni che possono arrivare all'eliminazione, a discrezione della Giuria di Terreno.

CAPITOLO VIII CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

Art. 943 PARTECIPAZIONE

1. **Metodo di guida**

Gli Atleti possono usare qualsiasi metodo o stile di guida.

2. **Atleti e Groom**

2.1. Ogni Atleta deve guidare lo stesso/gli stessi cavalli in tutte le prove, tranne se sono state effettuate delle sostituzioni in conformità al regolamento. Vedi Art. 946.

2.2. Nei concorsi di qualificazione per la World Cup, nei CAIO e nei Campionati:

2.2.1. Un Atleta rimane l'Atleta ed un Groom rimane il Groom

2.2.2. Nei CAIO e nei Campionati un Atleta ed un Groom possono gareggiare una sola volta

2.2.3. Atleti e Groom che concorrono in un CAIO o in un Campionato non possono far parte di un attacco in un'altra prova di Maratona che si tiene nello stesso comprensorio.

2.3. In accordo con il programma, nei CAI1* e nei CAI2* un Atleta può concorrere due volte e inoltre può fare da Groom. Nei CAI3* un Atleta può competere due volte ma non può fare da Groom.

2.4. Il/i Groom possono partecipare più volte a tutte le prove tranne che nei CAIO e nei Campionati.

2.5. L'Atleta è la sola persona autorizzata a maneggiare le redini, la frusta ed il freno durante tutte le Prove. Ogni infrazione a questa norma, anche se per evitare un incidente, comporta 20 punti di penalità. Tuttavia un Groom può maneggiare le redini e il freno senza penalità in tutte le prove purché la carrozza sia ferma.

2.6. Nessuna persona può essere legata alla carrozza in alcun modo durante le prove. Un Atleta può essere assicurato con una corda, una cinghia o una fascia purché un capo venga tenuto da un Groom e non sia arrotolato o fissato in alcun modo alla carrozza. La mancata osservanza comporta l'eliminazione.

2.6.1. Per gli attacchi paralimpici, fare riferimento anche all'Allegato 8.

2.1. La sostituzione di un Groom durante la Maratona non è permessa in nessun caso e comporta l'eliminazione dell'Atleta.

2.2. Nel Dressage (come parte della ripresa) e nei Coni, gli Atleti devono salutare la Giuria a meno che il tempo o la disposizione del percorso lo impediscano.

2.3. I passeggeri non possono stare a bordo della carrozza in nessuna delle prove.

2.4. Ogni volta che un Atleta scende incorrerà in 20 punti di penalità.

2.5. L'Atleta riceverà delle penalità ogni volta che uno o entrambi i Groom scendono a terra: 5 penalità la prima volta, 10 la seconda. Alla terza volta l'Atleta verrà eliminato. Eccezione nella Maratona, vedi Art. 964.5.1.

3. **Numero di Groom accreditati**

3.1. Per i Tiri a quattro fino a quattro (4)

3.2. Per le Parigi fino a tre (3)

3.3. Per i Singoli fino a due (2)

Art. 944 NUMERO DI IDENTIFICAZIONE

1. **Atleta**

Al suo arrivo sul luogo del Concorso ogni Atleta riceverà un numero e lo conserverà per tutta la durata del Concorso. Questo numero deve essere esposto su qualsiasi carrozza utilizzata durante le prove e durante l'allenamento e l'addestramento.

2. **Cavallo**

Ai cavalli verrà assegnata una lettera da A ad F che segue il numero di identificazione dell'Atleta. Questo numero di identificazione deve essere esposto sul lato sinistro del cavallo (nelle Parigi e nei Tiri a Quattro deve essere visibile sul lato esterno quando sono attaccati) in ogni momento sul comprensorio del Concorso quando si trovano fuori dalle scuderie.

3. **Sanzioni**

La mancata esibizione del numero assegnato all'attacco o dei numeri di identificazione dei cavalli comporterà un ammonimento la prima volta in cui succede. Una ripetuta infrazione comporterà l'emissione da parte del Presidente di Giuria o del capo Steward di un cartellino giallo di ammonizione.

Art. 945 AIUTI ESTERNI

1. **Definizione**

Qualsiasi intervento fisico da parte di terzi non a bordo della carrozza, sia sollecitato che non, con il proposito di facilitare il compito dell'Atleta o aiutare i suoi cavalli viene considerato come aiuto esterno.

2. **Aiuti esterni proibiti**

2.1. **Dressage e Coni**

2.1.1. Qualsiasi intervento fisico da parte di terzi non a bordo della carrozza, sia sollecitato che non, con il proposito di facilitare il compito dell'Atleta o aiutare i suoi cavalli viene considerato come aiuto esterno. Qualsiasi Atleta che ha ricevuto un aiuto esterno proibito può essere eliminato dalla Giuria di Terreno.

2.1.2. Nel Dressage e nei Coni i Groom devono rimanere seduti nella corretta posizione dall'entrata all'uscita dal campo. Essi non possono maneggiare le redini o la frusta

(20 punti di penalità) né parlare o indicare all'Atleta il percorso (10 punti di penalità). Tuttavia il Groom può maneggiare le redini o la frusta senza penalità se la carrozza rimane ferma.

2.1.3. Eccezione: se il Presidente di Giuria suona la campana e l'Atleta non la sente, il Groom può avvisarlo del suono della campana.

2.1.4. Gli Atleti ed i Groom non possono usare alcun mezzo elettronico di comunicazione durante il Dressage e i Coni, a pena di eliminazione.

2.2. **Maratona**

2.2.1. I Commissari agli Ostacoli, gli Osservatori a terra, i Cronometristi o qualsiasi altro Ufficiale di gara non può dare indicazioni, consigli o informazioni all'Atleta che si trova sul percorso di Maratona al fine di aiutarlo. Eccezioni: vedi Art. 945.3.

2.2.2. Qualsiasi Atleta che abbia ricevuto un aiuto esterno fisico da parte di terzi che non si trovano a bordo della carrozza può essere eliminato dalla Giuria di Terreno.

2.3. Penalità: vedi Art. 969.

3. **Aiuti esterni consentiti**

I seguenti vengono considerati come aiuti esterni consentiti:

- Aiuti durante le soste obbligatorie e nelle zone neutre tra le Fasi
- Aiuti per evitare incidenti
- Aiuto ai cavalli a seguito di un incidente all'interno dell'Ostacolo, purché i Groom siano scesi a terra
- L'aiuto da parte del Groom che conduce a mano un cavallo attraverso un Ostacolo tenendolo per il capo delle redini affibbiato alla briglia mentre il cavallo è attaccato alla carrozza, sia nella Maratona che nei Coni, comporta 20 punti di penalità per l'aiuto oltre alle penalità per aver messo i piedi a terra.

CAPITOLO IX SOSTITUZIONI

Art. 946 SOSTITUZIONI

1. **Sostituzioni prima del Concorso**

- 1.1. Se la Commissione Veterinaria o il Delegato Veterinario suggeriscono e la Giuria di Terreno concorda che un cavallo non è abbastanza in forma per partecipare al Concorso o in caso di incidente o malattia dell'Atleta e/o di un cavallo (supportata dal certificato di un medico e/o veterinario ufficialmente riconosciuto), le sostituzioni sono consentite purché il CO dia la propria approvazione prima dell'inizio del Concorso (come definito nell'Allegato A del RG "Periodo di durata del Concorso").
- 1.2. In ogni caso il cavallo o l'Atleta, o la combinazione di Cavallo ed Atleta possono essere sostituiti solo da un Cavallo e/o un Atleta elencati nelle iscrizioni nominative per la stessa categoria.

2. **Sostituzione durante il Concorso**

- 2.1. La sostituzione di un cavallo o di un Atleta durante una Prova non è permessa, a pena di squalifica.
- 2.2. Gli Atleti nella categoria Tiri a Quattro possono iniziare ogni prova con qualsiasi 4 dei 5 cavalli dichiarati.
- 2.3. Nella categoria Pariglie l'Atleta può iniziare ogni Prova con qualsiasi 2 dei 3 cavalli dichiarati.
- 2.4. Gli Atleti nella categoria Singoli devono iniziare ogni prova con il loro cavallo singolo dichiarato nell'iscrizione.
- 2.5. Un cavallo può essere usato da un altro Atleta nella stessa categoria dopo la Prima Ispezione dei Cavalli se questo Atleta non ha presentato un cavallo di riserva e purché il cavallo prestato non sia stato già usato in una prova del Concorso. Questo cavallo deve allora rimanere con il nuovo Atleta per tutto il Concorso. Nei CAIO e nei Campionati tale cavallo deve essere stato iscritto dalla stessa FN dell'Atleta che gareggia.

CAPITOLO X DICHIARAZIONE DEI PARTENTI ORDINE DI PARTENZA

Art. 947 DICHIARAZIONE DEI PARTENTI

1. Nei CAIO e nei Campionati il Capo Equipe deve dichiarare per iscritto la composizione della sua squadra ed i nomi degli Atleti a titolo individuale, al più tardi un'ora dopo la Prima Ispezione dei cavalli.
2. La dichiarazione dei partenti non può aver luogo prima della fine della Prima Ispezione dei cavalli.
3. I Capi Equipe (nei CAI gli Atleti) devono dichiarare per iscritto almeno un'ora prima dell'orario previsto per l'inizio della prova i nomi dei cavalli che parteciperanno con l'Atleta alla prova, scelti fra quelli già iscritti definitivamente ed approvati alla Prima Ispezione,
4. In tutti i CAI possono essere portati nel comprensorio del Concorso altri cavalli aggiuntivi a discrezione del CO, purché possano essere chiaramente identificati da un numero di identificazione colorato che deve essere attaccato ai finimenti in ogni momento quando il cavallo è fuori dalle scuderie. I cavalli devono rispettare tutte le relative norme del RV. Il cavallo supplementare deve essere presentato e identificato alla Prima Ispezione dei cavalli, nella quale il Capo Steward FEI colorerà uno zoccolo con un determinato colore, assicurandosi che la marcatura colorata sia visibile per tutta la durata del Concorso.

Art. 948 ORDINE DI PARTENZA

1. **Ordine di partenza nei CAI**
 - 1.1. Ordine di partenza per la prima prova nei CAI
 - 1.1.1. L'ordine di partenza verrà generato dal computer oppure fisicamente (l'estrazione a sorte manuale è obbligatoria nei concorsi di qualificazione per la World Cup), entrambe effettuate in presenza del Presidente della Giuria di Terreno.
 - 1.1.2. Ordine di partenza per la seconda e terza prova nei CAI

Gli Atleti partiranno nell'ordine inverso dei risultati delle prove precedenti.

L'ordine di partenza sarà:
 - a) gli Atleti ritirati, seguiti da
 - b) gli Atleti Eliminati, seguiti da
 - c) gli Atleti che partono due volte, con l'attacco più basso in classifica, seguiti da
 - d) i rimanenti Atleti, iniziando da quello con il maggior numero di penalità, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità ottenute senza ritiro o eliminazione parta per ultimo.
2. **Ordine di partenza nei CAIO e nei Campionati**
 - 2.1. Ordine di partenza del Dressage nei CAIO e nei Campionati

- 2.1.1. Sorteggio degli Atleti a titolo individuale:
- a) estrazione del nome dell'Atleta
 - b) estrazione della posizione di partenza (estrae il Presidente di Giuria o il Giudice Straniero)
 - c) inserimento del nome nell'ordine di partenza. Questo viene ripetuto per tutti gli Atleti a titolo individuale.
- 2.1.2. Sorteggio dell'ordine di partenza delle nazioni con una squadra:
- a) viene estratta una nazione
 - b) il Capo Equipe estrae la posizione della nazione
 - c) viene inserita la posizione della nazione
 - d) il Capo Equipe nomina il primo membro della squadra
 - e) il Capo Equipe estrae la posizione A, B o C
 - f) il nome dell'Atleta viene registrato nella giusta posizione
 - g) questo viene poi ripetuto per i rimanenti membri della squadra
 - h) il procedimento viene poi ripetuto per tutte le nazioni

Le nazioni vengono poi elencate in ordine numerico.

Gli Atleti vengono quindi inseriti nell'ordine di partenza del Dressage come segue:

- a) l'Atleta A della Nazione 1 viene inserito nella prima posizione vuota dell'ordine di partenza
 - b) l'Atleta A della Nazione 2 viene inserito nella successiva posizione vuota
 - c) questo viene ripetuto per tutte le altre nazioni.
- Questo procedimento viene poi ripetuto per gli Atleti B e C di tutte le nazioni.

2.2. Ordine di partenza della Maratona nei CAIO e nei Campionati

Gli Atleti partiranno in ordine inverso rispetto alla classifica del Dressage, in modo che l'Atleta con il maggior numero di penalità nel Dressage parta per primo e l'Atleta con il minor numero di penalità parta per ultimo. In caso di parità di penalità nel Dressage tra due Atleti, il Presidente di Giuria estrarrà il loro ordine di partenza nella Maratona.

L'Ordine di partenza sarà il seguente::

- a) gli Atleti ritirati, seguiti da
- b) gli Atleti Eliminati, seguiti da
- c) gli Atleti che partono due volte, con l'attacco più basso in classifica, seguiti da
- d) i rimanenti Atleti, iniziando da quello con il maggior numero di penalità, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità ottenute senza ritiro o eliminazione parta per ultimo.

2.3. Ordine di partenza dei Coni nei CAIO e nei Campionati

Gli Atleti partiranno in ordine inverso rispetto alla classifica del Dressage più la Maratona, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità dopo le prime due prove parta per ultimo. In caso di parità di penalità il risultato della Maratona sarà decisivo.

L'Ordine di partenza sarà il seguente:

- a) gli Atleti ritirati, seguiti da
- b) gli Atleti Eliminati, seguiti da
- c) gli Atleti che partono due volte, con l'attacco più basso in classifica, seguiti da
- d) i rimanenti Atleti, iniziando da quello con il maggior numero di penalità dopo il Dressage e la Maratona, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità ottenute senza ritiro o eliminazione parta per ultimo.

In caso di Atleti con lo stesso punteggio, verrà applicato il procedimento di cui all'Art. 948.3.

Qualsiasi prova Coni al di fuori dal Completo partirà in base a un sorteggio.

CAPITOLO XI DRESSAGE ATTACCATO

Art. 949 NORMA GENERALE

L'obiettivo della ripresa di Dressage Attaccato è di giudicare la libertà, la regolarità delle falcate, l'armonia, l'impulso, l'elasticità, la leggerezza, la scioltezza del 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.

Art. 950 IL RETTANGOLO DI GARA

1. Il rettangolo di gara per il Dressage attaccato deve misurare 100m x 40m e deve essere predisposto in conformità agli Allegati per tutte le categorie di un Campionato e di un CAIO e per tutte le categorie di Tiri a Quattro nei CAI.
2. Nei CAI può essere usato per tutte le categorie di Singoli e Pariglie un rettangolo ridotto, che misuri 80m x 40m, come specificato negli Allegati; in questo caso le spire della serpentina verranno ridotte da cinque a tre.
3. Nelle categorie Youth (Giovani) il rettangolo per il Dressage attaccato deve essere di 80 x 40 m. L'Organizzatore deve assicurarsi che il campo sia recintato.
4. I CO devono assicurarsi che vengano adottati dei sistemi atti a garantire che gli spettatori non si possano avvicinare a meno di 5 metri dal bordo del rettangolo.

Art. 951 RIPRESE DI DRESSAGE ATTACCATO

I dettagli dei testi di Dressage attaccato FEI approvati sono riportati sul sito internet della FEI. I programmi di tutti i concorsi devono specificare chiaramente quale di queste riprese verrà usata.

Art. 952 CONDIZIONI

1. **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.

2. **Memoria**

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 il Dressage).

3. **Zoppia**

- 3.1. Se il Presidente della Giuria di Terreno osserva un caso di marcata zoppia, deve squalificare il cavallo ed eliminare l'Atleta. Non vi è possibilità di appello contro questa decisione.
- 3.2. In casi dubbi, dopo che l'Atleta ha terminato la sua ripresa, il Presidente della Giuria di Terreno può far esaminare immediatamente dal Delegato Veterinario il cavallo fuori dal rettangolo. Il cavallo verrà esaminato attaccato alla carrozza. Se il Delegato Veterinario conferma la zoppia il cavallo deve essere squalificato e l'Atleta eliminato.
- 3.3. In prove dove vengono usati rettangoli di Dressage supplementari, i compiti del Presidente della Giuria di Terreno sopra indicati passeranno sotto la responsabilità del Giudice in C del relativo rettangolo.

Art. 953 GIUDIZIO

1. **Posizione dei Giudici**

Quando vi sono cinque (5) giudici che giudicano, essi devono essere seduti in CRSVP. Se vi sono tre (3) giudici, possono essere posizionati in CBE o CEP o in qualsiasi lettera intorno al rettangolo a seconda del testo di Dressage eseguito e della migliore visuale del giudice. Il Presidente della Giuria di Terreno deciderà le posizioni. Nei CA11*, se ci sono due (2) giudici che giudicano, possono essere seduti in C e B o in C ed E.

2. **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.

3. **Attacchi multipli**

Pariglie e Tiri a quattro verranno giudicati nel loro insieme e non come cavalli individuali.

4. **Andature**

La definizione delle andature e delle figure si applicherà a tutti i tipi e le razze di cavalli.

5. **Inizio e fine**

La ripresa inizia quando l'Atleta entra nel rettangolo in A, se non diversamente stabilito, e finisce con il saluto finale. Le riprese non sono cronometrate. L'Atleta lascerà il rettangolo al trotto.

Art. 954 MOVIMENTI E LORO DESCRIZIONE

1. **Arresto**

Il cavallo deve stare sugli appiombi, diritto e immobile, rimanendo in appoggio.

2. **Passo**

Un passo regolare in quattro tempi, con il cavallo in leggero contatto, che cammina con energia ed elasticità, con falcate regolari e decise, con i posteriori che toccano il terreno davanti alle impronte lasciate dagli anteriori e che si distende verso l'avanti e il basso.

3. **Passo libero**

Stessa definizione come per il Passo ma in aggiunta coprendo terreno il più possibile, allungandosi in maniera evidente e distendendosi verso l'avanti e verso il basso.

4. **Trotto di lavoro**

Un trotto in avanti, attivo, con il cavallo in appoggio, che si porta in maniera equilibrata e cadenzata, con falcate regolari ed elastiche, con una buona azione dei garretti ed un evidente impulso. Gli zoccoli posteriori devono posarsi a terra almeno nelle impronte lasciate dagli anteriori.

