

MONTA MAREMMANA

PREMESSA

La disciplina della Monta Maremmana è stata creata con l'obiettivo di valorizzare le tecniche equestri tradizionali i cui cavalieri impiegano i cavalli in diversi aspetti del lavoro nei campi col bestiame.

La gara quindi offre un'occasione al raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale. Questo regolamento è stato preparato sulla base del lavoro tradizionale che è stato tramandato nelle terre di maremma.

Uno dei punti di maggior importanza consiste nel fatto che tutte le prove delle categorie "open" devono essere eseguite con le redini tenute in una sola mano, la sinistra o eventualmente la destra a scelta del cavaliere ad inizio gara.

I concorrenti sono quindi liberi di usare una o l'altra mano per tenere le redini ma non potranno, sotto pena di eliminazione, usare l'altra mano durante la prova e saranno eliminati se la loro mano libera sfiora la redine davanti all'altra o se concorre ad ogni forma di assistenza. Ogni aggiustamento delle redini impiegando la mano libera deve essere un'azione momentanea.

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale, è stato redatto per regolare tutte le manifestazioni di Monta Maremmana e può essere modificato solo dal Consiglio stesso.

1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Concorsi di Monta Maremmana indette in Italia, riconosciute dalla FITETREC ANTE o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della FITETREC-ANTE, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

I soggetti tenuti agli obblighi e agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Monta Maremmana sono:

- il Cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per i Giovanissimi e gli Juniores l'Istruttore di riferimento o altro istruttore da lui delegato.

Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le intenzioni del presente Regolamento.

2. MANIFESTAZIONI

Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate alla FITETREC-ANTE oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche appositamente nominati dalla Federazione che diano il necessario affidamento.

La FITETREC ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione del Concorso di Monta Maremmana, dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla FITETREC-ANTE od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 20 giorni prima della gara, per l'approvazione.

Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un tesserato FITETREC-ANTE, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato FITETREC-ANTE od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale.

E' possibile integrare gare anche durante l'anno agonistico con preavviso di almeno 30 giorni prima dalla esecuzione dietro autorizzazione del dipartimento Nazionale.

All'inizio di ogni anno dovranno essere programmate le singole tappe Regionali nel rispetto delle seguenti specialità:

- *GARA DI LAVORO MAREMMANO e PROVA PADRONANZA ANDATURE Maremmane (P.P.A.)*
- *SBRANCAMENTO Maremmano (singolo o a squadre)*
- *GIMKANA Maremmana (prova di velocità)*

Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della FITETREC Ante o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla FITETREC Ante o dai suoi Organi Regionali. Il programma, una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della FITETREC centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare la o le categorie del Concorso;

b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto della iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- Il tipo di Concorso in programma e le prove di specialità previste.
- La composizione della o delle Giurie
- Gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, o via posta elettronica alla FITETREC Ante Nazionale o al Comitato Regionale competente per territorio nelle tre giornate successive alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

3. NORME GENERALI

3.1 Classificazione Delle Tappe

La stagione agonistica si svolge su più tappe, con classifiche:

- “Separate” una per la Gara di lavoro Maremmano, una per lo Sbrancamento, una per lo sbrancamento a squadre, una per la gimkana e una per la prova padronanza andature;
- “Di Completo” che prevede la sommatoria dei punti presi dal binomio nelle classifiche separate.

per accedere alla finale è sufficiente partecipare ad almeno una tappa.

In esse possono essere previste ispezioni dei cavalli, fatta salva la facoltà della Giuria di fermare un cavallo in qualsiasi momento della gara, per i casi previsti dal Regolamento.

Nel caso di Tappe di Campionati Italiani, o comunque gare Nazionali, è obbligatorio prevedere la gara di Sbrancamento.

3.2 Inizio E Termine Di Un Concorso

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha preso e annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

Lavoro di esercizio del cavallo

Da 2 ore prima dell'inizio di Prove di Trofei o Campionati, i cavalli dovranno essere montati solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara, pena l'eliminazione.

Scuderizzazione dei cavalli

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di svolgimento della manifestazione.

Partecipazione gare

Ogni tappa avrà una classifica a se, per le premiazioni si farà riferimento al programma del comitato organizzatore.

Si potranno programmare tappe regionali anche con una singola specialità.

3.3 Qualificazione Dei Cavalieri

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare di specialità "Monta Maremmana" in:

Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

1) Cavalieri con Patente A1

2) Cavalieri con Brevetto A2/A3 ed in base all'età:

- GIOVANISSIMI: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 10 anni fino al raggiungimento del 14° anno
- JUNIORES: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 15 anni fino al raggiungimento del 18° anno.
- SENIORES: sono i Cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19° anno di età.

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria.

E' responsabilità del Cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato. La partecipazione a Categorie senza la qualifica di cavallo e/o Cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di 100 0,00 Euro; resta salva la facoltà di deferimento agli Organi Disciplinari in casi di particolare gravità o nei casi in cui si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

3.4 Classificazione Dei Cavalli

I cavalli vengono classificati in base all'età:

- Cavalli Debbuttanti (da 3 ai 5 anni)
- Cavalli (da 6 anni in poi)

Sono qualificati "italiani" i soggetti iscritti ai Libri Genealogici tenuti dall'ASSI (o Uffici che ne dovranno occupare il posto) ed ai cavalli nati ed allevati in Italia iscritti nei Libri Genealogici o Registri Anagrafici riconosciuti dal MIPAAF e tenuti sotto l'egida del MIPAAF

L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la normativa per l'iscrizione o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla FITETREC ANTE e/o MIPAAF.

Nei Concorsi lo stesso cavallo, ad eccezione dei cavalli che partono nella categoria Open e per i cavalli Debbuttanti per i quali è possibile una sola partecipazione durante il concorso, può prendere parte nella stessa giornata di gara ad un massimo di 2 diverse categorie con cavalieri diversi. Ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie GIOVANISSIMI e AVVIAMENTO. Per queste ultime categorie lo stesso cavallo non potrà comunque partecipare al concorso complessivamente per più di 3 (tre) volte (alla stessa o ad altra categoria).