5. **Trotto riunito**

Il cavallo rimane in appoggio e si muove in avanti con energia, con un maggiore grado di impegno risultante in un aumento della flessione dei garretti e dei nodelli ed un innalzamento delle spalle, permettendo così una maggiore mobilità ed elevazione delle falcate. L'incollatura sarà più rilevata e più arcuata, con la nuca che costituisce la parte più alta; il naso non dovrebbe essere dietro alla verticale, né l'incollatura chiusa. Gli arti posteriori devono accettare più peso e la cadenza deve essere visibile.

6. **Trotto allungato**

6.1. Il cavallo allunga le falcate per coprire quanto più terreno possibile come risultato di un maggiore impulso dai posteriori. L'Atleta permette al cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungarsi per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale. Gli zoccoli posteriori devono superare in maniera evidente le impronte lasciate dagli anteriori.

6.2. Il cavallo deve rimanere in equilibrio, mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura. Non vengono richieste falcate affrettate e questo è considerato un errore grave.

7. **Trotto medio**

Tra il Trotto di Lavoro e il Trotto Allungato. Il cavallo allunga le falcate coprendo meno terreno di quanto richiesto nel Trotto Allungato ma di più che nel Trotto di Lavoro come risultato di un maggiore impulso dai posteriori. L'Atleta permette al cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungarsi per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale. Gli arti posteriori devono posarsi davanti alle orme lasciate dagli anteriori. Il cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura. Non vengono richieste falcate affrettate e questo è considerato un errore grave.

8. Galoppo di lavoro

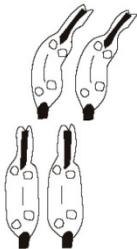
- 8.1. Un'andatura in avanti, attiva, con falcate regolari in tre tempi, con il cavallo che mostra un buon equilibrio, rimanendo in appoggio senza pesare sulle mani e procedendo in avanti con falcate leggere e cadenzate ed una buona azione dei garretti.
- 8.2. Un galoppo destro, per esempio, avrà gli arti che si posano a terra nella seguente sequenza: posteriore sinistro, diagonale sinistro (contemporaneamente anteriore sinistro e posteriore destro), anteriore destro, seguiti da un momento di sospensione, con tutti e quattro gli arti sollevati da terra, prima che inizi la falcata successiva.
- 8.3. La qualità del galoppo viene giudicata in base all'impressione generale, alla regolarità ed alla leggerezza dell'andatura in tre tempi con una chiara tendenza verso l'alto del treno anteriore. Il cavallo deve essere in appoggio, con i posteriori ben impegnati sotto la massa ed una buona azione dei garretti e deve essere in grado di mantenere il ritmo e l'equilibrio naturale per tutta la durata del movimento e delle transizioni. Il cavallo deve rimanere diritto sui rettilinei e correttamente flesso nelle linee curve.

9. Passi indietro

- 9.1. Il cavallo deve camminare all'indietro in linea retta, con gli arti che vengono sollevati e posati a terra per bipedi diagonali. Il cavallo deve rimanere in appoggio, diritto e non deve sottrarsi o resistere al contatto e la nuca deve rimanere il punto più alto.
- 9.2. Le transizioni al movimento successivo devono essere immediate e fluide.

10. Spalla in dentro

- 10.1. Il movimento della spalla in dentro negli Attacchi viene eseguito al trotto riunito. I cavalli di volata sono posizionati in modo tale che la coda del cavallo di volata esterno sia davanti alla testa del timone. Le spalle dei cavalli di volata vengono portate verso l'interno con un angolo costante di circa 30 gradi ed una leggera ma costante flessione del collo. L'arto posteriore interno si porta in avanti sulla linea dell'anteriore esterno in modo che i cavalli lavorino su tre piste. Impulso, ritmo ed impegno devono essere mantenuti per tutta la figura.
- 10.2. Un'eccessiva flessione del collo risulta in perdita di ritmo ed elasticità. I timonieri devono rimanere diritti, senza contro flessione.



11. **Distensione**

Lasciare che il cavallo sfilii le redini, distendendosi e allungando l'incollatura verso il basso – in avanti e in basso attraverso il dorso, almeno (*con la bocca che arriva – ndt*) fino alla punta della spalla, mantenendo il ritmo e l'impulso. L'Atleta deve mantenere il contatto attraverso le redini e riportare il cavallo indietro alla precedente elevazione non appena è stata mostrata la distensione.

12. **Transizioni**

I cambiamenti di andatura devono sempre essere eseguiti in maniera fluida e rapida, con il cavallo che rimane in equilibrio e in appoggio. Una transizione deve terminare quando il naso del cavallo arriva alla lettera prescritta, a meno che non sia stabilito diversamente.

13. **Cambiamento di andatura e di movimento**

I cambiamenti di andatura e di movimento vengono eseguiti quando le teste dei cavalli di volata raggiungono il punto indicato nella ripresa.

14. **Terminologia**

Nel giudicare i movimenti del Dressage attaccato devono essere presi in considerazione i seguenti punti:

1. Sottomissione e leggerezza - risposta volenterosa agli aiuti senza resistenza e correttezza della flessione
2. Regolarità - la regolarità, l'uniformità ed il ritmo con cui il cavallo posa a terra gli arti
3. Contatto - la tensione delle redini che collegano le mani dell'Atleta al cavallo. Deve essere leggero ed elastico e mantenuto in ogni momento.
4. Impulso - la disponibilità del cavallo a portarsi in avanti con energia in ogni momento e di rispondere velocemente ed uniformemente ai cambiamenti di andatura. Il cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo la stessa cadenza con falcate di uguale ampiezza.
5. Posizione diritta - portare la testa, il collo ed il corpo in linea retta con il peso distribuito uniformemente sugli arti
6. Riunione - arrotondamento ed impegno, con buona azione dei garretti, nuca rilevata che permette alle spalle di muoversi agevolmente. L'energia del cavallo viene contenuta in un'andatura più raccorciata che nel trotto di lavoro.

Le anche sono più compresse, la groppa è abbassata ed il treno anteriore si alza di pari grado. La falcata è più corta ma più potente che al trotto di lavoro ed il movimento degli arti anteriori parte dalla spalla con maggiore agilità, risultando in una maggiore leggerezza e mobilità generale. L'incollatura deve essere più arcuata. La compressione del cavallo non è e non deve mai essere il risultato di una trazione indietro ma piuttosto la richiesta e la concessione al cavallo di muoversi in avanti nella mano dell'Atleta.

7. Precisione - La precisione delle curve, dei cerchi, delle serpentine, lungo i bordi e delle deviazioni.

Art. 955 IMPRESSIONE GENERALE

1. Principio

Ci sono cinque caselle alla fine del foglio dei giudizi del Giudice per i voti di Impressione Generale osservate dai Giudici durante tutta la ripresa

2. Andature

La regolarità e la libertà (con Tiri a Quattro o Pariglie le andature devono essere mantenute da tutti i cavalli). La qualità delle andature in ogni figura viene valutata nella relativa figura. Il voto per l'impressione generale deve riflettere le andature e le transizioni di tutta la ripresa.

3. Impulso

Movimento in avanti, impegno dei posteriori (con Tiri a Quattro o Pariglie, tutti i cavalli devono lavorare). Il livello di impulso può variare nelle diverse figure ed alle diverse andature ma il voto per l'impulso deve riflettere le prestazioni dei cavalli durante l'intera ripresa a tutte le andature del trotto e del galoppo.

4. Sottomissione e leggerezza

Risposta agli aiuti, volenterosa e senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità, accettazione dell'imboccatura.

5. L'Atleta

Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure. Il voto deve riflettere il livello costante di precisione e di qualità delle transizioni.

6. Presentazione

Aspetto dell'Atleta e dei Groom, pulizia, forma fisica, uniformità e condizione dei cavalli, della carrozza e correttezza dei finimenti.

Art. 956 VALUTAZIONI

1. Voti

- 1.1. Per ogni movimento numerato e per ogni voce dell'impressione generale verranno attribuiti voti fino a 10, in base alla seguente tabella:

10	Eccellente	4	Insufficiente
9	Molto bene	3	Abbastanza male
8	Bene	2	Male
7	Abbastanza bene	1	Molto male
6	Soddisfacente	0	Non eseguito
5	Sufficiente		

- 1.2. Possono essere assegnati mezzi voti.

2. Errore di ripresa

Se un Atleta tenta di effettuare un movimento o tenta di mantenere l'andatura richiesta e non vi riesce, senza tuttavia deviare dal tracciato, il Presidente della Giuria di Terreno può o considerarlo come se fosse un "Errore di percorso" (vedi il successivo paragrafo 3) oppure può decidere di lasciare che i Giudici diano al movimento il voto appropriato. Se un Atleta non tenta di eseguire una figura del testo, può essere considerato come un Errore di Ripresa o come un Errore di Percorso a discrezione del Presidente di Giuria.

3. Errore di percorso

3.1. E' considerato "Errore di percorso" quando l'Atleta devia dal tracciato richiesto o quando un movimento viene eseguito ad un'andatura sbagliata o viene omesso completamente.

3.2. Se un Atleta commette un errore di percorso, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà l'Atleta. L'Atleta deve allora riprendere la ripresa dall'inizio del movimento nel quale è stato fatto l'errore. Se l'Atleta ha un dubbio, può chiedere istruzioni al Presidente della Giuria di Terreno senza incorrere in penalità.

4. Finimenti staccati o rotti

Se le redini, le giungole, le chinettes o le tirelle si staccano o si rompono o se un cavallo dovesse mettere un arto al di là del timone, della tirella o della stanga, il Presidente della Giuria di Terreno deve suonare la campana ed il/i Groom devono scendere a terra e ricollegare o riparare la parte rotta. L'Atleta verrà penalizzato per piedi a terra del/dei Groom.

5. Disobbedienza

Qualsiasi resistenza nel movimento in avanti, calci o sgroppate vengono considerati come disobbedienza e verranno penalizzati dal Giudice in C come segue:

1° incidente 5 penalità
2° incidente 10 penalità
3° incidente eliminazione

6. Ribaltamento della carrozza

Il ribaltamento della carrozza comporta l'eliminazione.

Art. 957 RIEPILOGO DELLE PENALITA' NEL DRESSAGE ATTACCATO

Gli Atleti possono ricevere le seguenti penalità:

Descrizione	Art. di riferim.	Penalità
Parte dell'attacco esce dal rettangolo durante un movimento		abbassare voto per imprecisione
Tutto l'attacco esce dal rettangolo		eliminazione
Atleta a terra	943.2.10 & Allegato 9	20 penalità

Entrare nel rettangolo senza frusta	928.4	10 penalità
Perdere o deporre la frusta	928.4	10 penalità
Assenza della braga con carrozza senza freni	937.1.1	eliminazione
Assenza della braga nei Singoli	940.1.15	eliminazione
Uso di fasce o protezioni agli arti (cavallo da ispezionare dopo la ripresa)	940.1.2.1	10 penalità
Infrangere le regole sulla pubblicità	941	cartellino giallo
Persona legata alla carrozza	943.2.6	eliminazione
Groom che usa redini, freno o frusta	945.2	20 penalità
Groom che parla o dà indicazioni	945.2	10 penalità (una volta)
Aiuto fisico esterno	945.1	eliminazione
Groom a terra (uno o entrambi) Primo incidente Secondo incidente Terzo incidente	943.2.11 & Allegato 9	5 penalità 10 penalità eliminazione
Entrare troppo presto o troppo tardi	952.1	possibile eliminazione
Cavallo zoppo	952.3	squalif. cavallo + eliminaz. Atleta
Presentazione incompleta (Atleta, Groom, carrozza)	928	5 penalità
Errore di percorso: Prima volta Seconda volta Terza volta	956.3	5 penalità 10 penalità eliminazione
Disobbedienza: Primo incidente Secondo incidente Terzo incidente	956.5	5 penalità 10 penalità eliminazione
Ribaltamento della carrozza	956.6	eliminazione

Art. 958 CLASSIFICHE

1. Punteggio totale

- 1.1. I voti individuali attribuiti da ogni Giudice per ogni figura e per l'impressione generale verranno sommati e divisi per il numero dei Giudici in modo da ottenere il punteggio medio.
- 1.2. Per equilibrare l'influsso del Dressage attaccato sul totale del Concorso, quando il punteggio totale massimo ottenibile per la ripresa è superiore a 160, il punteggio medio sarà moltiplicato per il coefficiente stampato sul foglio dei punteggi in modo da ottenere il punteggio medio rettificato da usare nei risultati.
- 1.3. Le penalità vengono attribuite dal solo Presidente di Giuria posizionato in C. Le penalità verranno detratte dalla media rettificata ed il totale finale verrà detratto da 160 per ottenere le penalità della ripresa.

- 1.4. I punteggi verranno calcolati con due cifre decimali.
- 1.5. L'Atleta con il minor numero di penalità sarà il vincitore del Dressage attaccato.

CAPITOLO XII MARATONA

Art. 959 NORMA GENERALE

Lo scopo della Maratona è di mettere alla prova le condizioni fisiche, la resistenza e l'allenamento dei cavalli e l'abilità, il senso delle andature e in generale le doti di uomo di cavalli dell'Atleta.

Art. 960 IL PERCORSO

1. Norme Generali

- 1.1. Le distanze e le velocità massime non devono essere superate.
- 1.2. Le velocità possono essere ridotte dal Delegato Tecnico e dal Presidente di Giuria in caso di tempo avverso o per le condizioni del terreno.
- 1.3. Nei CAI2* e 3* il percorso deve essere costituito da due o tre Fasi. Nei CAIO4* e superiori il percorso deve essere di tre Fasi. Nei Campionati la distanza deve essere il più possibile vicina alla massima.
- 1.4. L'effettiva distanza ed il tempo accordato nella Fase di Trasferimento devono essere confermati dal Delegato Tecnico in accordo con il Presidente di Giuria.
- 1.5. La distanza totale della Fase B deve essere approssimativamente di un (1) Km per ogni Ostacolo e non ci devono preferibilmente essere meno di 700 m tra due Ostacoli consecutivi. La distanza totale della Fase B deve comprendere la distanza all'interno degli Ostacoli.
- 1.6. La distanza tra la fine di una Fase e l'inizio di quella successiva non deve essere compresa nella lunghezza totale e nel tempo accordato per il percorso.

2. Fasi della Maratona

2.1. CAIO4* e superiori

Fase	distanza massima	distanza minima	Andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	8000 m	5000 m	Libera	15	14
trasferimento	1500 m	800 m	Libera		
B	9000 m	6000 m	Libera	14	13

2.2. CAI3*

Opzione 1 – Maratona con tre Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	Andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	8000 m	5000 m	Libera	15	14
trasferimento	1500 m	800 m	Libera		
B	9000 m	6000 m	Libera	14	13

Opzione 2 – Maratona con due Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	9000 m	6000 m	libera	max 13 min 11	max 12 min 10
B	9000 m	6000 m	libera	14	13

2.3. CAI2*

Opzione 1 – Maratona con tre Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	8000 m	5000 m	libera	15	14
trasferimento	1500 m	800 m	libera		
B	9000 m	6000 m	libera	14	13

Opzione 2 – Maratona con due Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	9000 m	5800 m	libera	max 13 min 11	max 12 min 10
B	7500 m	5000 m	libera	14	13

2.4. CAI1*

Derby (combinazione di Maratona e con)

Al massimo due Ostacoli tipo Maratona e 8-12 Ostacoli tipo Coni. Previsto solo un tempo limite.

Distanza massima	distanza minima	andatura
800 m	600 m	libera

2.5. CAI-Ch (Children / Bambini)

Opzione 1 – Maratona con tre Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora pony
A ¹	5000 m	3000 m	libera	14
trasferimento	1000 m	800 m		
B ²	5000 m	3500 m	libera	13

Opzione 2 – Maratona con due Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora
A ¹	6000 m	3800 m	libera	max 12 min 10
B ²	5000 m	3500 m	libera	13

¹ La Fase A può essere organizzata in un'area recintata. In questo caso l'Atleta deve scaldare il pony per almeno 20 minuti sotto la supervisione di uno Steward.

² Almeno 1 Km per ogni Ostacolo

2.6. CPEAI – Attacchi Paralimpici
Opzione 1 – Maratona con tre Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	6000 m	3000 m	libera	15	14
trasferimento	1000 m	800 m			
B ³	8000 m	3500 m	libera	14	13

Opzione 2 – Maratona con due Fasi

Fase	distanza massima	distanza minima	andatura	velocità Km/ora	
				cavalli	pony
A	7000 m	3800 m	libera	max 13 min 11	max 12 min 10
B ³	8000 m	3500 m	libera	14	13

³ Almeno 1 Km per ogni Ostacolo

3. **Soste obbligatorie**

Un controllo sulla sicurezza dell'attacco deve essere effettuato prima dell'inizio della Maratona e durante la sosta di 10 minuti alla fine della Fase di Trasferimento (Opzione 1) o della Fase A (Opzione 2).

- 3.1. Ci deve essere una sosta obbligatoria di non meno di 10 minuti nell'area predisposta prima dell'inizio della Fase B.
- 3.2. L'area della sosta obbligatoria deve possibilmente fornire ombra e deve essere abbastanza grande da ospitare tre attacchi contemporaneamente oltre ad offrire spazio per altri veicoli a motore.
- 3.3. Nell'area di sosta deve essere disponibile acqua per i cavalli.
- 3.4. Alla sosta deve essere disponibile un maniscalco. Se l'Atleta deve attendere l'arrivo del maniscalco per qualsiasi ragione al di fuori della sua responsabilità, avrà diritto che questo tempo non venga conteggiato.
- 3.5. In circostanze eccezionali il tempo minimo richiesto per la Sosta Obbligatoria può essere aumentato dal Presidente della Giuria di Terreno in accordo con il Delegato Tecnico.
- 3.6. Se dopo essere rimasto 10 minuti alla sosta obbligatoria un cavallo non viene accettato dal Veterinario, sia il cavallo che l'Atleta vengono eliminati.
- 3.7. Nell'area della sosta gli attacchi possono solo stare fermi o passeggiare al passo.