Età dei cavalli e cavalieri

L'età dei cavalli e dei cavalieri si intende computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo o cavaliere, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

- **Abilitazioni A Montare Dei Cavalieri**

Patente A1

Abilita il cavaliere compiuti i 8 anni, solamente nelle categorie AVVIAMENTO e con cavalli non debuttanti .

La categoria AVVIAMENTO si divide in Avviamento Start, Junior e Avviamento Senior. I cavalli che partono nella categoria Avviamento Start, Junior e Senior possono indossare la martingala a forchetta solo se montato su filetto, vietato montarla su qualsiasi tipo di morso

Patente A2/A3

Patente A2 abilità ad attività sportivo agonistica nelle:

- Categoria Debuttanti/Amatori purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria Open;
- Categoria Juniores se di età inferiore ai 18 anni
- Categoria Giovanissimi di età inferiore a 15 anni

Patente A3 abilità ad attività sportivo agonistica nelle Categoria Debuttanti/Amatori/juniores purché il

3.4 Categorie

Le categorie previste sono le seguenti seppur con le prerogative sotto riportate:

Possono partecipare tutti i binomi con patente A1/A2/A3 che non abbiano negli anni precedenti mai partecipato a concorsi di Monta Maremmana in categorie superiori con lo stesso cavallo (eccetto categoria Open 2).

Per le categorie di avviamento è ammesso l'uso dei soli speroni a goccia o rotellina semplice. Per ogni altra tipologia di speroni va chiesta autorizzazione al presidente di Giuria.

- AVVIAMENTO START e AVVIAMENTO JUNIOR (unica categoria) : possono partecipare cavalieri di età compresa 8/14 anni con patente A1 qualsiasi specialità . possono partecipare cavalieri di età compresa 15/18 anni con patente A1 qualsiasi specialità. I binomi che nella classifica finale di Campionato ITALIANO si siano posizionati al PRIMO POSTO, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Avviamento solo per l'anno in corso, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria superiore.

- la categoria AVVIAMENTO START ed AVVIAMENTO JUONIOR potranno prevedere una sottocategoria esordienti start 8/12 anni (partecipanti minimo 3) .

- AVVIAMENTO SENIOR: A tale categoria possono partecipare binomi con patente A1/A2 per un massimo di Tre anni e per patenti A3 per un massimo di un anno. Tecnici ed istruttori di primo livello possono partecipare per un solo anno con lo stesso cavallo. Vietata la partecipazione a Tecnici ed Istruttori di secondo e terzo livello.

Saranno consentite partecipazioni dei "non ammessi" purché fuori classifica regolarizzando comunque ogni quota relativa al concorso.

I binomi che nella classifica finale di Campionato ITALIANO si siano posizionati al PRIMO POSTO, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Avviamento solo per l'anno in corso, dopo sarà obbligatoria l'iscrizione alla categoria superiore.

- CAVALLI DEBUTTANTI comprende cavalli dai tre Sei anni montati da cavalieri di qualsiasi età con patente A2/A3. I cavalli dai tre ai 5 anni, possono iscriversi obbligatoriamente solo nella categoria debuttanti .

- **AMATORI:** possono partecipare cavalieri ambosessi con patente A2/A3, purché il binomio non abbia mai partecipato a gare nella categoria OPEN. Il binomio che nella classifica finale di Campionato ITALIANO si siano posizionato al primo posto dovrà obbligatoriamente passare a categoria superiore, potranno continuare ad iscriversi alla categoria Amatori solo per l'anno in corso. Ai tecnici di primo livello (binomio) la partecipazione è ammessa per un max di due anni. Per quanto riguarda istruttori e tecnici di secondo e terzo livello la loro partecipazione (binomio) è ammessa per un solo anno. Possono comunque continuare in tale categoria ma solamente fuori classifica regolarizzando ogni quota necessaria al concorso.
- **OPEN:** possono partecipare cavalieri ambosessi solo con patente A3 ed età minima di 15anni.
- **JUNIORES:** possono partecipare cavalieri ambosessi con patente A2/A3 e con età compresa fra i 15/ 18 anni.
- **GIOVANISSIMI** possono partecipare cavalieri ambosessi con età 8 /14 anni con patente A2 tutti i cavalieri delle Cat. Giovanissimi, Juniores e Amatori Possono partecipare alle Categorie superiori.

In questi casi però il binomio che ha partecipato alla Categoria superiore non può più iscriversi per l'anno in corso in altri Concorsi alla Categoria iniziale di appartenenza

- (es. Cat. Giovanissimi può partecipare nella cat. Juniores,)
- (es. Cat. Juniores può partecipare nella cat. Amatori e Open)
- (es. Cat. Amatori può partecipare nella cat. OPEN)

Sotto Categorie [NB INSERITE COME DA REGOLAMENTO Mdi ATTUALMENTE IN VIGORE DISCUTERE SE E' IL CASO DI COMPRENDERLE NELLA MM]

Nelle gare di valenza regionale, provinciale e sociale i Comitati Regionali e I Comitati organizzatori su autorizzazione dei Comitati Regionali, potranno organizzare gare con classifiche separate secondo le sole seguenti sotto categorie:

- La categoria AVVIAMENTO START potrà prevedere una sotto categoria Esordienti Start 8/12 e Esordienti Ragazzi 13/14 con patente A1.
- La Categoria GIOVANISSIMI potrà prevedere una sotto categoria ESORDIENTI (dagli 8 ai 12 anni di età) ed una Ragazzi (dai 13 ai 14 anni di età).
- La categoria Open potrà prevedere una sottocategoria "Open Due Mani" (Open/2 solo a livello Regionale) che seguirà tutte le regole tecniche della Categoria Open con la sola eccezione dell'obbligo di conduzione ad una mano. La partenza in questa sottocategoria non comporta il divieto per il binomio d'iscrizione nella categoria Amatori nei concorsi successivi.
- La categoria Amatori potrà prevedere una sottocategoria "Muli/bardotti montati" riservata a questo tipo di equidi.

3.5 Caratteristiche Tecniche Delle Categorie

Nella Open è vietato il cambio di mano. Quindi il cavaliere dovrà completare la prova con la medesima mano con cui comincia, pena la eliminazione.

E' consentito l'utilizzo della seconda mano per aggiustare le redini, il movimento deve essere breve max 3 secondi sempre dietro la mano di guida con la quale ha iniziato la prova. Tale movimento è consentito per un max di 5 volte ogni ripresa o prova;

L'uso diverso comporta l'eliminazione. Nelle altre categorie si può effettuare il cambio di mano o guidare a due mani in tutte le specialità.

3.6 Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato. Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare.

Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Le iscrizioni devono pervenire via fax, posta o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box), non saranno accettate iscrizioni dopo il termine fissato. Con l'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa d'iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dall'effettiva partecipazione alla gara.

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Una tale decisione è solo di competenza della FITETREC ANTE sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail, le iscrizioni e gli eventuali ritiri. Le iscrizioni degli Juniores e dei Giovanissimi saranno ritenute valide solo se fatte dalla società Affiliata di appartenenza e inoltre è necessario specificare il nome del Tecnico accompagnatore.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Juniores e Giovanissimi devono essere assistiti dal Tecnico accompagnatore responsabile dell'Associazione ovvero da un Tecnico da questi delegato. In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica".

L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere alla gara.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro sette giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50 % delle quote d'iscrizione ed il 100 % di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

Tasse di iscrizione e scuderizzazione Gli importi minimi delle tasse d'iscrizione e per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

E' facoltà dei Comitati Organizzatori di aumentare gli importi non superando il 25% di quanto stabilito dal Consiglio Federale.

Un cavallo o un Cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola, non solo con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione, ma, anche, con tutti quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il Cavaliere siano stati iscritti.

Una lista dei soggetti non in regola con tutti pagamenti sarà dalla FITETREC comunicata agli Organizzatori che dovranno renderla pubblica.

3.7 Classifiche

Saranno stilate due classifiche: una per ogni singola specialità ed una di concorso/tappa.

Il modo di assegnare punteggi per stilare la classifica finale, per tutte le classifiche, è il seguente: ogni cavaliere riceve 1 punto in più (ad eccezione del primo classificato che ne riceve 2) del precedente concorrente sommato al suo punto.

Classifica punti:

1°.	21 Punti
2°.	19 Punti
3°.	18 Punti
4°.	17 punti
5°.	16 punti
6°.	15 punti
7°.	14 punti
8°.	13 punti
9°.	12 punti
10°.	11 punti
11°.	10 punti
12°.	9 punti
13°.	8 punti
14°.	7 punti
15°.	6 punti
16°.	5 punti
17°.	4 punti
18°.	3 punti
19°.	2 punti
20°.	1 punti

3.7.1 Classifiche di specialità

- GARA DI LAVORO MAREMMANO e P.P.A. Il posizionamento del cavaliere nella classifica sarà ottenuto seguendo il miglior piazzamento determinato dalla somma dei punti assegnati dai Giudici, più bonus di Regolarità meno la somma delle penalità.
- SBRANCAMENTO Maremmano E SBRANCAMENTO A SQUADRE Il posizionamento del cavaliere o della squadra nella classifica sarà ottenuto seguendo il miglior piazzamento determinato, in ordine decrescente, dal tempo registrato per effettuare le due prove più la somma dei secondi di penalità.
- GIMKANA Maremmana VELOCITA' Il posizionamento del cavaliere nella classifica sarà ottenuto seguendo il miglior piazzamento determinato, in ordine decrescente, dal tempo registrato

NB: La classifica avrà un primo posto per ogni specialità . il cavaliere che otterrà il miglior punteggio su tutte le prove sarà proclamato campione di monta maremmana .

3.7.2 Classifica di concorso/tappa

Il posizionamento del cavaliere nella classifica di concorso/tappa sarà dato dalla somma dei punti ricevuti nelle classifiche di specialità.

In caso di eliminazione, squalifica o ritiro il punteggio sarà pari a zero.

Ai fini del presente articolo un cavaliere si intende "iscritto e partente" solo quando è in regola con l'iscrizione al Concorso, ha pagato la tassa di iscrizione, e si presenta in tenuta di gara.

In caso di parità si ha l'ex-aequo.

3.8 Eliminazione

In tutte le specialità e in tutte le categorie il Presidente di giuria può, a suo insindacabile, giudizio eliminare un cavaliere ed allontanarlo dalla singola prova di specialità quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;
- esercita il cavallo in campo gara chiuso;
- compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli, sia in campo prova che in gara;
- mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara;
- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto; °ferisce o maltratta il cavallo in gara;
- il cavallo assume atteggiamenti di difesa pericolosi per l'incolumità del cavaliere;
- si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla competizione;

- entra in campo con il percorso montato senza autorizzazione;
- nelle prove di Gara di lavoro maremmano prova un ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara ovvero
- comunque attraversa un ostacolo in qualsiasi momento precedente all'inizio della prova;
- l'uso del frustino salvo che in campo prova
- l'uso della "serreta vaquera" sia ricoperta che non;
- l'uso del barbozzale con seghetta (tipo serreta) sia ricoperto che non;
- presenta bardature od abbigliamento non idoneo;
- supera un ostacolo cronologicamente non previsto nella specifica gara (Gara di lavoro Maremmano);
- entra in un ostacolo in modo errato e lo completa senza rettificare l'errore (tipo in un otto tra i bidoni, slalom ecc.) (Gara di lavoro Maremmano);

per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo il richiamo del giudice e la corretta esecuzione.