4. **Segnali di fase e di direzione**

- 4.1. L'inizio e la fine di ogni Fase devono essere contrassegnati da un paio di bandierine, una rossa e una bianca.
- 4.2. L'intero percorso deve essere segnalato chiaramente con l'uso di frecce di direzione gialle posizionate, se possibile, sul lato destro del percorso in modo da

essere chiaramente visibili da parte dell'Atleta che si sta avvicinando. Una freccia di direzione di conferma deve essere posizionata dopo ogni svolta significativa.

- 4.3. Le Fasi A e B devono avere un cartello indicatore ad ogni chilometro. Nella Fase B la misurazione del chilometro deve comprendere il percorso all'interno dell'Ostacolo.
- 4.4. Se la fine di un chilometro cade all'interno di un Ostacolo, il cartello del chilometro deve essere posizionato sul palo che sostiene la bandierina rossa di uscita dall'Ostacolo.

5. **Passaggi Obbligati**

- 5.1. Per garantire che tutti gli Atleti seguano il tracciato prescritto, devono essere posizionati sul percorso un numero sufficiente di Passaggi Obbligati contrassegnati da segnali rossi e bianchi. Gli Atleti devono passare con il segnale rosso alla loro destra ed il segnale bianco alla loro sinistra. Questi segnali devono essere numerati progressivamente per ogni Fase e devono essere collocati in modo da poter essere visti chiaramente dall'Atleta da una ragionevole distanza.
- 5.2. La posizione ed il numero dei Passaggi Obbligati deve essere segnata sulle piantine del percorso in modo tale da indicare chiaramente il tracciato da percorrere tra i Passaggi Obbligati prima e dopo ogni Ostacolo. Inoltre deve essere fornita agli Atleti ed agli Ufficiali una lista che indichi la corretta sequenza dei Passaggi Obbligati e degli Ostacoli.
- 5.3. Gli Osservatori a terra devono registrare il passaggio dell'Atleta nei Passaggi Obbligati. Se uno qualsiasi dei Passaggi Obbligati viene omissso o viene passato nella sequenza errata, il fatto deve essere riferito appena possibile ad un membro della Giuria di Terreno o al Delegato Tecnico.

6. **Andature**

- 6.1. La fine della Fase B non deve essere a più di 300m dall'uscita dell'ultimo Ostacolo, a meno che il Delegato Tecnico autorizzi un'eccezione. Se l'ultimo Ostacolo è situato entro i 300m dalla fine, l'Atleta può fermarsi entro 30m dalla porta di uscita dell'Ostacolo per riparare un pezzo di finimento rotto o staccato senza incorrere in penalità. Nel caso che l'Ostacolo sia entro i 300m dalla fine, i 30m saranno segnalati da un cartello sul percorso per indicarne il punto preciso.
- 6.2. Tra l'ultimo Ostacolo (o i 300m) e la fine, l'andatura deve essere esclusivamente al passo o al trotto. L'Atleta totalizzerà un punto di penalità per ogni 5 secondi in cui l'attacco non è al passo o al trotto.

Art. 961 OSTACOLI DELLA FASE B

1. **Numero di Ostacoli**

- 1.1. Il numero massimo di Ostacoli, naturali o artificiali, è otto nei CAI3* e nei CAIO e sette nei CAI2*. Il numero minimo è sei nei CAI3* e CAIO e cinque nei CAI2*.
- 1.2. Nei Campionati per Senior ci devono essere otto (8) Ostacoli.

Nei Campionati per Junior e Young Driver il numero massimo di Ostacoli è di sei (6).

- 1.3. Per i Children (Bambini) il numero massimo di Ostacoli autorizzati è di cinque (5) con quattro (4) porte ciascuno (solo A, B, C, D)
- 1.4. Nei Concorsi Paralimpici il numero massimo di Ostacoli è di sei (6).

2. **Schizzi degli Ostacoli**

Schizzi accurati di ogni Ostacolo con l'indicazione dei Passaggi Obbligati, degli elementi rovesciabili e delle bandierine di Entrata/Uscita devono essere a disposizione degli Atleti, degli Ufficiali di squadra e degli Ufficiali di gara prima della prima ricognizione del percorso

3. **Disegno e costruzione degli Ostacoli**

- 3.1. Il numero di ogni Ostacolo deve essere collocato in maniera ben visibile sul palo che regge la bandierina rossa di entrata nell'Ostacolo.
- 3.2. L'entrata e l'uscita di ogni Ostacolo devono essere contrassegnate da segnali rossi e bianchi (rossi a destra e bianchi a sinistra) a non meno di 20m dalla più vicina porta contrassegnata da una lettera, a meno che il Delegato Tecnico non conceda un'eccezione.
- 3.3. Il percorso all'interno dell'Ostacolo dal segnale di entrata a quello di uscita non dovrebbe superare i 250m di lunghezza misurati sul tracciato più corto e praticabile di 2,5m, ovvero mai, in nessun punto, più stretto di 2,5m. Il tracciato può superare i 250m in circostanze eccezionali, a discrezione del Delegato Tecnico.
- 3.4. Gli Ostacoli devono essere distanti almeno 700m uno dall'altro. Il Delegato Tecnico può autorizzare un'eccezione.
- 3.5. Gli Ostacoli devono essere numerati in modo chiaro nella sequenza nella quale l'Atleta deve passarli.
- 3.6. Gli Ostacoli non devono presentare alcun elemento che possa causare danni o lesioni ai cavalli.
- 3.7. Gli Ostacoli artificiali devono essere costruiti solidamente e fissati saldamente in modo da evitare di essere spostati o rotti durante la prova.
- 3.8. Se il Costruttore del Percorso inserisce in un Ostacolo elementi che il Presidente di Giuria o il Delegato Tecnico ritengono suscettibili di spaventare i cavalli, deve essere previsto un tracciato alternativo all'interno dell'Ostacolo.
- 3.9. Se in un Ostacolo è previsto un passaggio d'acqua artificiale, la profondità non deve superare i 30cm. In un passaggio d'acqua naturale il Delegato Tecnico può autorizzare una profondità massima di 50cm. Il fondo del passaggio d'acqua deve essere compatto. Dove la profondità dell'acqua supera i 50cm deve essere costruita una solida staccionata, fermamente ancorata, per impedire ai cavalli di andare nell'acqua profonda.

- 3.10. Se le leggi locali o l'Organizzatore richiedono la presenza di una barriera di contenimento del pubblico, essa deve essere installata ad almeno 20m dal più vicino elemento di un Ostacolo, tranne se il Delegato Tecnico autorizza un'eccezione.

4. Porte obbligatorie

- 4.1. Gli Ostacoli comprendono porte obbligatorie contrassegnate da lettere rosse e bianche dalla A fino alla F, ad indicare la sequenza in cui devono essere passate.
- 4.2. Come opzione alternativa, al massimo due lettere possono essere usate due volte nello stesso Ostacolo.
- 4.3. L'altezza di una porta obbligatoria non deve essere inferiore a 1,30m.
- 4.4. Nessuna porta obbligatoria può essere più stretta di 2,5m

5. Elementi spostabili / staccabili

- 5.1. Il Costruttore di Percorso è libero di scegliere qualsiasi tipo di elemento spostabile/staccabile con la preferenza di palline come quelle usate nei Coni.
- 5.2. Tutti gli elementi spostabili / staccabili non devono interferire o causare danni al cavallo o danneggiare la carrozza quanto vengono rovesciati.
- 5.3. Le coppette che sostengono le palline di un elemento spostabile dovrebbero essere fatte con un tubo standard di 45-55mm per contenere le palline della prova Coni. Le coppette devono essere sufficientemente profonde in modo che le palline non siano adagiate sul palo.
- 5.4. Il numero massimo di elementi rovesciabili non deve superare in totale 24. Quando vengono usati elementi di Ostacoli mobili, questo numero può essere aumentato.
- 5.5. Gli Atleti riceveranno 2 punti di penalità per ogni elemento rovesciato.
- 5.6. Un elemento rovesciabile rimane sempre "attivo" fino a quando viene abbattuto o completamente staccato..
- 5.7. Un Atleta o un Groom che tenta di impedire la caduta/lo spostamento di un elemento rovesciabile incorre in 10 punti di penalità.

Art. 962 RICOGNIZIONE DEL PERCORSO

1. Visita del Delegato Tecnico

Almeno cinque (5) giorni prima della Maratona, l'intero percorso, compresi gli Ostacoli, deve essere disponibile per l'ispezione e l'approvazione da parte del Delegato Tecnico.

2. Riunione informativa (briefing) degli Atleti e degli Ufficiali

- 2.1. Prima dell'apertura ufficiale del percorso, il Delegato Tecnico deve organizzare una riunione informativa per i Membri della Giuria di Terreno e per i Capi Equipe (per gli Atleti nei CAI).

- 2.2. Gli Osservatori a Terra, i Commissari agli Ostacoli ed i Cronometristi devono essere istruiti prima dell'inizio della Maratona dal Delegato Tecnico o da un rappresentante da lui designato.
- 2.3. Alle riunioni devono essere disponibili copie delle piantine dell'intero percorso per chiunque le richieda. Queste piantine devono indicare ogni Fase, la dislocazione di tutti gli Ostacoli e dei passaggi obbligati numerati, dei cartelli indicanti i chilometri e tutte le zone del percorso chiuse ai veicoli a motore.
- 2.4. Disegni degli Ostacoli devono essere disponibili per i Capi Equipe, gli Atleti e gli Ufficiali durante la riunione informativa.
- 2.5. Deve essere disponibile anche un elenco nel quale sia indicato l'ordine di passaggio dei Passaggi Obbligati e degli Ostacoli.
3. **Ricognizione del percorso per gli Atleti**
- 3.1. Almeno 48 ore prima dell'orario previsto per la partenza del primo Atleta in Maratona, l'intero percorso deve essere aperto per la ricognizione da parte degli Atleti, tranne che in condizioni eccezionali, quando gli Organizzatori hanno la facoltà di non aprire per la ricognizione la Fase A e quella di Trasferimento, con il benessere del Delegato Tecnico.
- 3.2. Il Delegato Tecnico può imporre restrizioni sui mezzi di accesso a determinate parti del percorso.
- 3.3. Il percorso è chiuso alla ricognizione dal momento in cui il primo Atleta parte in Fase A. Gli Ostacoli della Fase B possono rimanere aperti fino alla partenza del primo Atleta in Fase B.
- 3.4. Gli Atleti che si servono di veicoli a motore devono rimanere sulle strade e sui tracciati designati dal Delegato Tecnico.
- 3.5. Gli Ostacoli possono essere ispezionati solo a piedi. Non possono essere portati all'interno di alcuna parte dell'Ostacolo né veicoli a motore, né biciclette. Il mancato rispetto di questa norma comporta un ammonimento per la prima violazione e l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonizione per la seconda. Gli Atleti con disabilità devono ottenere una dispensa dall'Organizzatore per l'esenzione da quanto previsto in questo articolo ed i loro veicoli devono essere chiaramente identificati.

Art. 963 TEMPI

1. **Tabella dei tempi**
- 1.1. Una tabella dei tempi con l'indicazione dell'inizio della Fase A e la tabella di marcia di tutte le Fasi, compresa la sosta obbligatoria, deve essere predisposta dal Comitato Organizzatore per la Giuria di Terreno e per il Delegato Tecnico. Tale tabella dovrà essere modificata in caso di circostanze impreviste, e ridistribuita.

- 1.2. Ad ogni Atleta e ai Cronometristi alla partenza della Fase A deve essere fornita una tabella dei tempi di partenza in Fase A. A tutti gli altri Cronometristi, agli Osservatori a Terra e ai Commissari agli Ostacoli deve essere fornito un ordine di partenza.

2. Tempi nelle Fasi

- 2.1. Il Tempo Accordato per ogni Fase viene calcolato sulla base della velocità media stabilita per quella Fase
- 2.2. Il Tempo Minimo in Fase A è di due minuti inferiore al Tempo Accordato.
- 2.3. Il Tempo Minimo per la Fase B è di tre minuti inferiore al Tempo Accordato.
- 2.4. Il Tempo Limite per la Fase A è uguale al Tempo Accordato più il 20%. Il Tempo Limite per la Fase B è il doppio del Tempo Accordato.
- 2.5. L'Atleta che supera il Tempo Limite in qualsiasi Fase sarà eliminato.

3. Cronometraggio

- 3.1. Se possibile, devono essere usati dispositivi di cronometraggio elettronico per cronometrare gli Atleti in ogni Fase e negli Ostacoli.
- 3.2. I Cronometristi all'inizio ed alla fine di ogni Fase devono registrare l'orario di partenza e di arrivo di ogni Atleta sulla *Scheda dei Tempi della Fase* e riportarlo sulla *Carta dei Tempi della Maratona* (verde) di ogni Atleta.

4. Partenza e Arrivo

- 4.1. Gli Atleti devono trovarsi alla partenza della Fase A almeno 10 minuti prima del loro orario di partenza pubblicato.
- 4.2. Se l'Atleta non è pronto a partire in Fase A all'orario previsto, il Cronometrista gli darà la partenza appena possibile, a sua discrezione, registrando l'orario effettivo di partenza e comunicandolo al Delegato Tecnico e al Presidente di Giuria per la successiva e rapida trasmissione all'ufficio calcoli. L'Atleta riceverà 0,2 penalità per ogni secondo di tempo trascorso tra l'orario di partenza ufficiale e l'orario in cui era pronto a partire e non gli deve essere permesso di partire a meno di 2 minuti prima dell'orario previsto per l'Atleta successivo. A scanso di dubbi, l'Atleta non verrà penalizzato se la partenza in Fase A è stata rinviata per questioni organizzative.
- 4.3. Gli Atleti devono partire in ogni Fase da fermi, con i cavalli di volata dietro la linea di partenza. Il Cronometrista farà il conto alla rovescia prima della partenza. Se un Atleta parte prima che il Cronometrista gli abbia dato il via, verrà richiamato, gli verrà dato un nuovo orario di partenza, verrà corretto il Foglio della Maratona. L'Atleta può essere eliminato se non si ferma quando viene richiamato. Un membro della Giuria di Terreno deve essere messo al corrente delle circostanze il più presto possibile.
- 4.4. Il cronometraggio della Fase termina quando il naso del cavallo di volata passa la linea d'arrivo. Le penalità sulla Fase si applicano fino a quando l'intero attacco ha passato la linea di arrivo.

5. **Penalità di tempo nelle Fasi**

- 5.1. In tutte le Fasi l'Atleta riceverà 0,2 punti di penalità per ogni secondo di superamento del Tempo Accordato.
- 5.2. Gli Atleti che termineranno le Fasi A e B al di sotto del Tempo Minimo riceveranno 0,2 punti di penalità per ogni secondo di anticipo.

Art. 964 PENALITA' SUL PERCORSO DI MARATONA

1. **Frusta**

Le fruste, se presenti a bordo, possono essere usate solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 penalità.

2. **Errore di percorso**

Se un Atleta non passa attraverso un Passaggio Obbligato nella sequenza richiesta, può ritornare al punto in cui ha commesso l'errore e ripassare il Passaggio Obbligato purché non abbia già passato il PO successivo o l'Ostacolo successivo. Un Atleta che non passa i PO nella sequenza e nella direzione pubblicate verrà eliminato (ad eccezione dei PO multipli che devono essere passati più volte con numeri diversi).

3. **Deviazione dal percorso**

- 3.1. Gli Atleti non devono deviare dal tracciato negli ultimi 300m. Gli Atleti che si fermano, eseguono circoli, zig-zag o lasciano il tracciato in qualsiasi altro modo incorreranno in 10 punti di penalità per ogni infrazione.
- 3.2. Eccezioni: vedi Art. 960.8

4. **Errore di andatura**

Se uno o più cavalli rompono al galoppo negli ultimi 300m prima dell'arrivo e questo non viene corretto entro 5 secondi, l'Atleta riceverà 1 penalità per ogni volta che accade. Se la rottura continua, l'Atleta riceverà 1 penalità per ogni periodo di 5 secondi compiuto.

5. **Discesa dalla carrozza**

- 5.1. Fuori dagli Ostacoli della Fase B i Groom e gli Atleti non possono scendere dalla carrozza tranne se la vettura è ferma. Se la carrozza non è ferma e uno o entrambi i Groom scendono, verranno attribuiti 5 punti di penalità, mentre la discesa del guidatore comporta 20 penalità.
- 5.2. L'Atleta e tutti i Groom devono essere sulla carrozza quando questa varca le linee di Partenza e di Arrivo e le porte dei Passaggi Obbligati di ogni Fase. In caso contrario verranno assegnati 10 punti di penalità per la discesa dei Groom e 20 per quella dell'Atleta ogni volta che succede.
- 5.3. In casi eccezionali, se autorizzato per le condizioni del terreno o del tempo, il Delegato Tecnico ed il Presidente della Giuria di Terreno possono permettere che nei concorsi per Pony e per Singoli Cavalli i Groom corrano dietro alla carrozza in determinate parti del percorso.

6. Arresti

- 6.1. Gli Atleti possono fermarsi per riparare le carrozze o i finimenti o per qualsiasi altra ragione indipendente dalla volontà del Concorrente, dovunque sul percorso tranne all'interno degli Ostacoli, senza incorrere in penalità oltre alla perdita di tempo, ad eccezione di quanto specificato nell'Art. 960.8.
- 6.2. Gli Atleti riceveranno 1 punto di penalità per ogni periodo di dieci secondi iniziato nel quale rimangono fermi sul percorso in Fase B per qualsiasi altra ragione.
- 6.3. Se un Ostacolo è collocato entro i 300m dalla linea di arrivo, all'Atleta è permesso fermarsi per eseguire le necessarie riparazioni ai finimenti o alla carrozza senza penalità purché l'arresto avvenga entro i 30 metri segnalati dalla fine dell'Ostacolo.

7. Carrozza / finimenti danneggiati

- 7.1. Alla fine della Fase B una tirella o giungola o redine mancante o non connessa comporterà 10 penalità per ogni elemento.
- 7.2. Alla fine della Fase E un timone o una stanga rotti o staccati comporteranno l'eliminazione.
- 7.3. Le carrozze devono passare la linea di Arrivo della Fase B tirate dal numero di cavalli previsto per quella categoria e sul numero previsto di ruote. La mancata osservanza comporta l'eliminazione. Gommature rotte o mancanti vengono accettate.

7.4. Ribaltamento della carrozza

Se la carrozza si ribalta (sul percorso o in un Ostacolo) la pena è l'eliminazione.

Art. 965 PENALITA' NEGLI OSTACOLI

1. Andatura negli Ostacoli

Gli Atleti possono adottare qualsiasi andatura all'interno degli Ostacoli.