- attraversare un ostacolo, che non sia già stato superato, durante l'esecuzione della prova;

per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità 5 secondi

- caduta del cavaliere e/o cavallo solo quando c'è separazione tra cavallo e cavaliere;
- aiuti esterni di compiacenza solo se derivanti dal proprio istruttore e direttamente rilevati dai Giudici impegnati sul campo. In nessun altro caso potrà essere penalizzato il cavaliere;
- Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova.
- Sono cause di eliminazione il terzo rifiuto di una difficoltà nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto il binomio può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice
- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente, tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.
- Ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

3.9 Premiazioni

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto. Per essere considerati tali essi non devono costituire premi in denaro. Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un concorso che come premi complessivi del concorso stesso. La messa in palio di tali premi va resa nota prima dell'inizio della prima gara per quelli complessivi e prima dell'inizio di ogni categoria per gli altri.

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti stessi, previo assenso del Presidente di Giuria, d'intesa con la Giuria, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona. I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara. A descrizione del C.O. le premiazioni potranno riguardare la sola classifica di completo ovvero anche tutte o alcune classifiche di specialità. In ogni caso vanno redatte e pubblicate anche le classifiche di specialità

3.10 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di cavalieri partenti viene stabilito di volta in volta dal regolamento del Campionato stesso.

Negli altri concorsi una categoria non sarà ritenuta valida con un numero di partenti inferiori a tre. Le categorie con un numero insufficiente di iscritti potranno unificarsi secondo il programma del concorso, con classifica separata.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della prova. Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 10 verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

3.11 Prove soppresse

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria deciderà se sopprimere la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi.

Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

Se una gara viene soppressa, i concorrenti devono esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione deve essere loro rimborsata.

In tale caso, i cavalieri possono partecipare ad altre categorie, sempre se siano qualificati per effettuare le medesime, oppure, con l'autorizzazione del Presidente di Giuria, effettuare fuori gara la gara soppressa.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi:

- a) gara non iniziata, con i Cavalieri o parte di essi già in loco:
- b) rimborso della quota iscrizione ed eventuale box,

3.12 Ritiri

Il ritiro dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria.

In caso di mancata comunicazione del ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, dietro eventuale presentazione di certificato del Veterinario o del Medico), verrà applicata un'ammenda di € 200,00 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla FITETREC dal Presidente di Giuria. Il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina.

3.13 Possibilità di montare più di un cavallo

Un Cavaliere può montare più cavalli.

Per i Cavalieri che montano più cavalli, l'orario d'ingresso previsto per le prove dovrà prevedere un tempo non inferiore a 20 minuti fra un cavallo e l'altro.

E' facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

L'ordine di partenza dei singoli componenti la squadra, nell'ambito di quello determinato per sorteggio, verrà stabilito dal capo della squadra stessa il quale è peraltro obbligato a far partire per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli.

Ordine di partenza

L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio a cura della segreteria che verrà effettuato dopo la chiusura dell'iscrizione.

Per la Gara di lavoro Maremmano e P.P.A.: sarà previsto un orario di ingresso dei Concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da Organizzatori e Concorrenti, per il buon andamento della manifestazione.

3.14 Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, anche dopo la scadenza del termine, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere che ha fatto la sostituzione. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

3.15 Ispezione cavalli

è effettuata da una Commissione composta dai Membri della Giuria e dal Veterinario Ufficiale per i concorsi di valenza nazionale e dal Presidente di Giuria, eventualmente coadiuvato dal Veterinario di servizio, nei concorsi regionali, provinciali e sociali. I cavalli vanno presentati a mano con la testiera o anche, su specifica decisione del Presidente di Giuria, montati in assetto di gara.

Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre maremmana, vietate tute e scarpe ginniche. Qualora non venisse rispettata tale prescrizione, sarà applicata un'ammenda di 50 Euro da versare prima della partenza (conseguenza del mancato pagamento sarà la squalifica).

La Commissione, ovvero il Presidente di giuria ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara.

In caso di parità di voti, il parere del Presidente di Giuria è determinante.

Spetta al Presidente di Giuria dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità.

Dovrà essere realizzata un'"area di attesa" il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione.

In tutti i Concorsi, è facoltà della Giuria sottoporre un cavallo, prima, durante e dopo ogni singola prova, a ispezione. Il Concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a dare al Concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

3.16 Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicinali proibite. Si considerano sostanze medicinali proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara.

L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla FITE/FEI. È competenza della FITETREC individuare i Concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato FITETREC.

È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un Concorso, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del Concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia ai REGOLAMENTI FEI/FITE ANTIDOPING.

Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigenti.

3.17 Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del Presidente di Giuria e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La Giuria deve prendere un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

È specifico dovere della Giuria fermare un Concorrente in evidente difficoltà durante la manifestazione. Tale circostanza sarà sempre penalizzata con la eliminazione per tutte le categorie.

3.18 Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudici, Veterinario disservizio.

3.19 Caduta

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che esso tocchi il terreno o un ostacolo e sia obbligato a rimettersi in sella.

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno. Una caduta del cavallo o del cavaliere sarà sempre penalizzata con l'eliminazione per tutte le categorie

3.20 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la FITETREC.

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria. I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 300 Euro.

Il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla FITETREC centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali nel caso in cui il reclamo venga respinto.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- dopo la ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, distanze, etc.,
- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile.
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:
 - in relazione alla qualifica dei cavalli e dei Concorrenti;
 - in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
 - in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica
 - La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai concorrenti partecipanti, per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'istruttore.
 - Dopo la pubblicazione delle classifiche, il voto di merito del giudice su una qualsiasi figura non è mai, in nessun caso e da nessuno modificabile. Quindi anche un eventuale errore di valutazione non è considerato un'irregolarità. In altri termini non è mai ammissibile un reclamo sul giudizio di un giudice nell'esecuzione di un ostacolo o nei voti di insieme della Gara di lavoro Maremmano.

Viceversa anche in tale prove potrà essere presentato reclamo se il Giudice non dovesse accorgersi di errori di ripresa, errori di grafico, caduta di oggetti, gravi irregolarità nella bardatura ecc. ecc.

- I reclami nel caso potranno essere accompagnati anche da prove documentali video o fotografiche, qualora il reclamo contro un'eliminazione venga accolto il concorrente avrà diritto di chiedere la ripetizione della prova in cui è stato eliminato.