2. Errore di percorso negli Ostacoli

- 2.1. Gli Atleti che entrano in qualsiasi parte di un Ostacolo senza aver prima passato le bandierine di Entrata o che escono dall'Ostacolo senza passare attraverso la porta di Uscita e non correggono l'errore vengono eliminati.
- 2.2. Le porte obbligatorie all'interno dell'Ostacolo sono "libere" quando l'Atleta le ha passate nella direzione e nella sequenza giuste. Gli Atleti le possono quindi passare nuovamente in qualsiasi direzione ed in qualsiasi momento (per esempio gli Atleti devono passare la porta A nella direzione corretta prima di andare alla B. Ora la A è "libera" e possono passarla di nuovo in qualsiasi direzione per quante volte vogliono, e così via).
- 2.3. Gli Atleti che passano una porta obbligatoria nella sequenza o nella direzione errata prima che questa sia diventata "libera" e non correggono l'errore prima di passare la porta di Uscita vengono eliminati.
- 2.4. Per correggere un errore di percorso l'Atleta deve tornare alla porta obbligatoria che ha trascurato e passarla, prima di continuare con la porta successiva secondo

la corretta sequenza. (Per esempio: un Atleta passa le porte A e B e poi passa la D tralasciando la C. Per correggere questo errore di percorso l'Atleta deve tornare indietro e passare la porta C prima di procedere con la porta D, ecc.; tutte le porte sono neutralizzate fino a che raggiunge quella porta). Ogni errore corretto comporta 20 penalità.

2.5. Passare dalla porta di Uscita di un Ostacolo senza aver passato tutte le porte obbligatorie nella corretta sequenza comporta l'eliminazione.

2.6. Una porta obbligatoria non si considera passata dall'Atleta fino a quando l'intero attacco è passato tra i cartelli con le lettere che contrassegnano la porta obbligatoria.

3. Scendere dalla carrozza

3.1. Ogni volta che uno o entrambi i Groom mettono entrambi i piedi a terra in un Ostacolo l'Atleta riceverà 5 penalità.

3.2. Una volta che i Groom sono scesi a terra non viene loro imposto di rimontare sulla carrozza e non è necessario che seguano l'Atleta attraverso le porte obbligatorie nella parte rimanente dell'Ostacolo. Non è necessario che i Groom siano a bordo della carrozza quando esce dall'Ostacolo. Possono risalire sulla carrozza fuori dall'Ostacolo.

3.3. Ogni volta che un Atleta mette i piedi a terra in un Ostacolo riceverà 20 penalità. Egli deve essere sulla carrozza quando esce dall'Ostacolo.

3.4. In qualsiasi incidente (per esempio una tirella o le redini o una bilancia che passa sopra ad una parte dell'Ostacolo, ecc.) i Groom devono scendere a terra e risolvere il problema (non arrampicandosi sui cavalli o lungo il timone). La mancata osservanza comporta 20 punti di penalità.

3.5. Un Atleta o un Groom possono mettere un solo piede su qualsiasi parte di un Ostacolo senza ricevere penalità, in caso contrario riceveranno 5 penalità.

3.6. Un Groom può aiutare l'Atleta conducendo il cavallo attraverso l'Ostacolo tenendolo per la parte terminale delle redini vicino all'imboccatura. L'Atleta riceverà in totale 25 penalità. Vedi Artt. 969 e 945.3

4. Staccare

Staccare volontariamente uno o più cavalli e condurli attraverso qualsiasi parte di un Ostacolo comporta l'eliminazione.

5. Eliminazione in un Ostacolo

La decisione sull'eliminazione di un Atleta in un Ostacolo compete esclusivamente alla Giuria di Terreno.

6. Benessere del cavallo

6.1. E' responsabilità dell'Atleta fermarsi immediatamente e far scendere uno o entrambi i Groom ogni volta che il cavallo passa con una gamba sopra il timone o una stanga, quando un cavallo di timone passa con una gamba al di là della

bilancia o della tirella del cavallo di volata o quando un cavallo è a terra e non si rimette in piedi. Deve fermarsi anche quando un Membro della Giuria di Terreno o un Commissario all'Ostacolo gli ordina di effettuare riparazioni necessarie. Tuttavia una tirella a terra o una giungola scollegata non hanno bisogno di essere riagganciate all'interno dell'Ostacolo. Il cronometro continua a scorrere.

- 6.2. Il mancato arresto e discesa a terra del Groom per correggere la situazione prima di lasciare l'Ostacolo comporta l'eliminazione.
- 6.3. E' responsabilità dell'Atleta fermarsi immediatamente e far scendere uno o entrambi i Groom ogni volta che un cavallo mette una gamba oltre la tirella. Deve fermarsi anche quando gli viene richiesto di correggere la situazione da un Membro della Giuria di Terreno o da un Commissario all'Ostacolo. Se non si ferma e non fa scendere il Groom per correggere la situazione prima di lasciare l'Ostacolo riceverà 30 penalità. Il cronometro continua a scorrere.

7. Cronometraggio

- 7.1. Il tempo verrà cronometrato da quando il naso del cavallo di volata passa tra le bandierine di entrata fino a quando il naso del cavallo di volata passa tra le bandierine di uscita. Le altre penalità all'Ostacolo continueranno ad essere applicate fino a quando tutto l'attacco è passato dalle bandierine di uscita.
- 7.2. Se appena possibile dovrebbero essere usati sistemi di cronometraggio elettronici per prendere il tempo impiegato dagli Atleti per portare a termine l'Ostacolo. Nei Campionati, nei CAIO e nei CAI3* è obbligatorio.
- 7.3. Il Tempo Limite a disposizione degli Atleti negli Ostacoli è di cinque minuti. Se l'Atleta non riesce a completare l'Ostacolo e passare tra i segnali di uscita entro il Tempo Limite, il Commissario all'Ostacolo suonerà due colpi di fischietto per indicare all'Atleta che è stato raggiunto il Tempo Limite. L'Atleta deve allora lasciare l'Ostacolo il più in fretta possibile (aiutato, se necessario) e non può proseguire la Prova.
- 7.4. Il tempo preso per il completamento dell'Ostacolo da parte dell'Atleta sarà registrato fino al centesimo di secondo, sia manualmente che elettronicamente.
- 7.5. Il tempo di ogni singolo Ostacolo non può essere arrotondato o convertito in punti di penalità.

8. Fermate impreviste

- 8.1. Se un Atleta arriva ad un Ostacolo mentre l'Atleta precedente si trova ancora all'interno dello stesso, o se l'Ostacolo non è pronto per essere affrontato, deve essere fermato sul percorso a circa 50m dalle bandierine di entrata.
- 8.2. Uno degli Assistenti del Commissario all'Ostacolo deve fermare l'Atleta in quel punto e far partire il suo cronometro. Non appena l'Atleta precedente ha liberato l'Ostacolo e il Commissario all'Ostacolo dà il via libera per una nuova partenza, l'Assistente del Commissario all'Ostacolo farà ripartire l'Atleta comunicandogli il tempo in cui risulta essere stato trattenuto. Questo tempo deve essere registrato in minuti interi o mezzi minuti.

9. **Registrazioni video degli Ostacoli**

Si raccomanda la videoregistrazione ad ogni Ostacolo in tutti i concorsi. Questa videoregistrazione è obbligatoria nei CAI di qualificazione per la World Cup, nei CAIO e nei Campionati.

Art. 966 GIUDICI

1. Posizione

- 1.1. Un Membro della Giuria di Terreno deve trovarsi alla sosta obbligatoria prima della Fase B. Il Giudice deve agire su consiglio del Delegato Veterinario per decidere se i cavalli di un Atleta sono in buone condizioni fisiche per continuare la Prova. Il Giudice deve anche soprintendere alla misurazione della carrozza e controllare la correttezza dell'attacco. Vedi Artt. 937 & 940.
- 1.2. Un Membro della Giuria di Terreno deve trovarsi alla fine della Fase B per effettuare il controllo delle carrozze, dei finimenti, dei Fogli dei Tempi della Maratona e, se prevista, controllare la pesatura delle carrozze. Un Atleta la cui carrozza ha un peso inferiore al minimo stabilito verrà eliminato (vedi Art. 969).
- 1.3. Le posizioni dei rimanenti membri della Giuria verranno assegnate dal Presidente della Giuria di Terreno.

Art. 967 UFFICIALI DI GARA

1. Osservatori a terra

- 1.1. Gli Osservatori a terra dovrebbero essere distribuiti dal Delegato Tecnico lungo il percorso in posizione tale da permettere loro di vedere i passaggi obbligati più critici.
- 1.2. Agli Osservatori a terra deve essere consegnato oltre all'ordine di partenza degli Atleti anche copia delle Istruzioni, del Rapporto degli Osservatori a Terra e del Foglio di Controllo.
- 1.3. Gli Osservatori a terra devono riferire al Presidente della Giuria di Terreno o a un membro della Giuria di Terreno periodicamente ed alla fine del loro incarico tutti gli incidenti per i quali l'Atleta può essere penalizzato e qualsiasi altra informazione.
- 1.4. Gli Osservatori a terra non possono eliminare o in alcun modo penalizzare gli Atleti. La Giuria di Terreno è la sola responsabile di attribuire le penalizzazioni previste.
- 1.5. Dopo la fine del Concorso, gli Osservatori a terra devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

2. Cronometristi

- 2.1. Ogni Cronometrista verrà dotato di un cronometro-orologio con l'indicazione dell'ora esatta e deve essere istruito sul suo uso dal Delegato Tecnico e dal Capo dei Cronometristi. Il Delegato Tecnico o il suo Assistente è responsabile della sincronizzazione dell'ora del giorno su tutti i cronometri consegnati agli Ufficiali.

- 2.2. Il Cronometrista alla partenza della Fase A deve ricevere l'ordine di partenza con i relativi orari e deve assicurarsi che gli Atleti abbiano ricevuto un "Foglio dei Tempi della Maratona" (foglio verde).
- 2.3. Tutti gli altri Cronometristi alla partenza e all'arrivo di ogni Fase devono ricevere l'elenco completo degli Atleti e il loro ordine di partenza.
- 2.4. I Cronometristi devono registrare l'orario di Partenza e di Arrivo della Fase loro assegnata e riportarlo sul "Foglio dei Tempi della Maratona" dell'Atleta nella colonna "Registrazione dei Tempi nelle Fasi"
- 2.5. I cavalli devono partire da fermi con il naso del cavallo di volata dietro alla linea di partenza.
- 2.6. L'orario di arrivo viene preso quando il naso del cavallo di volata attraversa la linea di arrivo. La Fase termina quando l'assale posteriore ha passato la linea di arrivo.
- 2.7. Dopo la Prova, i Cronometristi devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

3. Commissari agli Ostacoli

- 3.1. Ci deve essere un Commissario agli Ostacoli per ogni Ostacolo. Ogni Commissario all'Ostacolo deve avere almeno due Assistenti. Ogni Commissario all'Ostacolo deve ricevere un fischietto e due cronometri e deve essere istruito sul loro uso dal Delegato Tecnico o dal suo Assistente. Essi devono registrare il tempo esatto al centesimo di secondo impiegato da ogni Atleta per portare a termine l'Ostacolo.
- 3.2. Ai Commissari agli Ostacoli deve essere dato un Ordine di partenza di tutti gli Atleti oltre ad un numero sufficiente di copie della Scheda del proprio Ostacolo con relativo disegno sul quale registrare il tempo impiegato da ogni Atleta nell'Ostacolo e il tracciato seguito.
- 3.3. In caso di sequenza scorretta, deve essere disegnato il percorso effettuato.
- 3.4. I Commissari all'Ostacolo devono registrare e riferire ad un membro della Giuria di Terreno tutti gli incidenti non appena possibile dopo che si sono verificati.
- 3.5. Al termine della Prova, i Commissari agli Ostacoli devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

Art. 968 CLASSIFICHE

1. Conversione del tempo in penalità

- 1.1. Il tempo complessivo impiegato dall'Atleta negli Ostacoli verrà registrato al centesimo di secondo e le penalità verranno calcolate con 2 cifre decimali. Qualsiasi superamento del Tempo Accordato in ciascuna Fase verrà moltiplicato per 0,2. Tutti gli scostamenti di tempo al di sotto del Tempo Minimo nelle Fasi A e B verranno moltiplicati per 0,2. I tempi non verranno arrotondati. Le penalità per essere rimasti sotto il Tempo Minimo, più le penalità per aver superato il Tempo Accordato, più il totale dei tempi negli Ostacoli verranno sommati a tutte le altre

penalità ricevute dall'Atleta e determineranno il risultato finale di ogni Atleta nella Maratona.

- 1.2. Per gli Atleti che sono eliminati o si ritirano vedi Art. 911.
- 1.3. L'Atleta con il minor numero di penalità sarà il vincitore della Prova.
- 1.4. In caso di parità di penalità gli Atleti verranno classificati ex aequo.

Art. 969 RIEPILOGO DELLE PENALITA' NELLA MARATONA

Gli Atleti possono ricevere le seguenti penalità

Descrizione	Art. di riferim.	Penalità
Atleta o Groom che indossa pantaloni corti	928.2	10 penalità per persona
Mancanza del casco o giubbotto di protezione in Maratona	928.2	eliminazione
Terminare la Fase B con meno cavalli di quelli prescritti	931	squalifica
Mancanza della braga con una carrozza senza freni	937	eliminazione
Mancanza della braga nei Singoli	940	eliminazione
Infrangere le norme sulla pubblicità	941	cartellino giallo
Sostituzione di un Groom	943.2	eliminazione
Groom che maneggia redini, frusta o freni quando la carrozza non è ferma	943.1 & 943.2	20 penalità
Persona legata alla carrozza	943.2.6	eliminazione
Aiuto esterno	945	eliminazione
Groom che conduce a mano un cavallo attraverso un Ostacolo	945.3	25 penalità
Andatura scorretta	960.8	1 penalità per ogni 5 secondi
Far cadere un elemento rovesciabile	961.5.5	2 penalità ogni volta
Impedire la caduta di un elemento rovesciabile	961.5.7	10 penalità
Veicoli a motore o biciclette nell'Ostacolo prima volta seconda volta	962.3.5	ammonizione cartellino giallo
Carrozza con peso inferiore all'arrivo della Fase B o carreggiata inferiore alla partenza della Fase B	937 & 966.1	eliminazione
Tempo totale impiegato superiore al Tempo Accordato in ciascuna Fase	963.5	0,2 pen./sec.
Tempo totale impiegato inferiore al Tempo Minimo in Fase A e B	963.5	0,2 pen./sec.
Tempo totale negli Ostacoli	963.2	0,2 pen./sec.
Atleta non si ferma quando viene richiamato	963.4.3	eliminazione
Non pronto a partire in Fase A	963.4	0,2 pen./sec.
Infrangere le regole sull'uso della frusta	964.1	20 penalità

Ogni deviazione dal tracciato dopo l'ultimo Ostacolo	964.3	10 penalità
Mancanza del numero richiesto di persone a bordo nell'attraversamento dei passaggi obbligati o alla partenza e all'arrivo di ogni Fase, ogni volta	964.5	10 penalità
Groom che scende/scendono dalla carrozza in movimento in Fase B	964.5	5 penalità
Atleta che scende dalla carrozza in movimento in Fase B	964.5	20 penalità
Terminare la Fase B con giungola, tirella o redine mancante o staccata, per ogni elemento	964.7	10 penalità
Non passare i Passaggi Obbligati e le porte degli Ostacoli nella corretta sequenza	965.2	eliminazione
Terminare la Fase B con una ruota mancante	964.7	eliminazione
Terminare la Fase B con stanga o timone rotti o staccati	964.7	eliminazione
Non passare attraverso le bandierine di entrata di un Ostacolo	965.2	eliminazione
Non passare attraverso le bandierine di uscita di un Ostacolo entro 5 minuti	965.7.3	eliminazione
Correggere un Errore di Percorso in un Ostacolo, ogni volta	965.2	20 penalità
Passare tra le bandierine di uscita prima di aver completato l'Ostacolo	965.2	eliminazione
Groom che scende a terra in un Ostacolo, ogni volta	965.3	5 penalità
Atleta che scende a terra in un Ostacolo	965.3	20 penalità
Due piedi su un elemento di un Ostacolo	965.3	5 penalità
Groom che si arrampica sul dorso dei cavalli o lungo il timone in un Ostacolo	965.3	20 penalità
Staccare il/i cavalli in un Ostacolo e condurli a mano	965.4	eliminazione
Non fermarsi per gamba oltre timone, bilancia o stanga	965.6	eliminazione
Non fermarsi per gamba oltre la tirella	965.6	30 penalità
Ribaltamento della carrozza	964.7.4	eliminazione
Superare il Tempo Limite in un Ostacolo (5 minuti)	965.7.3	eliminazione
Cavalli nell'area della sosta non in condizione fisica di poter continuare	966.1	eliminazione
Superare il Tempo Limite in qualsiasi Fase	968.1.1	eliminazione

CAPITOLO XIII CONI

Art. 970 NORMA GENERALE

Lo scopo della Prova Coni è di verificare le condizioni fisiche, la sottomissione e l'elasticità dei cavalli e l'abilità e la competenza dell'Atleta.

Art. 971 LE PROVE

1. **La Prova a Punti** verrà usata nei Concorsi Completi di Attacchi.

1.1. La Prova a Punti 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.

1.2. Ci può essere un barrage tra tutti gli Atleti con zero penalità o con parità di penalità per determinare il vincitore dei Coni.

2. **La Prova a Tempo**

La Prova a Tempo si svolge in base al tempo in secondi impiegato dall'Atleta per portare a termine il percorso, con le penalità per errori convertite in secondi di penalità. Le Prove a Tempo possono essere usate solo per determinare i piazzamenti nei Coni.

3. **Prova in due Fasi**

Solo il risultato della prima fase può essere usato per il risultato finale di un Completo.

4. **La Prova con Manche Vincente**

Una prova disputata in una manche in base a penalità e tempo che conterà per la classifica finale del Completo ed una manche vincente per determinare i piazzamenti nei Coni.

Art. 972 IL PERCORSO

1. **Costruzione e misurazione del Percorso**

1.1. 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 Presidente della Giuria di Terreno deve assicurarsi che la lunghezza del percorso sia stata misurata accuratamente.

1.2. Il campo di gara non dovrebbe misurare meno di 70m x 120m o superficie equivalente. Se questo non fosse possibile, il numero degli Ostacoli deve essere ridotto di conseguenza, a meno che il Delegato Tecnico non conceda una deroga.

1.3. Le linee di partenza e di arrivo non possono essere a più di 40m o a meno di 20m rispettivamente dal primo e dall'ultimo Ostacolo.

- 1.4. Il numero degli Ostacoli non può essere superiore a 20 (eccezione: 979.3) e per i Children (Bambini) il numero non può superare i 15.
- 1.5. La lunghezza del percorso deve essere tra 500m e 800m, per i Children (Bambini) può essere più corta.
- 1.6. I percorsi devono essere concepiti in modo tale che gli Atleti possano mantenere un'andatura ragionevolmente sostenuta sulla maggior parte del percorso. Alcuni Ostacoli o combinazioni di Ostacoli come i multipli aperti o chiusi, faranno inevitabilmente rallentare l'andatura ma questo dovrebbe limitarsi ad una piccola porzione di tutto il percorso.
- 1.7. Tutti gli Ostacoli dovrebbero essere visibili dalla cabina dei Giudici.
- 1.8. Il Presidente della Giuria di Terreno deve fare la ricognizione del percorso a piedi per ispezionarlo prima dell'inizio della Prova. Il Percorso è il tracciato che l'Atleta deve seguire in gara, dall'attraversamento della linea di partenza nella direzione corretta fino all'arrivo. La lunghezza deve essere misurata accuratamente arrotondandola al metro più vicino, tenendo conto in particolare della normale linea seguita dal cavallo / dai cavalli nelle girate. Questa linea normale deve passare attraverso il centro degli Ostacoli.

Art. 973 GLI OSTACOLI

1. Coni

- 1.1. I coni che formano un Ostacolo devono essere alti almeno 30cm e devono essere fatti di materiale plastico indistruttibile. Una pallina appesantita deve essere collocata nell'incavo alla sommità del cono in modo che cada solo se viene urtato il cono.
- 1.2. Tutti gli Ostacoli costituiti da un'unica coppia di coni formerà un Ostacolo singolo.
- 1.3. L'Ostacolo comprende: coni, segnali rossi e bianchi, numeri e lettere.
- 1.4. La posizione di uno della coppia di coni deve essere segnata a terra in modo che venga conservata la stessa posizione dell'Ostacolo per tutta la Prova. Dove è possibile si segnerà anche una linea per garantire che l'altro cono conservi la corretta angolazione.
- 1.5. Non sono permessi Ostacoli che comportano una retromarcia.

2. Ostacoli multipli

- 2.1. Gli Ostacoli multipli devono essere conformi alle regole dei disegni. Vedi Allegati.
- 2.2. Variazioni o disegni nuovi devono essere preventivamente approvati dalla Commissione Attacchi FEI ed inclusi nel programma del Concorso.
- 2.3. Un Ostacolo multiplo può essere costituito da pannelli o barriere orizzontali, poste ad un'altezza dal suolo di minimo 40cm e massimo 60cm.
- 2.4. Ogni gruppo di coni o elementi deve essere chiaramente separato ed associato ad una delle sezioni dell'Ostacolo multiplo.

- 2.5. Ad eccezione della "Serpentina", dello "Zig-zag", della "Doppia scatola", della "Doppia U" e della "Onda", un Ostacolo multiplo deve essere costituito da non più di tre coppie di coni o elementi spostabili.
- 2.6. Ad eccezione della Serpentina, dello Zig-zag, della Doppia scatola, della Doppia U e dell'Onda, un Ostacolo multiplo non può essere più lungo di 30m misurati lungo la linea centrale che attraversa l'Ostacolo.
- 2.7. In un percorso non ci possono essere più di tre Ostacoli multipli.
- 2.8. In un Ostacolo multiplo gli Atleti possono totalizzare, per ogni tentativo, al massimo 6 penalità in un Ostacolo doppio (A & B), 9 penalità in uno triplo (A, B & C) e 12 in una serpentina, uno zig-zag, una doppia scatola, un'onda o una doppia U (A, B, C & D), oltre a eventuali penalità per la ricostruzione o per disobbedienza.
- 2.9. Gli Ostacoli multipli non possono essere usati nel barrage (vedi Art. 977 - Barrage - ed Art. 981 – Riepilogo delle penalità)

3. **Serpentina, Zig-zag, Doppie Scatole, Doppia U e Onda**

- 3.1. Una Serpentina è formata da 4 coni su una linea retta rivolti alternativamente in direzione opposta, contrassegnati dalle lettere A, B, C & D. Vedi Allegati.
- 3.2. Uno Zig-zag è composto al massimo da quattro coppie di coni, con i coni esterni disposti alternati a sinistra e a destra di una linea retta centrale (fare riferimento al sito internet). Tutti i coni sulla linea centrale devono essere disposti in linea retta considerando la parte frontale, mediana o posteriore del cono.
- 3.3. La Doppio Scatola e la Doppia U e l'Onda sono illustrate negli Allegati.

4. **Acqua e ponti**

- 4.1. Se sono previsti nel percorso Ostacoli con acqua ed Ostacoli con ponte, questi devono essere preventivamente segnalati nel programma del Concorso.
- 4.2. Gli Ostacoli con passaggio d'acqua devono essere larghi almeno 3m, con una profondità tra 20 e 40cm, a bordi digradanti. Una coppia di coni (contrassegnati con la lettera A) deve trovarsi all'entrata ed una (contrassegnata dalla lettera B) all'uscita e la larghezza tra i coni deve essere di 2m.
- 4.3. L'abbattimento di una o entrambe le palline della porta A o della porta B verrà penalizzato con 3 penalità per ogni coppia di coni.
- 4.4. Sono permessi ponti di legno o ponti di costruzione similare approvati dal Delegato Tecnico, con ali di entrata a ventaglio e la superficie del ponte a non più di 20 cm dal suolo, con una larghezza utile di tre metri ed una lunghezza massima di dieci metri. La delimitazione delle sponde laterali con tavole o traverse è essenziale. Il Delegato Tecnico può concedere delle deroghe quando il ponte è una costruzione solida permanente con sponde laterali di robusti pali. Ci deve essere una coppia di coni all'entrata (con la lettera A) ed una all'uscita (con la lettera B) e la larghezza tra i coni deve essere di almeno 2 metri.

5. **Segnali**

- 5.1. Ogni Ostacolo viene contrassegnato da una coppia di segnali: uno rosso a destra ed uno bianco a sinistra visti dall'Atleta che si avvicina all'Ostacolo. Essi vengono posizionati a non più di 15cm all'esterno degli elementi che formano gli Ostacoli singoli o multipli.
- 5.2. L'intero attacco deve passare all'interno dei segnali. Se ciò non accade viene considerata come una Disubbidienza (vedi Artt. 975.7.3 & 975.7.6)
- 5.3. Pali, decorazioni o ostruzioni devono essere piazzati sul percorso prima della ricognizione ufficiale. Nessuna penalità viene assegnata se questi vengono toccati, spostati o abbattuti.
- 5.4. Tutti gli Ostacoli del percorso devono essere numerati nella sequenza in cui devono essere passati. Il numero di ogni Ostacolo deve essere indicato su un cartello posizionato all'entrata di ogni Ostacolo singolo o multiplo.
- 5.5. Ogni distinta sezione di un Ostacolo Multiplo Chiuso (L, U o Scatola) deve essere chiaramente contrassegnata con colori differenti (vedi Allegati). L'intero attacco deve passare tra questi segnali nel corretto ordine alfabetico.
- 5.6. I segnali rossi e bianchi ed i cartelli recanti numeri e lettere possono essere combinati in modo che i numeri e le lettere compaiano sugli stessi segnali rossi e bianchi oppure possono trovarsi su pannelli o dischi separati. Se possibile, i numeri degli Ostacoli verranno posizionati in modo tale che l'Atleta li possa vedere uscendo dall'Ostacolo precedente.

6. **Grafico del percorso**

Almeno un'ora e mezza prima dell'inizio della Prova, agli Atleti deve essere fornito, per ogni categoria del Concorso, il disegno del percorso firmato dal Costruttore del Percorso e dal Presidente della Giuria di Terreno. Un'altra copia va affissa nel campo prova con l'indicazione della lunghezza, della velocità in metri al minuto e del tempo accordato per quella categoria. Se il tempo viene modificato dalla Giuria di Terreno, l'annuncio verrà fatto dal commentatore.

7. **Ricognizione del percorso**

- 7.1. Il percorso deve essere aperto per la ricognizione almeno un'ora e mezza prima dell'inizio della prova. Solo gli Atleti, i Capi Equipe e gli Allenatori hanno il permesso di effettuare la ricognizione a piedi e devono essere vestiti in maniera corretta ed elegante. Agli Atleti, Capi Equipe ed Allenatori non è concesso l'uso di ruote misuratrici durante la ricognizione del percorso. Alla prima infrazione in un Concorso il Presidente della Giuria di Terreno farà un ammonimento e nelle infrazioni successive emetterà un Cartellino Giallo di Ammonizione.
- 7.2. Solo il Costruttore del Percorso e la sua squadra possono modificare o lavorare su qualsiasi parte del percorso. Ogni Atleta o persona a questi associata che modificasse il percorso in qualsiasi maniera provoca la squalifica dell'Atleta.

Art. 974 SINTESI DELLA PROVA CONI

1. Ostacoli singoli e Ostacoli multipli aperti

	Categoria	velocità m/min	largh. con (cm)	serpen- tina (m)	zig-zag (m)	onda (m)	dist. tra ost. (m)
Cavalli	Tiri a 4	230	190	10-12	11-13	10/12	15
	Pariglie	250	170	6-8	10-12	8/10	12
	Singoli	250	160				
Pony	Tiri a 4	240	165	8-10			12
	Pariglie	250	160	6-8			
	Singoli	260	(Children +20 cm)		9-11	8/10	
	(Children)	(220)					

- 1.1. Misure per Ostacoli multipli chiusi, vedi Allegati.
- 1.2. Coni ridotti: la larghezza di due Ostacoli singoli può essere ridotta di 5 cm. Tali Ostacoli devono essere segnati in modo differente (colore dei con).
- 1.3. Opzioni alternative: al massimo due (2) Ostacoli singoli possono offrire un'opzione alternativa (vedi Allegato 7).
- 1.4. In circostanze eccezionali e nell'interesse della sicurezza, la Giuria di Terreno in accordo con il Costruttore del Percorso ed il Delegato Tecnico, può ridurre la velocità.
- 1.5. Barrage e manche vincente: la larghezza degli Ostacoli può essere ridotta fino a 10 cm a discrezione della Giuria di Terreno in accordo con il Costruttore del Percorso e il Delegato Tecnico.

Art. 975 GIUDIZIO DELLA PROVA CONI

1. Inizio della prova

- 1.1. Il Delegato Tecnico informerà il Presidente della Giuria di Terreno non appena il percorso è pronto. Il Presidente della Giuria di Terreno autorizzerà allora l'inizio della prova.
- 1.2. Una volta iniziata la prova, solo il Presidente della Giuria di Terreno in accordo con il Costruttore del percorso e del Delegato Tecnico, se presente, può decidere che è stato commesso un errore significativo nella misurazione del percorso. Questo può essere fatto al più tardi dopo il terzo Atleta che ha completato il percorso senza disubbidienze o interruzioni di altro genere, presumendo che i tre Atleti in questione abbiano iniziato il loro percorso prima che scadesse il conto alla rovescia di 45 secondi e prima che l'Atleta successivo abbia iniziato la gara. In questo caso la Giuria di Terreno ha la facoltà di modificare il tempo accordato. Se il tempo viene aumentato, il punteggio degli Atleti che hanno terminato il percorso prima che il tempo venisse modificato verrà, se necessario, ricalcolato di conseguenza. Se il tempo accordato viene diminuito, questo può avvenire solo se nessun Atleta che ha già concluso il suo percorso riceve penalità sul tempo dovute alla modifica del tempo accordato.

- 1.3. Quand'anche venisse aumentato il tempo accordato, questo non potrà mai superare il tempo di riferimento per la lunghezza massima del percorso.

2. Penalità

- a) Se l'Atleta entra nel campo di gara ma non parte passando attraverso la linea di partenza entro 45 secondi dal segnale di partenza, scatta il cronometro
- b) Se un Atleta non entra in campo quando il percorso è pronto, il Presidente di Giuria suonerà la campana per segnalare all'Atleta la partenza. Se il concorrente non entra in campo entro 45 secondi dalla prima campana, questa verrà suonata nuovamente e l'Atleta viene eliminato.
- c) Gli Atleti che partono e passano attraverso un Ostacolo prima del segnale di partenza verranno penalizzati di 10 punti e devono ripartire.
- d) 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.
- e) 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 ogni caso 3 punti di penalità.
- f) Abbattere una o entrambe le palline alla porta A o alla porta B di un passaggio d'acqua o di un Ponte provocherà 3 penalità per ciascuna coppia di coni.
- g) I Groom devono rimanere seduti al loro posto tra le linee di partenza e di arrivo. Non è loro permesso indicare il percorso o parlare a meno che non siano scesi a terra. Per le penalità vedi Art. 981.
- h) Dopo l'ultimo Ostacolo l'Atleta deve attraversare la linea di arrivo con la bandierina rossa a destra e quella bianca a sinistra.
- i) Un Atleta può attraversare gli elementi di un Ostacolo Multiplo Aperto mentre è sul percorso senza incorrere in penalità. Se, in questo caso, viene abbattuta una parte dell'Ostacolo vedi Art. 981.
- j) Il ribaltamento della carrozza provoca l'eliminazione.

3. Errore di percorso

- 3.1. Una porta di un Ostacolo si considera passata quando l'intero attacco è passato tra i segnali.
- 3.2. 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. L'Atleta viene allora eliminato.
- 3.3. Se un Atleta fa cadere o sposta qualsiasi parte di un Ostacolo che ha già passato gli verranno attribuiti 3 punti di penalità.
- 3.4. 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 3 punti di penalità e verranno aggiunti 10 secondi al tempo 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.

- 3.5. 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 segnale.
- 3.6. Quando la Giuria non è sicura se un Ostacolo è stato passato correttamente, deve lasciare che l'Atleta termini il percorso. La Giuria può allora prendere una decisione.

4. Ricostruzione di un Ostacolo

- 4.1. Se un Atleta abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo nel corso di una disubbidienza o di un rifiuto, verrà suonata la campana e fermato il cronometro in modo che l'Ostacolo venga ricostruito e verranno aggiunti 10 secondi al tempo totalizzato dall'Atleta, oltre alle penalità per la disubbidienza (ma non per l'abbattimento dell'elemento durante la disubbidienza).
- 4.2. Quando l'Ostacolo è stato ricostruito, verrà suonata nuovamente la campana e l'Atleta ripeterà l'Ostacolo dall'inizio, continuando poi il percorso. Il cronometro verrà fatto ripartire quando l'Atleta raggiunge l'Ostacolo ricostruito. La partenza prima della campana viene penalizzata con l'eliminazione.
- 4.3. Se un Atleta abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo Multiplo prima di quello che sta passando o se esce da un Ostacolo Multiplo e abbatte un elemento, verrà suonata la campana, fermato il cronometro mentre l'Ostacolo viene ricostruito e verranno aggiunti 10 secondi al totale del tempo impiegato. Verrà penalizzato per Disubbidienza ma non per gli elementi abbattuti durante la disubbidienza.

5. Rottura dei finimenti

Se in un momento qualsiasi dopo che è partito l'Atleta ha il timone, una stanga, una redine, una tirella, una giungola o chainette staccati o se un cavallo mette la gamba al di là del timone, della tirella, della stanga o dei bilancini dei cavalli di volata, il Presidente di Giuria deve suonare la campana e fermare il cronometro. L'Atleta deve far scendere a terra uno o entrambi i Groom per correggere il problema e sarà penalizzato per messa di piedi a terra del/dei Groom. Quando la situazione è stata corretta ed il/i Groom sono rimontati a bordo, il Presidente di Giuria suonerà la campana e farà ripartire il cronometro.

6. Concorrenti e Groom a terra

- 6.1. Ogni volta che un Atleta scende a terra riceverà 20 penalità.
- 6.2. 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.

- 6.3. 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'Art. 981 sulla conduzione a mano e discesa a terra. Il/i Groom devono risalire in carrozza prima dell'Ostacolo successivo.

7. **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, sia che venga abbattuto un elemento o no.
 - 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.
- 7.2. 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.
- 7.3. 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 (vedi Art. 975.4).
- 7.4. 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).
- 7.5. 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 A. Per la ricostruzione vengono aggiunti 10 secondi.
- 7.6. 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.
- ## 8. **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, s'impenna. Questo verrà penalizzato come disubbidienza (vedi Art. 975.7).

9. Cronometraggio

1. Ogni Concorrente verrà cronometrato manualmente o con un dispositivo elettronico dal momento in cui il naso del primo cavallo attraversa la linea di partenza fino a quando il naso del primo cavallo attraversa la linea di arrivo, ma le penalità verranno attribuite fino a quando tutto l'attacco ha passato la linea di arrivo.
2. Nei Campionati e nei CAIO deve essere usato un sistema di cronometraggio elettronico. Quando possibile, un display digitale dovrebbe essere visibile da parte dell'Atleta.
3. I tempi devono essere registrati al centesimo di secondo.
4. Il Tempo Limite è il doppio del Tempo Accordato. Superare il Tempo Limite comporta l'eliminazione.
5. Il Tempo Accordato viene calcolato usando le seguenti velocità in metri al minuto (eccetto nella Prova a Tempo, Art. 978 e per i Children):

Categoria (Cavalli)	Primo percorso	Categoria (Pony)	Primo percorso
Tiri a Quattro	230	Tiri a Quattro	240
Pariglie	250	Pariglie	250
Singoli	250	Singoli	260

6. Penalità per il superamento del tempo accordato: il tempo complessivo impiegato dall'Atleta ad 1/100 di secondo viene moltiplicato per 0,5. Le penalità saranno calcolate con 2 cifre decimali.

Art. 976 PROVA A PUNTI

1. Definizione

La Prova a Punti è una gara con penalità e tempo accordato.

2. Classifica

Calcolata sulle penalità e sul tempo. Se previsto nel programma, in caso di parità di penalità ci può essere un barrage per determinare il primo posto.

Art. 977 BARRAGE

1. Definizione

Un barrage può essere organizzato solo in una Prova a Punti ed esclusivamente per definire la classifica della Prova Coni.