- Ai fini della suddetta, reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietato, pena di ammenda o squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria).

Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

3.21 Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla FITETREC la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla FITETREC o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 300,00 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

3.22 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati.

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la FITETREC o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la FITETREC, o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

3.23 Sponsorizzazioni

Tutti i cavalieri non qualificati professionisti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purché tali contratti siano approvati dalla FITETREC. Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere l'autorizzazione della FITETREC.

I cavalieri sponsorizzati, sempre approvati dalla FITETREC, possono portare il logo del loro sponsor sul sottosella del cavallo, sulle coperte da passeggio, sulle auto, sui van etc.

Per quanto riguarda le misure del logo, si fa riferimento a quanto stabilito dalla FITE/FEI all'art. 136 del Regolamento Generale, e precisamente:

- 200 cm² su ciascun lato del sottosella
- 80 cm² sulla giacca da concorso, una sola volta, all'altezza del taschino
- 16 cm² sui due lati del colletto della camicia.

3.24 Sanzioni

I Concorrenti ed i Responsabili dei Cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Responsabili dei servizi, del Comitato Organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Al Presidente di Giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- A. avvertimento;
- B. pena pecuniaria (ammenda) da 100 Euro a 200 Euro;
- C. esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria abbia applicato la sanzione di cui al punto 3 deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi. Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della FITETREC o dei Comitati Regionali.

3.25 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 100,00 Euro, ad un massimo di 200,00 Euro.

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- Il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto;
- Il non presentarsi all'ispezione cavalli in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre.

In caso di recidività, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

3.26 Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e quindi da ogni ulteriore prova di specialità. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente FITETREC rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi

- Il doping
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

4. DIRIGENTI E SERVIZI

4.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta di valenza nazionale è prevista la nomina:

a) da parte degli Organi Federali:

- di un Presidente di Giuria
- di una Giuria
- dei necessari Segretari di Giuria per le prove.
- addetti al controllo della bardatura e abbigliamento
- di un Responsabile della Segreteria;

b) da parte dei Concorrenti:

di un rappresentante dei Cavalieri, comunicato al più presto alla Segreteria ed al Presidente di Giuria. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei Concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a Suo carico.

Tali nomine devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi; solo per gare con valenza nazionale
- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso, assistenza veterinaria e di mascalcia.
- un adeguato numero di inservienti agli ostacoli

4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal uopo, i predetti Comitati, in caso di Concorsi di valenza nazionale, dovranno incaricare un Medico qualificato, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, ne darà notizia al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

Per tutti i concorsi di valenza nazionale, regionale o provinciale, con la sola esclusione dei concorsi sociali, i C.O. inoltre dovranno garantire la presenza di una o più ambulanze con barella, di cui almeno una provvista di personale autorizzato all'uso del defibrillatore cc. durante tutta la durata della manifestazione. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

4.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio continuativo di assistenza veterinaria per le gare di valenza nazionale e almeno a livello di reperibilità per le altre gare, per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario è nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria

4.4 Presidente di Giuria

All'atto dell'approvazione del programma, la FITETREC o il Comitato Regionale, a seconda di chi sia la competenza dell'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali.

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;
- b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso, che deve essere il Presidente di Giuria in collaborazione con il comitato organizzatore
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) della Gara di lavoro maremmano;
- d) suggerire eventuali modifiche suggerite da particolari condizioni (meteo o altre);
- e) verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- f) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- g) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- h) contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- i) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria elementi di valutazione e di giudizio;
- j) assicurarsi della conferma da parte della segreteria di gara della regolarità delle iscrizioni ;

k) nonché quella delle autorizzazioni a montare dei Concorrenti;

l) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta Maremmana. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria, al termine della manifestazione, entro 3 giorni invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla FITETREC, allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

Il Presidente di Giuria invierà al comitato organizzatore, al comitato Regionale per la pubblicazione 6 giorni prima della competizione l'elenco degli elementi in ordine casuale che potrebbero trovare il giorno della gara.

4.5 Giudici

Tutti i Giudici devono essere scelti dagli elenchi FITETREC dei Giudici per i Concorsi di Monta da Lavoro (specializzazione Monta Maremmana).

Nei Campionati e Trofei Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla FITETREC.

La Giuria è composta da 1 a 2 Membri (di cui uno funge da Presidente);

la Giuria deve essere presente per tutta la durata della manifestazione.

Ciascun giudice, nelle prove dovrà essere coadiuvato da un segretario che registri i suoi punteggi e commenti sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice unico. La FITETREC si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Nella Gara di lavoro maremmana i Giudici dovranno distribuirsi nel campo nel modo più opportuno, per garantire la piena osservazione della gara da diversi angoli di visuale.

Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

4.6 Compiti della Giuria

La Giuria nelle prove assegna i punti e le eventuali penalizzazioni, sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità.

Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria segnerà con la campana l'invito a presentarsi in campo. I concorrenti hanno tempo 45 secondi dopo il suono per iniziare la loro prova. Chi supera i 45 sec. o inizia la prova prima del suono della campana, sarà eliminato.

4.7 Compiti del Veterinario

Il Veterinario di gara offre la sua consulenza al Presidente di Giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al Presidente di Giuria che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare.

Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline FITETREC, si rimanda al Regolamento Veterinario FITETREC in vigore al momento della manifestazione.

Compito dei Cronometristi

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi. Unitamente alla Giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile.

La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno di questi, ostacoli o vantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

5. TENUTA E BARDATURA

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare la tipologia della Monta Maremmana secondo quanto prescritto dal "Manuale Tecnico della Monta Maremmana FITETREC ANTE"

Comunque a semplificazione si elenca quanto sotto:

Bardatura del cavallo:

- le selle dovranno essere munite di sottocoda e pettorale:

a. scalfarda tradizionale

b. sella con il pallino

c. bardella

- Sono consentite le imboccature maremmane sia intere che spezzate con leva di cm da 12 a 15.

- I finimenti dovranno essere della stessa tipologia della sella, rigorosamente in cuoio.