2. Classifica

- 2.1. In caso di parità di penalità per il primo posto, può aver luogo un barrage come prova a tempo secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso come su un percorso ridotto (più corto al massimo del 50%).

- 2.2. La larghezza tra i coni può essere ridotta fino a un massimo di 10cm a discrezione del Presidente di Giuria in accordo con il Delegato Tecnico ed il Costruttore del Percorso.
- 2.3. Se nel programma non è previsto il barrage, gli Atleti con le stesse penalità, per qualsiasi piazzamento, sono classificati in base al tempo impiegato per portare a termine il primo percorso. In caso di parità sia di penalità che di tempo, gli Atleti verranno classificati ex-aequo.

3. Ostacoli multipli

Nel barrage non sono consentiti gli Ostacoli multipli.

4. Ordine di partenza

L'ordine di partenza per il barrage sarà lo stesso come per il primo percorso.

Art. 978 PROVA A TEMPO

1. Definizione

Nella Prova a Tempo tutte le penalità (abbattimenti, superamento del tempo, disubbidienze, ecc.) vengono convertite in secondi di penalità.

2. Ostacoli

Le norme riguardanti il numero, il tipo e le dimensioni degli Ostacoli, nonché la lunghezza del percorso, sono uguali come per la Prova a Punti.

3. Velocità

Cavalli		Pony	
Categoria	Primo percorso	Categoria	Primo Percorso
Tiri a Quattro	230 m/min	Tiri a Quattro	240 m/min
Pariglie	250 m/min	Pariglie	250 m/min
Singoli	250 m/min	Singoli	260 m/min

4. Classifica

- 4.1. La classifica si ottiene sommando le penalità in secondi al tempo impiegato dall'Atleta per portare a termine il percorso.
- 4.2. In caso di parità per il primo posto, il risultato può essere deciso o dal minor numero di penalità totalizzate convertite in secondi, o da un barrage, secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso che su un percorso ridotto.

Art. 979 PROVA A DUE FASI CONSECUTIVE

1. Descrizione

- 1.1. Questa prova prevede due fasi effettuate senza interruzione, entrambe alla stessa velocità o a velocità diverse, con la linea di arrivo della prima fase che coincide con la linea di partenza della seconda fase.

1.2. Una Prova a Fasi Consecutive come descritta qui di seguito può essere usata in tutte le Prove Coni.

2. **Organizzazione della Prova**

2.1. La prima fase si svolge in conformità al regolamento della Prova a Punti con un tempo accordato, mentre la seconda fase si svolge secondo il regolamento della Prova a Tempo.

2.2. Le penalità per entrambe le Fasi sono elencate nell'Art. 981.

3. **Ostacoli**

3.1. La prima fase comprende da 14 a 16 Ostacoli con un massimo di due Ostacoli multipli. La seconda fase si svolge su un percorso comprendente da 7 a 9 Ostacoli (senza superare in tutto 23 Ostacoli). Nella seconda fase non possono essere inseriti Ostacoli multipli.

3.2. Larghezza degli Ostacoli: vedi Art. 974.

4. **Penalità**

4.1. Gli Atleti che incorrono in penalità nella prima fase verranno fermati dal suono della campana dopo averne passato l'ultimo Ostacolo o se al passaggio della linea di arrivo è stato superato il tempo accordato per la prima fase. Se suona la campana essi devono fermarsi dopo aver passato la prima linea di arrivo.

4.2. Gli Atleti che non hanno penalità nella prima fase e che non hanno superato il tempo accordato, continuano il percorso che termina dopo che è stata superata la seconda linea di arrivo.

4.3. La seconda fase si svolge come Prova a Tempo.

5. **Classifica**

5.1. Gli Atleti verranno classificati come segue: Atleti che hanno effettuato la seconda fase: tempo totale nella seconda fase con l'aggiunta delle penalità convertite in secondi.

5.2. seguiti dagli Atleti che hanno effettuato solo la prima fase: in base alle penalità e al tempo della prima fase.

5.3. In caso di parità per il primo posto, può svolgersi un barrage contro il tempo con sei Ostacoli della prima e/o della seconda fase, secondo quanto previsto nel programma.

5.4. Gli Atleti fermati alla fine della prima fase possono essere piazzati solo dopo gli Atleti che hanno partecipato ad entrambe le fasi.

Art. 980 PROVA CON UNA MANCHE VINCENTE

1. **Descrizione**

Questa prova è costituita da due parti con diverse valutazioni. La prima parte può essere usata per i Concorsi Completi.

2. **Organizzazione della Prova**

La prima parte segue le regole della Prova a Punti con un tempo accordato e la seconda parte segue le regole della Prova a Tempo.

3. **Ostacoli**

- 3.1. La prima parte è un percorso normale come definito nel regolamento.
- 3.2. La seconda parte può essere più corta ma di non più del 50%.
- 3.3. Il percorso della seconda parte (manche vincente) può essere costruita in un altro orario (o giorno) e in un altro luogo e può avere un disegno completamente nuovo.
- 3.4. La manche vincente non viene considerata come un barrage.

4. **Atleti**

- 4.1. Il numero di Atleti che effettuano la manche vincente è definito nel programma.
- 4.2. L'ordine di partenza della Manche vincente è lo stesso di quello del percorso iniziale.

5. **Penalità**

- 5.1. Opzione 1: Gli Atleti riportano le loro penalità dalla prima manche nella manche vincente come secondi di penalità
- 5.2. Opzione 2: gli Atleti iniziano la manche vincente da zero.

6. **Classifica**

- 6.1. Opzione 1: gli Atleti vengono classificati in base al Tempo Totale: ovvero il tempo impiegato per effettuare il percorso più le penalità in secondi per gli abbattimenti, ecc. e per il superamento del tempo nella manche vincente

Le effettive penalità della manche iniziale convertite in secondi di penalità verranno poi aggiunte al risultato della manche vincente e tutti insieme formano il Tempo Totale.
- 6.2. Opzione 2: gli Atleti vengono classificati secondo il tempo impiegato più le penalità convertite in secondi per gli abbattimenti ecc. e per il superamento del tempo nella manche vincente.
- 6.3. In caso di parità, la classifica sarà ex-aequo.

Art. 981 RIEPILOGO DELLE PENALITA' NEI CONI

Agli Atleti possono essere attribuite le seguenti penalità:

Descrizione	Art. di riferim.	Prova a punti	Prova a tempo
Atleta entrato in campo senza cappello, giacca, guanti o grembiule	928	5 penalità	5 secondi
Groom entrato in campo senza giacca, cappello o guanti	928	5 penalità	5 secondi
Guidare senza frusta in campo	928.4.2	10 penalità	10 secondi
Perdere o deporre la frusta	928.4.3	10 penalità	10 secondi
Mancanza della braga con carrozza senza freni	937.1.1	eliminazione	eliminazione
Mancanza della braga nei Singoli	940.1.15	eliminazione	eliminazione
Groom che maneggia redini o freno o usa la frusta prima che l'Atleta abbia passato la linea di arrivo	943.2.5	20 penalità	20 secondi
Persona legata alla carrozza	943.2.6	eliminazione	eliminazione
Groom che parla all'Atleta o gli indica in qualsiasi modo il percorso	975.2	10 penalità	10 secondi
Aiuto esterno proibito	945.2	eliminazione	eliminazione
Non partire entro 45 secondi dal suono della campana	975.1-2	scatta il cronometro	scatta il cronometro
Partire e passare un Ostacolo prima del suono della campana	975.2	10 penalità e ripartire	10 secondi e ripartire
Non passare le linee di partenza e di arrivo	975.2	eliminazione	eliminazione
Abbatere una o due palline nello stesso Ostacolo singolo	975.2	3 penalità	3 secondi
Abbatere un elemento di un Ostacolo multiplo	975.2	3 penalità	3 secondi
Abbatere qualsiasi parte di un Ostacolo che è già stato passato	975.3.3	3 penalità	3 secondi
Ribaltamento della carrozza	975.2	eliminazione	eliminazione
Abbattimento di qualsiasi parte di un Ostacolo ancora da passare, con suono della campana per ricostruzione dell'Ostacolo	975.3.4	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
Passare un Ostacolo non in sequenza	975.3.2	eliminazione	eliminazione
Mancato arresto dopo il secondo suono della campana	975.3.5	eliminazione	eliminazione
Provocare la ricostruzione di un Ostacolo o parte di un Ostacolo multiplo	975.4.1	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
Partire prima della campana dopo la ricostruzione di un Ostacolo	975.4.2	eliminazione	eliminazione

Concorrente sceso a terra	975.6.1	20 penalità	20 secondi
Uno o due Groom scesi a terra prima volta seconda volta terza volta	975.6	5 penalità 10 penalità eliminazione	5 secondi 10 secondi eliminazione
Groom che conduce a mano il cavallo attraverso un Ostacolo	975.6.3	25 penalità	25 secondi
Disobbedienza prima volta seconda volta terza volta	975.7	5 penalità 10 penalità eliminazione	5 secondi 10 secondi eliminazione
Superamento del Tempo Accordato	975.9.6	tempo in più per 0,5	tempo in più per 0,5
Superamento del Tempo Limite	975.9.3	eliminazione	eliminazione

CAPITOLO XIV UFFICIALI DI GARA

Art. 982 SPESE

1. Il CO è responsabile delle spese di viaggio, vitto e alloggio per la Giuria di Terreno, la Giuria di Appello, la Commissione Veterinaria o Delegato Veterinario FEI, il Delegato Tecnico, il Capo Steward Attacchi FEI e il Costruttore di Percorso (vedi Art. 131 RG).
2. Nei Concorsi deve essere offerta una diaria agli Ufficiali FEI menzionati nell'Art. 982.1 (si raccomanda un ammontare minimo di cento Euro al giorno). Per la Commissione Veterinaria FEI/Delegato vedi Regolamento Veterinario FEI.

Art. 983 TRASFERIMENTI DURANTE IL CONCORSO

Se necessario, il CO deve provvedere ai trasferimenti del Presidente e dei Membri della Giuria di Terreno, della Giuria d'Appello, della Commissione Veterinaria, del Delegato Tecnico e del Costruttore di Percorso.

Art. 984 CONFLITTO D'INTERESSI

1. I Giudici FEI non possono officiare in concorsi FEI ed anche concorrere in concorsi FEI nelle stesse categorie, sullo stesso continente, nello stesso anno solare.
2. Nessuna persona può officiare in un Concorso se i suoi compiti configurano un conflitto di interessi.
3. Le seguenti persone non possono essere membri della Giuria di Terreno o della Giuria di Appello o Ufficiali di Gara in un Concorso:
4. Atleti o Proprietari di cavalli che partecipano al Concorso:
 1. Capi Equipe, Ufficiali della squadra, allenatori regolari, datori di lavoro e dipendenti degli Atleti. Nota bene: essere Allenatore Regolare significa allenare un cavallo/Atleta per più di 3 giorni in un periodo di sei mesi prima di un Concorso, o qualsiasi allenamento durante un periodo di tre mesi prima di un Concorso.
 2. Parenti stretti dei Proprietari, degli Atleti, dei Capi Equipe o degli Ufficiali della squadra.
 3. Persone che hanno interessi finanziari o personali per un cavallo o un Atleta che partecipa al Concorso.

Art. 985 INQUADRAMENTO DEGLI UFFICIALI ATTACCHI FEI NEL SISTEMA A STELLE

Livello 4 FEI – precedentemente Internazionali Ufficiali FEI

Livello 3 FEI – precedentemente Internazionali FEI

Livello 2 FEI – precedentemente Candidati FEI

Art. 986 GIUDICI

Tutti i Concorsi Internazionali devono avere almeno tre ma non più di cinque Giudici per ogni Categoria. Insieme i Giudici formano la Giuria di Terreno di un Concorso.

Art. 987 COMPOSIZIONE DELLA GIURIA DI TERRENO

1. Giuria di Terreno – Requisiti minimi

Categoria	Giudici	Presidente di Giuria	Giudice straniero	Giuria di Terreno
Campionati (nominati dalla FEI)	5	Livello 4	Livello 4	1 Livello 4 e 2 Livello 3 o superiore
CAIO	5	Livello 4	Livello 3 o superiore (nominato da FEI)	1 Livello 4 e 2 Livello 3 o superiore
CAI 3*	5	Livello 3 o superiore	Livello 3 o superiore	1 Livello 3 e 2 Livello 2 o superiore
CAI 2*	min. 3	Livello 3 o superiore	Livello 2 o superiore	1 Naz.le Esperto o superiore
CAI 1*	min. 2	Livello 2 o superiore	non previsto	1 Naz.le Esperto o superiore

- 1.1. Le Giurie vengono nominate dal CO, tranne che nei Campionati dove la nomina spetta alla FEI.
- 1.2. Si definiscono Giudici Nazionali Esperti quelli con almeno 5 anni di esperienza.
- 1.3. Nei CAI1* un Giudice che ha anche la qualifica di Delegato Tecnico può assumere anche i compiti del DT nello stesso Concorso (vedi Art. 988 per le qualifiche minime del Delegato Tecnico).
- 1.4. Un Giudice di Riserva verrà nominato dalla FEI per i Campionati Mondiali. Avrà la stessa autorità dei Membri della Giuria di Terreno e godrà degli stessi diritti e privilegi. Tuttavia non parteciperà alla gestione di reclami e ricorsi.

2. Attacchi Paralimpici

Un membro della Giuria di Terreno deve disporre della qualifica di Giudice di Attacchi Paralimpici.

3. I compiti della Giuria di Terreno

- 3.1. I doveri e le responsabilità della Giuria di Terreno sono descritti nel Regolamento Generale.
- 3.2. Ogni membro della Giuria di Terreno ha il diritto e il dovere di eliminare o squalificare qualsiasi cavallo che, secondo lui, è zoppo o non in condizioni di continuare la gara in conformità all'Art. 903.

- 3.3. Il Presidente della Giuria di Terreno è responsabile per la conduzione ed il controllo dell'intero Concorso, in collaborazione con il Delegato Tecnico.
- 3.4. Il Presidente della Giuria di Terreno avrà il supremo controllo dei doveri e delle responsabilità della Giuria di Terreno durante tutto il Concorso.
- 3.5. Tutti i membri della Giuria di Terreno giudicheranno il Dressage attaccato. Normalmente la Giuria di Terreno non dovrebbe giudicare più di 45 riprese di Dressage attaccato al giorno, tuttavia questo numero può essere superato in circostanze eccezionali a discrezione del solo Presidente della Giuria di Terreno.
- 3.6. Il Presidente della Giuria di Terreno è responsabile del controllo e della pubblicazione dei risultati di ogni Prova e del Concorso.

Art. 988 DELEGATO TECNICO

1. Nomina

Il Delegato Tecnico deve essere scelto secondo il seguente livello:

Categoria	Delegato Tecnico
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 4 (deve essere straniero)
CAIO	Livello 3 o superiore (deve essere straniero)
CAI 3*	Livello 3 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Nazionale Esperto

2. Selezione

- 2.1. Nei Campionati la Commissione Attacchi FEI nominerà un Delegato Tecnico straniero selezionato dalla lista dei Delegati Tecnici di Livello 4.
- 2.2. Nei CAIO il Delegato Tecnico deve essere straniero.

3. Doveri e responsabilità

- 3.1. Nei Campionati e nei CAIO il Delegato Tecnico è chiamato ad approvare tutte le disposizioni amministrative dal momento in cui viene nominato fino alla fine del Concorso.
- 3.2. Verifica che le condizioni di alloggio e di alimentazione dei cavalli, degli Atleti e dei Groom, così come i terreni di allenamento e d'esercizio siano adatti e soddisfacenti sotto tutti i punti di vista.
- 3.3. Ispeziona i campi ed i percorsi per garantire che gli impianti tecnici, i requisiti e l'organizzazione siano conformi ai Regolamenti Attacchi FEI ed ai regolamenti annessi.
- 3.4. Si accerta che i percorsi e gli Ostacoli siano equi e sicuri e che la conoscenza delle condizioni locali non porti alcun vantaggio agli Atleti della nazione ospitante.
- 3.5. Impartisce le istruzioni al Comitato Organizzatore e al Costruttore dei Percorsi perché apportino le modifiche che ritiene necessarie.

- 3.6. Si accerta che i Cronometristi, gli Osservatori a terra, i Commissari agli Ostacoli così come il Centro Calcoli siano correttamente informati sui compiti loro assegnati, ivi compreso il modo di utilizzare e di leggere i diversi tipi di cronometri.
- 3.7. Informa il Presidente della Giuria di Terreno che il relativo percorso è pronto per l'inizio della prova.
- 3.8. Continua a sorvegliare lo svolgimento tecnico del Concorso, compreso il trasferimento dei dati all'ufficio calcoli dopo che il Presidente della Giuria di Terreno ha assunto il controllo del Concorso.

4. **Conflitto di interessi**

Vedi Art. 158 del RG e Art. 984 del presente Regolamento Attacchi.

Art. 989 COSTRUTTORE DI PERCORSO

1. **Nomina**

- 1.1. Nei Campionati Mondiali il Costruttore di Percorso scelto nella lista FEI dei Costruttori di Percorso Internazionali Ufficiali viene nominato dal Comitato Organizzatore e dalla FN ospitante su preventiva approvazione da parte della Commissione Attacchi FEI (vedi RG Art. 151).

- 1.2. Il Costruttore di Percorso deve essere selezionato secondo i seguenti livelli:

Categoria	Costruttore di Percorso
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 4
CAIO	Livello 4
CAI 3*	Livello 3 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Livello 2 o superiore

2. **Scelta**

- 2.1. Nei Campionati il Costruttore di Percorso deve essere scelto nella lista dei Costruttori di Percorso di Livello 4.
- 2.2. Il Costruttore di Percorso può essere la stessa persona per ogni Prova o ci possono essere diversi Costruttori di Percorso per ogni Prova.
- 2.3. Il nome del/dei Costruttori di Percorso devono essere pubblicati nel programma del Concorso.
- 2.4. Solo il Costruttore di Percorso ed il suo staff possono modificare o lavorare su qualsiasi parte del rettangolo da Dressage, della Maratona o del percorso Coni. Qualsiasi Atleta o persona associata all'Atleta che manometta una qualsiasi parte del campo o dei percorsi provocherà la squalifica dell'Atleta.