La testiera dovrà prevedere il sovra capo, sottogola, frontalino, montanti, tutti con appositi ganci tradizionali e non con legacci in cuoio tipici della bardatura americana, sono ammessi chiudi bocca in cuoio (no vaquero), sottosella sagomato in tinta, sarà facoltativa l'uso in gara della capezza in canapa a collo o di cuoio in testa.

5.1 Abbigliamento del Cavaliere

- Pantaloni, panciotto, giacca e cappello, tutto dello stesso colore o spezzato (comunque intonato) nero, verde scuro, marrone, blu, grigio, beige.

- Stivali in cuoio marroni o neri, con o senza laccioli laterali. Sono vietati stivali di derivazione inglese più alti sull'esterno all'altezza del ginocchio, così come sono vietati stivali con stringhe sulla parte superiore del piede. E' previsto l'uso di scarponcini con sovrastanti gambali tradizionali dello stesso colore.

- Camicia bianca, a quadri, tinta unita (verde, marrone, beige) a maniche lunghe abbottonate intorno ai polsi, così come dovrà essere abbottonata fino al penultimo bottone al collo, con o senza colletto.

Nelle gare di Campionato nazionale il Presidente di giuria, e un addetto al controllo specificatamente nominato, sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca. Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di addestramento, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato.

Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti, devono essere in metallo.

Può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche in tinta con la tenuta.

6. TIPOLOGIA DI MONTA

- Il cavallo deve essere guidato con una sola mano nella categoria OPEN
- Non si prescrivono impugnature particolari, quindi è consentito anche di tenere le dita all'interno delle redini. Il cavaliere potrà cambiare mano (ad eccezione della categoria OPEN) durante l'esecuzione della prova
- E' ammesso guidare il cavallo a due mani in caso di utilizzo di filetto, capezzone e briglia e capezzone
- L'uso degli speroni (maremmani) è facoltativo da verificare dal presidente di giuria.
- Nelle categorie Cavalli Debuttanti è ammesso: l'uso
 - del capezzone o briglia e capezzone;
 - del filetto;
 - della camarra ma solo sopra la verticale.

NB: Nella categoria open è obbligatorio l'uso della mazzarella o uncino

7. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE E PECULIARITA' DEL CAVALLO DA MONTA MAREMMANA

L'atteggiamento del cavallo da Monta Maremmana deve essere equilibrato, sereno, cadenzato, elemento fondamentale che condiziona tutta la prova dello stesso. Quindi soggetti che avanzano chiusi, ma senza impegno della schiena, conseguentemente non in grado di evidenziare la morbidezza della schiena, elemento fondamentale che consente la possibilità di variare le andature da riunita, medio ed allungata, saranno penalizzati nella totalità della prova.

Il cavallo che esegue perfettamente l'esercizio, ma non si dimostra sereno, armonico nell'esecuzione, avanzando nella mano senza indugio non potrà comunque essere considerato al top della preparazione.

Nella Monta Maremmana, riferendosi alle antiche origini del cavallo utilizzato proprio per questi fini, si dovrà sempre e comunque premiare il cavallo che si dimostra non timoroso, sincero e fiducioso del proprio cavaliere, il cavallo contratto dovrà essere penalizzato, proprio perché non dimostra la sua disponibilità al lavoro.

In particolare nella Gara di lavoro Maremmano il superamento delle difficoltà poste in campo, dovrà avvenire con la massima serenità, senza indugio, ed in modo particolare mantenendo lo stesso ritmo per tutto il tracciato.

Tutto questo dovrà influire in modo determinante nel punteggio d'insieme.

7.1 Classifica

Al termine della prova dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica, secondo quanto disciplinato all'art. 3.1 di cui sopra ("Classificazione delle Tappe"), che terrà conto dei punti conseguiti da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base al piazzamento del concorrente. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

Errori di grafico

In tutte le categorie, quando un concorrente commette un "errore di grafico" (avvicinamento sbagliato all'ostacolo ecc.) il Presidente di Giuria l'avverte suonando la campana. Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la gara e l'ostacolo da eseguire, poi lascia continuare.

7.2 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso il cavaliere indossi il cap é ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara comporta 5 punti di penalità.

Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

7.3 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara

I cavalieri minorenni in tutte le prove, pena l'eliminazione, dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga o paraschiena protettiva, anche in campo prova.

I cavalieri senior per tutte le prove dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido Pena eliminazione .

7.4 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche ;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le singole prove;
- L'uso del frustino

È proibito, pena eliminazione dalla prova:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati da 2 ore prima dall'inizio della prova
- qualsiasi tipo di abbastesta sia alla corda che montato (Nelle categorie Cavalli Debuttanti è ammesso l'uso della camarra ma solo sopra la verticale)

7.5 Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- l'ingresso nel rettangolo dopo 45 secondi dal suono della campana
- l'ingresso nel campo gara prima del suono della campana non comporta l'eliminazione ma solo 10 punti di penalità;
- difesa prolungata del cavallo;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- uscita dal rettangolo con i quattro arti durante la ripresa;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- non indossare il copricapo rigido per i Senior
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino salvo che in campo prova;
- uso di stinchiere, fasce, etc. ;
- uso di cuffie o simili salvo espressa autorizzazione del Presidente di *Giuria*
- aiuti di compiacenza come da art 3.11;
- superamento del numero massimo di 3 errori consentiti di grafico di percorso per tutte le categorie;
- per la categoria Open superamento del numero massimo di 2 errori di grafico di percorso e/o di ripresa;
- non indossare la tartaruga o il paraschiena o il copricapo rigido (per i cavalieri minorenni).

8. REGOLE DELLE SINGOLE SPECIALITA'

GARA DI LAVORO MAREMMANO e Prova Padronanza Andature

GARA DI LAVORO MAREMMANO

L'obiettivo di questa prova, ispirata al tipico lavoro quotidiano del buttero, è quello di affrontare un percorso con prove di lavoro tradizionale maremmano e prove di passaggi naturali – evidenziando la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di tranquillità, precisione, stile e regolarità

nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Deve mettere in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste. Quindi cadenze eccessive, difese, partenze repentine o soste troppo lunghe che interrompono la regolarità e fluidità

della prova saranno fortemente penalizzate.