3. **Compiti**

- 3.1. Il Costruttore di Percorso è responsabile, sotto la supervisione del Delegato Tecnico per:

- la predisposizione e misurazione del rettangolo per il Dressage attaccato.
 - la preparazione e misurazione del percorso e la costruzione degli Ostacoli della Maratona
 - il disegno, la preparazione e la misurazione del percorso Coni.
- 3.2. Il Presidente della Giuria di Terreno può ordinare che venga dato inizio al Concorso solo quando il Delegato Tecnico ha segnalato che il percorso in questione è pronto.

4. **Conflitto di interessi**

Vedi Art. 158 del RG e Art. 984 di questo Regolamento Attacchi.

Art. 990 CAPO STEWARD

1. **Nomina**

- 1.1. In tutti i Campionati la FEI nominerà un Capo Steward Attacchi scelto dalla lista degli Steward FEI che non sia stato residente nella nazione nella quale si svolge il Campionato.
- 1.2. In tutti gli altri Concorsi Internazionali il Comitato Organizzatore deve nominare un Capo Steward Attacchi FEI scelto nella lista degli Steward FEI.
- 1.3. Il Capo Steward deve essere scelto secondo i seguenti livelli:

Categoria	Capo Steward
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 3
CAIO	Livello 3
CAI 3*	Livello 2 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Livello 2 o superiore

2. **Compiti**

- 2.1. Gli Steward Attacchi sono responsabili di:
- Controllare e misurare tutte le carrozze dopo il Dressage attaccato e i Coni, all'inizio della Fase B della Maratona e, se necessario, alla fine della Fase B.
 - Controllare l'imboccatura di ogni cavallo dopo il Dressage attaccato e i Coni e prima e dopo la Maratona. L'uso di imboccature non regolamentari deve essere segnalato al Presidente di Giuria.
 - Controllare che l'Atleta rispetti le disposizioni riguardanti la pubblicità.
 - Segnalare al Presidente della Giuria di Terreno qualsiasi infrazione al regolamento riguardante la vettura, i fanali, la gommatura, i finimenti, le imboccature o la pubblicità.
 - Altri compiti come specificati nel Regolamento Generale.
- 2.2. Gli Steward o qualsiasi altro Ufficiale di Gara deve segnalare appena possibile al Presidente della Giuria di Terreno qualsiasi atto di crudeltà.

2.3. Il Capo Steward Attacchi deve essere chiaramente identificabile durante tutto il Concorso.

3. **Conflitto d'interessi**

Vedi Art. 158 del RG e Art. 984 di questo Regolamento Attacchi.

Art. 991 GIURIA D'APPELLO

1. **Composizione**

1.1. In tutti i Campionati e CAIO deve essere nominata una Commissione d'Appello formata da un Presidente e da almeno altri due membri. Nei CAI3* una Commissione d'Appello può essere costituita, a discrezione dell'organizzatore, anche dal solo Presidente. Nei CAI1* e CAI 2* la nomina di una Giuria d'Appello è facoltativa. Quanto sopra deve essere in conformità al Regolamento Generale.

1.2. Nei Campionati e nei CAIO il Presidente o uno dei membri deve essere straniero.

1.3. Il Delegato Veterinario deve essere presente in qualità di consigliere in tutti i casi che implicano questioni veterinarie, compresa una presunta crudeltà verso il cavallo.

2. **Nomina**

2.1. Campionati del Mondo all'interno dei Giochi Equestri Mondiali. L'Ufficio della FEI nomina il Presidente ed i membri della Giuria d'Appello. In tutti gli altri Campionati Mondiali la Commissione Attacchi della FEI nomina il Presidente e il Comitato Organizzatore nomina gli altri membri.

2.2. Negli altri Campionati e nei Concorsi Internazionali, il Comitato Organizzatore nomina i membri su approvazione della Federazione Nazionale.

3. **Qualifiche**

3.1. Il Presidente ed i membri della Giuria d'Appello devono essere tecnicamente qualificati e devono essere scelti in conformità col Regolamento Generale tra le seguenti persone:

3.2. I membri della Commissione Attacchi della FEI.

3.3. Tutte le persone che figurano nelle liste degli Ufficiali della FEI, Giudici in attività o a riposo, Capi Steward, Delegati Tecnici, Costruttori di Percorso e Veterinari di Concorso.

3.4. Giudici Nazionali Esperti.

3.5. Nei Campionati e nei CAIO almeno uno dei membri deve essere o essere stato un Giudice accreditato FEI.

3.6. Nei CAI Giudici Nazionali Esperti in attività o a riposo.

3.7. Ufficiali esperti della FN del paese invitante.

4. **Riunioni**

- 4.1. I ricorsi devono essere ascoltati da tutti i membri riuniti insieme. Il Presidente deciderà l'ora ed il luogo della riunione.
- 4.2. La Commissione deve ascoltare entrambe le parti nei ricorsi contro decisioni prese individualmente da Giudici e Ufficiali e nei casi segnalati alla Giuria di Appello dalla Giuria di Terreno, in conformità al RG Artt. 160 e 165.

5. **Decisioni**

Le decisioni della Giuria di Appello sono definitive eccetto nei casi in cui sono state comminate ammende pecuniarie.

6. **Conflitto d'interessi**

Vedi Art. 158 del RG e Art. 984 del presente Regolamento Attacchi.

Art. 992 DELEGATO VETERINARIO E COMMISSIONE VETERINARIA

1. **Campionati e CAIO**

La composizione della Commissione Veterinaria, obbligatoria nei Campionati e nei CAIO, e la nomina del suo Presidente e dei membri devono essere conformi all'Art. 1022 del Regolamento Veterinario in vigore.

2. **CAI**

Il CO deve nominare un Delegato Veterinario scelto dalla lista dei Veterinari di Concorso in conformità al RV.

Art. 993 DIRETTORE DEI SERVIZI VETERINARI / VETERINARIO TRATTANTE

1. Nei CAI deve essere disponibile per la Giuria, secondo gli accordi approvati dal Presidente di Giuria, un Direttore dei Servizi Veterinari/Veterinario Trattante nominato dal CO.
2. Nei Campionati e nei CAIO essi devono essere sempre disponibili.

Art. 994 CLASSIFICAZIONE DEGLI ATTACCHI PARALIMPICI

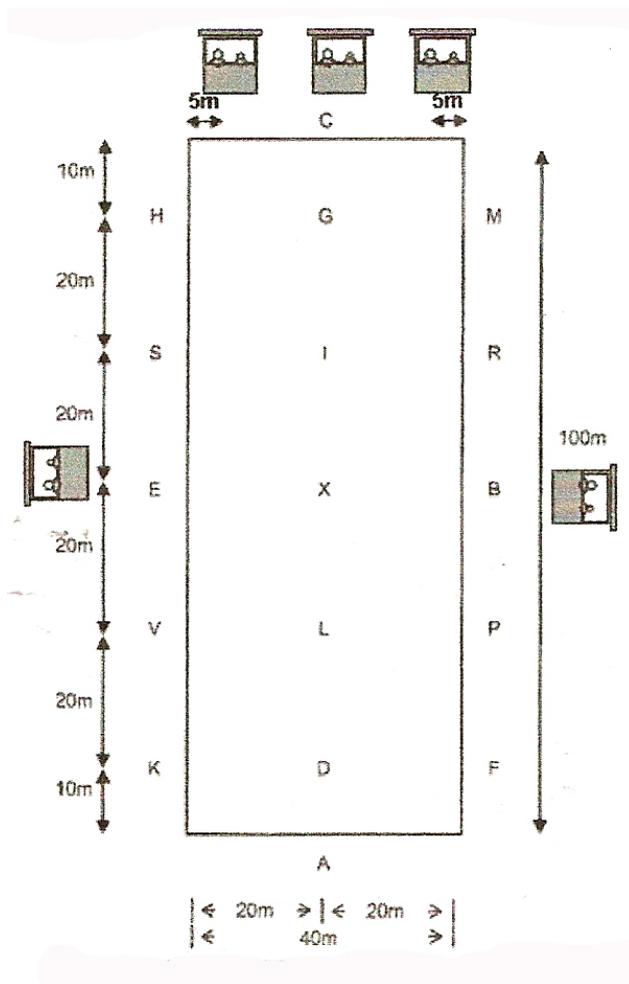
1. **Campionati**

Verranno nominati dalla FEI almeno due Classificatori FEI di diversa nazionalità.

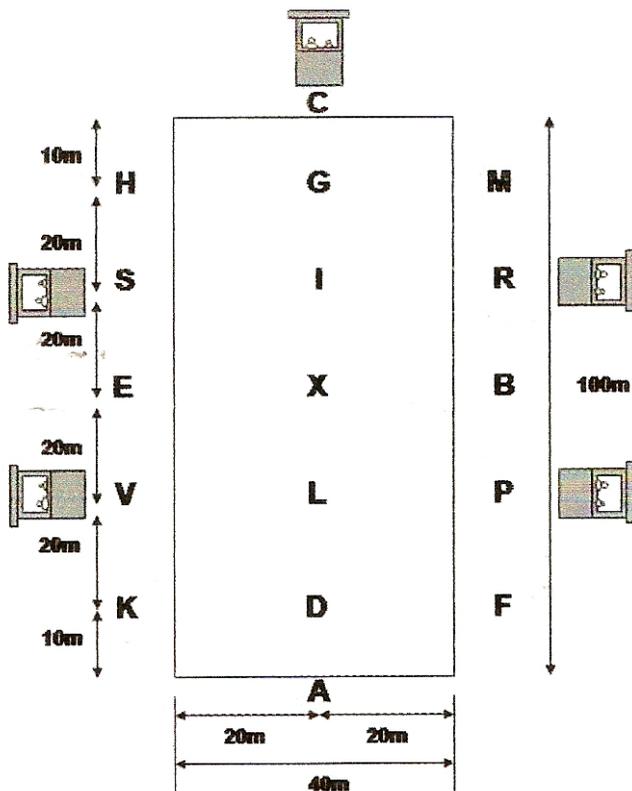
2. **CPEAI (Concorso Para-Equestre Attacchi Internazionale)**

Nei Concorsi Internazionali il CO, consultandosi con la FEI, nominerà almeno due Classificatori di diversa nazionalità, uno dei quali deve avere la qualifica Internazionale FEI.

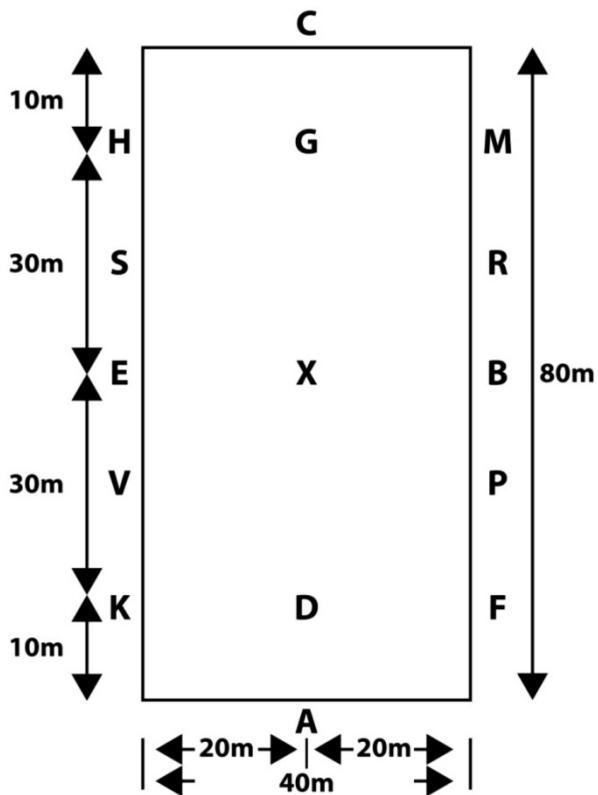
ALLEGATO 1 SCHEMA DEL RETTANGOLO PER IL DRESSAGE ATTACCATO, Testi 8A e 11



Allegato 2 SCHEMA DEL RETTANGOLO PER IL DRESSAGE ATTACCATO



ALLEGATO 3 SCHEMA DEL RETTANGOLO PICCOLO PER IL DRESSAGE ATTACCATO



ALLEGATO 4 CONI: OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI

(Gli elementi devono essere distanziati di 20-40 cm)

1. "L" semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera
Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

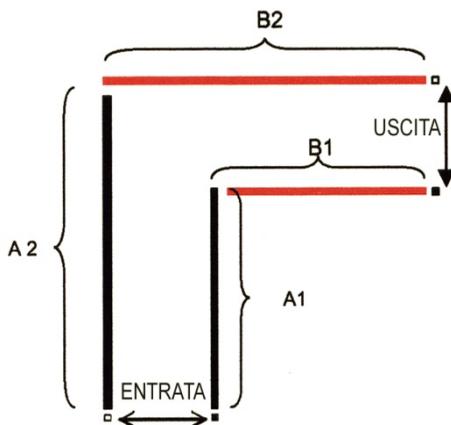
Segnali: un paio di segnali rossi e bianchi, posizionati entro 15 cm dall'elemento "A" di entrata e "B" di uscita

Cavalli (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tiri a 4	4	8	12	8	12	4

Pony (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tiri a 4	3	8	11	8	11	3



2. Doppia "L"

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

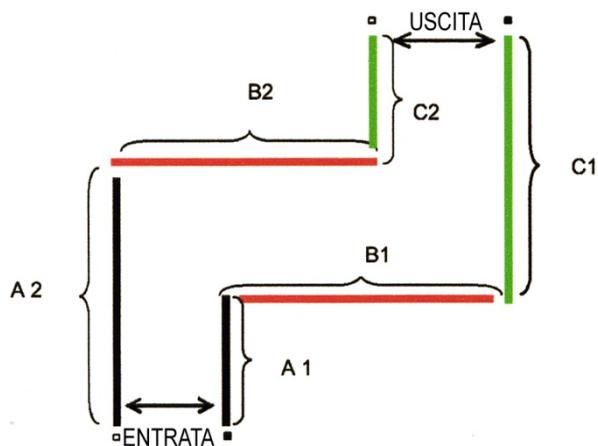
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tiri a 4	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Pony (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tiri a 4	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



3. "U" semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

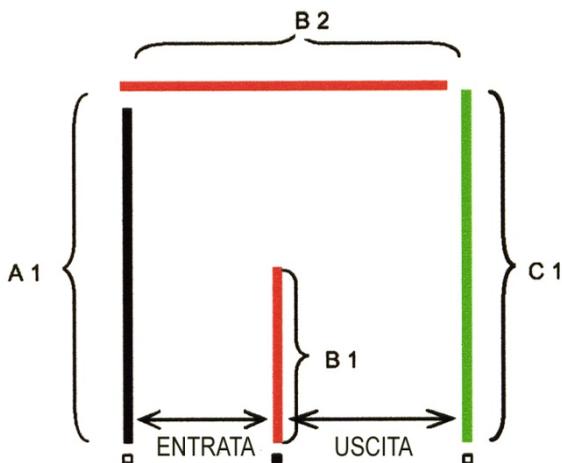
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	3	9	4	5	7	9	4
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tiri a 4	4	9	5	5	9	10	5

Pony (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	2	8	3	5	5	8	3
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tiri a 4	3	9	4	5	7	9	4



4. Doppia "U"

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

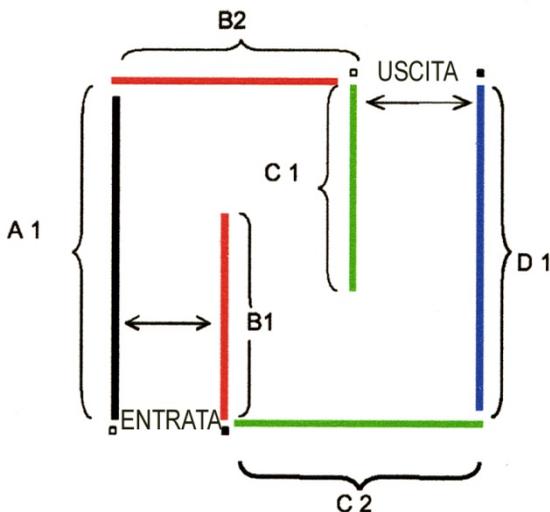
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiri a 4	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Pony (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiri a 4	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



5. Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

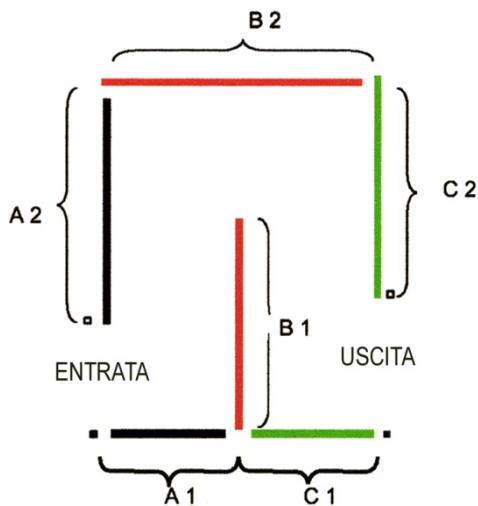
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiri a 4	4	5	9	5	8	10	5	8	5

Pony (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	4



6. Doppia Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

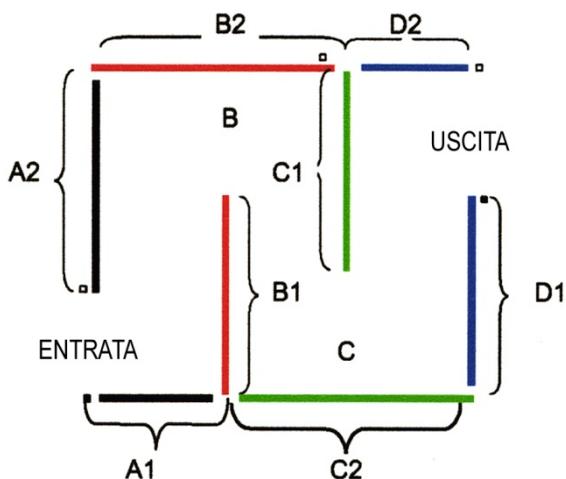
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Usc
Siingoli	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiri a 4	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