Caratteristiche tecniche della gara:

E' una gara a ostacoli, a giudizio e svolta "a fasi " (i) fase a giudizio, e (ii) fase a giudizio/regolarità.

In particolare le fasi hanno le seguenti caratteristiche:

1.1) Fase a "GIUDIZIO"

E' una fase esclusivamente a giudizio nella quale viene valutato l'approccio e l'esecuzione degli ostacoli da parte del binomio.

1.2) Fase a "GIUDIZIO/REGOLARITA'"

E' una fase a giudizio nella quale viene aggiunto un bonus punteggio qualora il tempo di esecuzione dell'insieme degli ostacoli venga svolto all'interno di un range di tempo (minimo e massimo) prestabilito all'inizio della prova.

8.1.1 Punteggio

GIUDIZIO

L'esecuzione di ogni ostacolo comporta il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

10 - eccellente

9 - molto bene

8 - bene

7 - abbastanza bene

6 - soddisfacente

5 - sufficiente

4 - insufficiente

3 - abbastanza male

2 - male

1 - molto male

0 - non eseguito

Per "non eseguito", si intende il caso in cui praticamente non è stato fatto nulla del movimento richiesto

Saranno poi valutati i seguenti punti d'insieme:

1. Bardatura e abbigliamento
2. Posizione e aiuti del cavaliere
3. Franchezza e regolarità

Per eseguire la valutazione il Giudice dovrà far affidamento al “Manuale Tecnico Monta Maremmana FITETREC ANTE” e alle “Linee Guida” allegate al presente Regolamento sub. (A).

BONUS REGOLARITA'

Qualora il tempo di esecuzione dell'insieme degli ostacoli selezionato per la Fase a Giudizio/Regolarità venga svolto all'interno dell'arco di tempo (minimo e massimo) prestabilito all'inizio della prova il binomio avrà diritto ad un bonus di 20 punti.

8.1.2 Conteggio punti

L'attribuzione dei punti deve essere riportata dai Giudici nelle schede di valutazione redatte per la prova rispettando lo schema della “scheda di valutazione” di cui all'appendice 2 del presente Regolamento. Vengono sommati i punti da 0 a 10 attribuiti da ciascun Giudice al binomio per ogni ostacolo eseguito + i punti attribuiti alle note d'insieme + l'eventuale bonus regolarità a cui verranno sottratte le eventuali penalità.

Il risultato è il punteggio della Gara.

8.1.3 Regole generali:

I binomi che chiamati per tre volte non si presentano saranno eliminati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45” dopo il suono della campana, saranno eliminati. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabiliti la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora iniziato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà non ancora affrontata, ovvero se la stessa si rompe per un'azione impropria del binomio, in modo da non poterla più affrontare, è prevista l'eliminazione per ogni categoria. Se si abbatte una difficoltà già superata il binomio sarà penalizzato con 5 punti di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con 5+5+5 = 15 punti considerando due pilieri e la corda come tre elementi). Di regola (ad esclusione delle categorie Giovanissimi, Avviamento e cavalli Debuttanti e Giovani), sarà premiata l'esecuzione di tutta la ripresa alle andature prescritte (passo, trotto e galoppo).

8.1.4 Campo di gara

La gara può essere svolta sia in ring che all'esterno (anche parzialmente in uno e nell'altro).

Il campo gara dovrebbe comunque essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti e perciò pregiudicare la loro valutazione da parte della Giuria.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

8.1.5 Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

8.1.6 Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano.

Nel caso di Juniores e Giovanissimi che indossino il cap é ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara comporta 5 punti di penalità

Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

8.1.7 Errore di percorso

L'errore di percorso è quando il cavaliere non esegue gli ostacoli nella sequenza stabilita dal grafico. E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione per tutte le categorie, ad eccezione dell'Avviamento, quando un concorrente inizia l'ostacolo successivo senza aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo precedente.

PROVA PADRONANZA ANDATURE maremmane (P.P.A.)

La prova (PPA) prova padronanza andature, consiste nel percorrere un corridoio largo 2 metri e lungo 150 metri, al galoppo più lento possibile in andata, e al passo più velocemente possibile al ritorno, senza rompere le andature.

Punteggio

In base a i tempi, dove viene calcolato il decimo di secondo, viene assegnato un punteggio, che può andare dallo zero, al massimo di 60 punti per un galoppo lento e un passo velocissimo. La rottura d'andatura entro il corridoio, l'uscita dal corridoio, o il calpestio delle righe di delimitazione, determina 0 punti nella prova che si sta eseguendo.

OSTACOLI Gara Lavoro Maremmano

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità. Gli ostacoli dovranno essere il più possibile TIPICI alla tradizione del lavoro maremmano.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Gara di lavoro maremmano, come pure il modo di eseguirli, sarà descritto nell'apposito capitolo.

Solo gli ostacoli esposti in detta lista possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Tutti gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Girare intorno all'ostacolo prima di affrontarlo e non seguire la traiettoria come da grafico è fortemente penalizzante.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, è consigliabile che la ripetizione dovrebbe essere eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

La pubblicazione degli elementi del percorso, entro due ore dall'inizio della prova, potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, permettere di omettere la fase di ricognizione del percorso

Lista Degli Ostacoli

I percorsi delle specialità di Gara di lavoro maremmano hanno un numero totale di ostacoli da 8 a 15, a secondo della categoria, scelti dal Disegnatore del percorso tra i seguenti:

N.B. Per tutte le Categorie, dove sono previsti ad eccezione della Open, i cambi di galoppo per tutte le difficoltà potranno essere eseguiti al volo o semplici, a discrezione del cavaliere senza trarne nessun beneficio Per la categoria Open i cambi di galoppo si intendono sempre a volo.