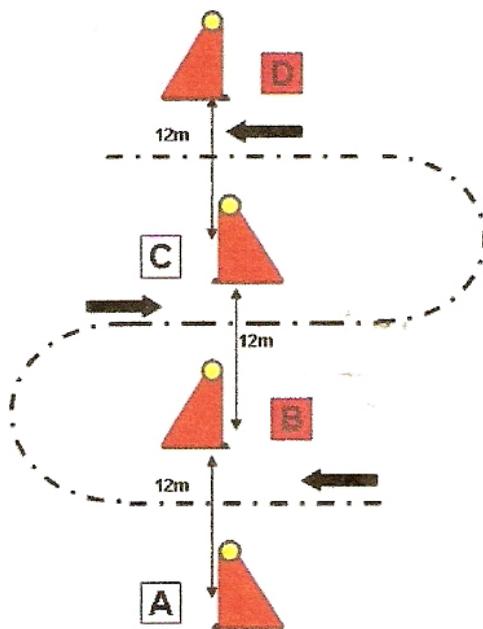
Pony (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Usc
Siingoli	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



ALLEGATO 5 CONI: OSTACOLI MULTIPLI APERTI

1. SERPENTINA

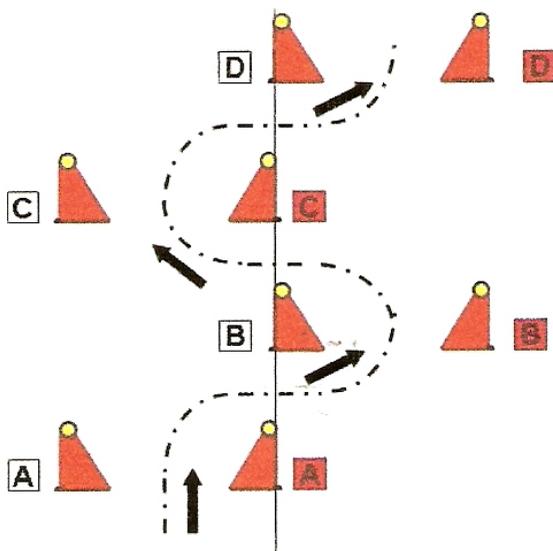


Distanza minima fra i coni da centro a centro

	Cavalli	Pony
Tiri a quattro	10-12 m	8-10 m
Pariglie	6-8 m	6-8 m
Singoli	6-8 m	6-8 m

I Coni devono essere posizionati in linea retta con i segnali (lettere) sui lati opposti

2. ZIG-ZAG



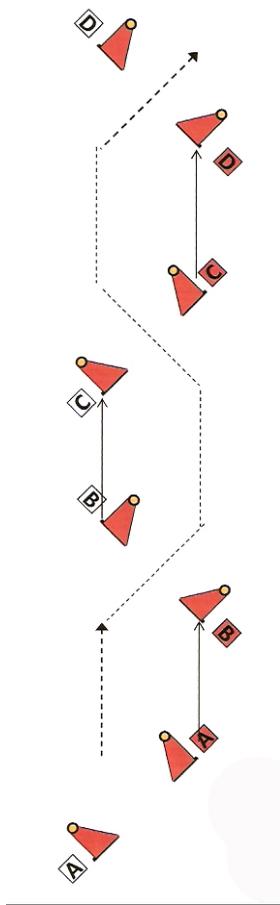
Distanza minima tra i Coni da centro a centro

	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	11-13 m	9-11 m
Pariglie	10-12 m	9-11 m
Singoli	10-12 m	9-11 m

La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 15 cm di distanza.

La fila centrale di coni non deve essere modificata; saranno i coni esterni che verranno spostati per essere adattati ad un'altra carreggiata.

3. ONDA



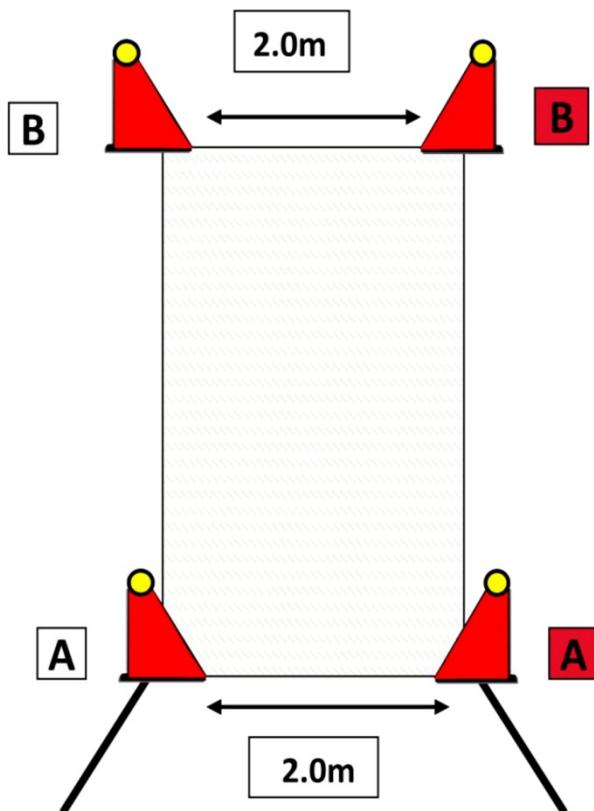
	Tiri a Quattro	Pariglie	Singoli
Distanza minima tra i coni	min. 10 m max. 12 m	min. 8 m max. 10 m	min. 8 m max 10 m
Angolo della coppia di coni rispetto alla metà della linea dell'onda	circa 45°	circa 45°	circa 45°

ALLEGATO 6 CONI: IL PONTE

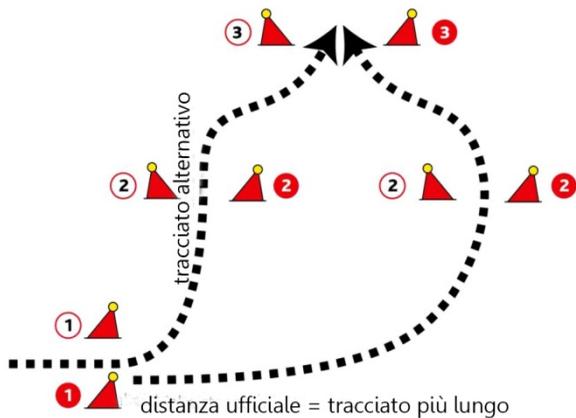
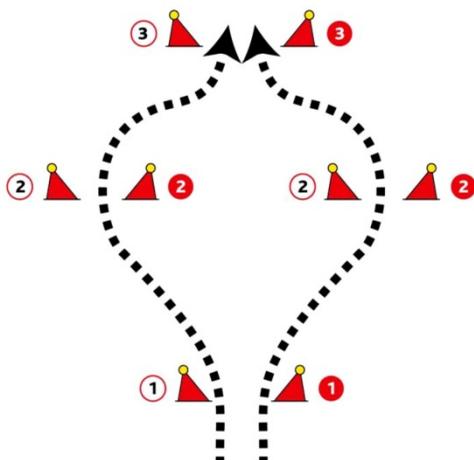
Dimensioni:

10m x 3m; altezza massima 20 cm con ali di entrata a ventaglio

Coni: sono richiesti a ciascuna estremità adiacenti al ponte, con le lettere A rossa e bianca all'entrata e le lettere B rossa e bianca all'uscita. Larghezza fissa di 2,0 m per tutte le categorie.



alternative coni



ALLEGATO 8 APPENDICE PER ATTACCHI PARALIMPICI

Principio

Le prove possono essere aperte a tutti i diversamente abili con i requisiti fissati dai regolamenti FEI oppure limitate alle nazioni o a gruppi di individui specificatamente invitati (fare riferimento al Manuale di Classificazione FEI).

La Classificazione è il processo attraverso il quale l'Atleta viene valutato e assegnato a un Profilo Funzionale e ad un Grado. L'accertamento viene effettuato da un Classificatore che è un medico e/o fisioterapista con conoscenza del Sistema di assegnazione del Profilo accreditato presso la FEI per la determinazione del Grado per i concorsi.

Ogni Atleta Paralimpico (PE) riceve una Carta FEI nella quale sono elencati il Profilo, il Grado, l'equipaggiamento speciale autorizzato e gli aiuti compensatori (concessioni speciali).

Dopo la data di chiusura delle iscrizioni, il CO invierà al Capo Classificatore della FEI (c/o Segreteria FEI) la lista degli Atleti con la rispettiva nazionalità, il numero del loro Profilo ed il Grado con il quale sono iscritti. La lista verrà controllata e restituita al CO, dopo verifica di coloro che sono già classificati, con un elenco di quelli che devono essere classificato o riesaminati.

Per la procedura di Classificazione vedi il Regolamento Generale Para Equestre FEI.

Gradi

Gli Atleti vengono suddivisi in 2 Gradi: Grado I e Grado II.

Gli Atleti di Grado II hanno maggiori abilità funzionali degli Atleti PE di Grado I.

Carta FEI

La FEI fornisce all'Atleta una Carta FEI sulla quale sono elencati gli aiuti compensatori concessigli.

Tutti gli Atleti devono essere in possesso di una Carta FEI (detta anche ID Card = carta d'identificazione) nella quale sono elencati il Numero del loro Profilo, il Grado, la Nazione, il Numero Internazionale e gli aiuti compensatori nonché l'equipaggiamento che possono usare.

La Carta FEI deve essere portata dall'Atleta ad ogni Concorso FEI nel quale è iscritto.

Qualsiasi ricorso contro la classificazione di un Atleta deve essere esaminato in conformità con le procedure FEI. Vedi Manuale di Classificazione FEI.

La FN di ciascun Atleta può consentire all'Atleta di usare questa Carta e gli aiuti compensatori elencati per concorrere anche in gare nazionali per Atleti normodotati.

Tutte le eccezioni riguardo all'abbigliamento, equipaggiamento speciale, aiuti compensatori e altri ausili necessari all'Atleta saranno elencati in maniera chiara nella Carta FEI dell'Atleta.

L'uso di qualsiasi equipaggiamento, o l'esenzione, che non è stata autorizzata dalla FEI deve essere certificata da documentazione medica ed approvata dal Capo Classificatore. Queste eccezioni devono essere chiaramente elencate sul modulo del Profilo dell'Atleta e sul modulo di iscrizione al momento dell'iscrizione.

Ammissione Possono concorrere solo gli Atleti diversamente abili capaci di effettuare una ripresa di Dressage attaccato, la prova Coni e la Maratona in maniera indipendente e secondo i Regolamenti FEI.

Il Profilo e il Grado devono essere annotati sul modulo di iscrizione, sul programma e sul tabellone dei risultati.

L'Organizzatore e il Delegato Tecnico hanno il diritto di rifiutare un'iscrizione ma devono fornire la ragione del rifiuto per iscritto.

Farmaci e medicinali

Tutte i farmaci e i medicinali usati dall'Atleta devono essere dichiarati nel modulo d'iscrizione, a meno che non siano stati registrati presso la FEI attraverso il Gruppo Medico Consultivo (M.A.P.). Le squadre possono registrare i farmaci e i medicinali assunti dal loro Atleta presso la Sede Centrale FEI in conformità alle procedure illustrate nel corrente Codice Medico e Anti Doping FEI (WADA). 5.9.4 - I Cavalli / Pony possono essere sottoposti a controlli anti-doping.

Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Singoli Paralimpici

Ogni FN può iscrivere al massimo sei Atleti Singoli Paralimpici con un massimo di due cavalli ciascuno nelle Iscrizioni Nominative e tre Singoli Paralimpici con un massimo di un cavallo ciascuno nelle Iscrizioni Definitive.

Ogni squadra deve avere almeno un Atleta di Grado I.

Se una FN può inviare solo due Atleti Paralimpici, questi devono essere iscritti come squadra.

Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe e un Veterinario, ad entrambi dei quali verranno accordati gli stessi privilegi degli Atleti Paralimpici.

Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta Paralimpico a titolo individuale secondo quanto stabilito nell'Art. 912.

Ogni squadra nazionale può iscrivere un cavallo di riserva scelto dalla lista delle iscrizioni nominative. L'Atleta Paralimpico che usa il cavallo di riserva parteciperà sia alla classifica individuale che a quella a squadre. Il cavallo di riserva può essere sostituito una sola volta, non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage attaccato e deve essere comunicato per iscritto all'Organizzatore.

Richieste aggiuntive ai CO

Tabellone delle classifiche e addetti al tabellone delle classifiche. Il tabellone delle classifiche deve essere di dimensioni tali e posizionato in maniera da poter essere facilmente letto sia stando in piedi che seduti su una sedia a rotelle.

Un direttore dei trasporti per gli Atleti e veicoli adatti a trasportare guidatori, sponsor e ufficiali e per i veicoli di emergenza.

Rampe di accesso per sedie a rotelle per tutte le strutture usate dagli Atleti.

Un'area ed un tavolo adatti per lo stand di informazione IPEC e per la vendita di articoli attinenti. A tale proposito dovrà essere consultata la Segreteria IPEC.

Cavalli

Gli Atleti Paralimpici possono utilizzare sia un cavallo che un pony. Occorre dichiarare nel modulo d'iscrizione quale verrà usato.

Assistenza

La responsabilità definitiva riguardo all'uso di assistenza autorizzata spetta all'Atleta Paralimpico.

Gli Atleti di Grado I devono avere a bordo della carrozza un guidatore normodotato. Un Groom deve essere a disposizione a bordo campo per assistere ogni Atleta Paralimpico di Grado I durante il Dressage attaccato e i Coni.

Un Groom può accompagnare un Atleta Paralimpico di Grado I in Maratona o in carrozza o seguendo la carrozza con una bicicletta. Nella Fase B della Maratona tutti gli Atleti Paralimpici di Grado I devono essere accompagnati da un Groom supplementare sulla carrozza o seguiti da un membro della squadra con una bicicletta, motorino, ATV (quad bike) o similare dietro la carrozza. I membri della squadra con biciclette o motorini, ecc. non sono autorizzati ad entrare negli Ostacoli ma devono aspettare fuori che l'Atleta Paralimpico abbia completato l'intero Ostacolo prima di procedere.

I membri della squadra possono entrare in azione solo in caso di emergenza e questo verrà considerato un aiuto esterno. I Groom assumeranno le funzioni di Groom e verranno penalizzati come Groom.

Ai guidatori normodotati è vietato aiutare maneggiando le redini eccetto in caso di emergenza se l'aiuto viene dato per ragioni di sicurezza. L'aiuto dato maneggiando le redini comporterà 20 punti di penalità ogni volta.

Gli Atleti di Grado II possono far scendere, se necessario, il guidatore normodotato ma verranno assegnate le penalità previste dal regolamento FEI. Nel Dressage attaccato e nei Coni il guidatore normodotato deve essere seduto in maniera tale da poter intervenire in caso di necessità. L'Organizzatore del Concorso o il Delegato Tecnico ha il diritto di non approvare un guidatore normodotato o la sua posizione sulla carrozza.

Gli Atleti Paralimpici possono effettuare la ricognizione del percorso con moto 4x4 o veicoli simili se autorizzati dalla FEI.

Aiuti compensatori ed equipaggiamento speciale

Solo l'equipaggiamento speciale autorizzato elencato sulla Carta FEI può essere usato sia durante le prove del Concorso, che in allenamento.

Se l'Atleta Paralimpico desidera competere seduto sulla sedia a rotelle, questa deve essere ancorata. Cinghie e morsetti per la sedia a rotelle devono essere del tipo a sgancio rapido.

Per ragioni di sicurezza sono permessi cuscini reclinati, avvolgenti, con fiancate alte fino alla vita e con braccioli. Per avere un maggiore sostegno della parte alta del corpo è permesso l'uso di una cinghia (o simile) tenuta intorno all'Atleta purché questa non leghi in alcun modo l'Atleta alla carrozza sia con dispositivo tecnico che per il modo in cui viene tenuta.

Un Atleta Paralimpico può essere legato per sostegno ma con un sistema a sgancio rapido.

Ausili di sostegno devono essere verificati per approvazione da parte del Delegato Tecnico e del PGJ all'Ispezione Veterinaria che ha luogo prima dell'inizio del Concorso.

Le redini non possono essere fissate all'Atleta Paralimpico in alcun modo, impedendogli di cadere liberamente dalla carrozza.

L'Atleta Paralimpico può guidare con una o due mani e con redini a maniglie o con qualsiasi ausilio con il quale guida solitamente ed è stato approvato dalla FEI.

L'Atleta Paralimpico può salutare anche solo con la testa in modo da mantenere sempre il contatto con le redini.

La frusta può essere usata sia dall'Atleta Paralimpico che dal guidatore normodotato in tutte le prove, se questo è stato autorizzato dalla FEI.

Il freno può essere usato dal Groom o convertito in freno a mano usato dall'Atleta Paralimpico se autorizzato dalla FEI. L'uso del freno da parte del Groom viene penalizzato con 20 punti ogni volta.

Coni

Il tempo accordato sarà calcolato con una velocità di 210 m/min sia per i cavalli che per i pony. Nei barrage si userà una velocità di 220 m/min.

ALLEGATO 9 DEFINIZIONI

Children: Vedi RG Allegato A – Definizioni

Prova: una componente di un Concorso di attacchi: Dressage attaccato, Maratona, Coni e combinazione Maratona-Coni (derby)

Discesa a terra: l'allontanamento volontario di un Atleta o di un Groom dalla carrozza o la discesa accidentale (caduta) dalla carrozza da parte dell'Atleta o del Groom.

Iscritto: negli attacchi, l'unità composta da un Atleta, i cavalli, i Groom, i finimenti e la carrozza adatta agli attacchi come definita in questo regolamento.

Ufficiale di Concorso: vedi RG e Allegato 3.

Cavallo: si riferisce al cavallo o al pony autorizzato a gareggiare come da Capitolo VI.

Junior: vedi il RG, Allegato A – Definizioni

Comitato Organizzatore "CO": vedi RG

Periodo di un Concorso: vedi RG Allegato A – Definizioni

Programma: un modulo ufficiale approvato dalla FEI che stabilisce le informazioni importanti del Concorso, comprese ma non limitate alla data e al luogo del Concorso, le date entro le quali devono pervenire le iscrizioni, le discipline che faranno parte del Concorso, il programma del Concorso, le categorie, nazionalità ed altri dettagli importanti degli Atleti e dei cavalli invitati, la scuderizzazione e l'alloggio a disposizione, il valore dei premi e la loro distribuzione e qualsiasi altro dettaglio importante.

Compensorio del Concorso: tutti i terreni usati per le gare del Concorso, nonché le aree d'esercizio e riscaldamento e il posteggio delle carrozze.

Attacco: una carrozza completa di cavalli, finimenti, Atleta e Groom.

Young Drivers: vedi RG Allegato A – Definizioni