1. Montare il cavallo mettendolo "sotto" (ostacolo iniziale obbligatorio per la categoria Open): il cavaliere con il cavallo portato a mano deve venire "sotto" al cavaliere posto su un piano rialzato (tavolo; pressa di paglia, tronco, altro...) senza esitazioni e senza che il cavallo reagisca in alcun modo. Ogni movimento del cavallo finchè il cavaliere non lo inciti ad avanzare sarà penalizzato nel voto.

2. Smontare da cavallo, trasferimento oggetto, immobilità: la difficoltà consiste nello smontare da cavallo, quindi spostare o prendere un oggetto o fare una rotazione intorno al cavallo, senza che il cavallo reagisca in alcun modo libero da ogni aiuto del cavaliere, riavvicinarsi al cavallo mettendolo "sotto" al cavaliere posto su un piano rialzato (tavolo; pressa di paglia, tronco altro...) senza esitazioni e senza che il cavallo reagisca in alcun modo. Ogni movimento del cavallo finchè il cavaliere non lo inciti ad avanzare sarà penalizzato nel voto. L'esecuzione dell'esercizio può prevedere anche un percorso a piedi con il cavallo alla mano (passaggio di un tronco , fosso, passaggio obbligato tra tronchi, apertura o chiusura di un cancello, altro...) prima di rimontare.

Giudizio: la Giuria deve premiare la serenità e la voglia del cavallo a rimanere fermo e attendere il nuovo comando da parte del cavaliere

3. Percorso Obbligato: la difficoltà consiste in un corridoio dritto o con una spezzata di angolo maggiore di 90° o con sviluppo ad S o ad L o a Z costruito con due barriere poste su due supporti aventi altezza massima di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20/1.50 metri l'uno dall'altro in modo che formino un percorso obbligato. La difficoltà dev'essere eseguita come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio con una transizione al passo, procederà in avanti senza indugi con cadenza regolare fino all'uscita e si allontanerà con una transizione dal passo al galoppo. E' ammessa facoltativamente l'esecuzione al galoppo riunito solo nella Categoria Open. Penalità: l'abbattimento di ciascuna barriera laterale comporta 5 punti di penalità. L'uscita non rettificata dal corridoio prima della fine è considerata come difficoltà non eseguita.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la regolarità, fluidità, continuità e perfezione dell'esecuzione, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere, la qualità della transizione.

4. Rondò: Si tratta di un percorso obbligato come al punto precedente ma costituito da un barile centrale ed un corridoio circolare creato con coni disposti lungo una circonferenza e spazati fra loro per massimo 50 cm. La larghezza del corridoio circolare sarà pari a 1.20/1.50 metri. L'ingresso e l'uscita avverranno dalla stessa porta dopo aver percorso l'intera circonferenza. L'abbattimento del barile centrale e di ciascun cono comporta 5 secondi di penalità. Il senso di percorrenza può essere libero od obbligato, a discrezione del disegnatore di percorso. Il resto come al punto precedente.

5. Slalom: tra paletti su linea diritta a 6,0 m: consiste nel superamento di una serie di paletti a slalom posti a 6,0 metri l'uno dall'altro in linea max 6/7 paletti, in andata.

L'altezza di ogni paletto (non in ferro) è prevista in m 2,0 retto da un piedistallo in ferro che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente. La direzione del percorso è indicata dai segnali di percorso.

La difficoltà deve essere eseguita entrando al galoppo. Ad ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo, in aria per gli Open, semplice per tutte le altre categorie, oppure in aria senza nessun vantaggio. Il galoppo dovrebbe essere sempre conforme alla girata eseguita dal cavaliere. I cambi di galoppo dovrebbero sempre essere eseguiti a metà tra i paletti.

Non è ammesso ripetere due volte la difficoltà senza interposizione di un altro ostacolo, né prevedere la difficoltà con l'andata ed il ritorno a slalom fra i paletti.

Penalità: per ogni paletto abbattuto 5 punti di penalità.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i paletti, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

La giuria penalizzerà il voto nel caso in cui il cambio non coincida col punto mediano fra i paletti, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, potrà applicare una penalizzazione minima del voto. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

6. Slalom tra paletti: su linea diritta a 3,00 m: come al punto 7 con la differenza che i paletti saranno posti a m. 3,00.

Penalità: per ogni paletto abbattuto 5 punti di penalità.

7. Slalom tra paletti paralleli: la difficoltà prevede 2 file parallele di paletti, poste a tre o 6 metri di distanza tra le file (6 metri nella prova di attitudine) e 6 metri sulla fila. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Definito anche slalom a cucire in quanto si esegue affrontando il 1° paletto della fila da quattro, successivamente il primo paletto della fila da 3 a mano contraria e così proseguendo fino al settimo. L'ingresso può essere fatto sia a destra che a sinistra del primo paletto, i cambi dovranno essere effettuati in mezzo alle due file dei paletti

Penalità: per ogni paletto abbattuto 3 punti di penalità.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i paletti, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere.

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

La giuria penalizzerà il voto nel caso in cui il cambio non coincida col punto mediano fra i paletti, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, potrà applicare una penalizzazione minima del voto. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

8. Ostacolo: L'ostacolo potrà consistere una siepe rustica, tronco o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. L'altezza prevista è di min. cm. 50 max 70 per le tutte le categorie tranne che per le categorie Giovanissimi e Avviamento per le quali potrà essere una crocetta, una siepe rustica o balle di paglia posti tra due pilieri che sostengono una barriera. con altezza massima 50 cm. al centro. Il fronte non

potrà essere inferiore a 3,00 metri. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo in maniera naturale e con sicurezza.

Penalità: l'abbattimento dell'ostacolo prevede 5 punti di penalità, dopo il terzo rifiuto l'eliminazione per la categoria Open mentre per le altre dopo il terzo tentativo può proseguire con 10 punti o secondi di penalità.

Giudizio: la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento parabola e ricezione, l'equilibrio del cavaliere e il suo uso degli aiuti nell'eseguire l'ostacolo. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto

9. Otto tra i barili: L'ostacolo consiste in 2 barili collocati ad una distanza da tre a sei metri l'uno dall'altro (con la distanza misurata dal centro dei barili). Il cavallo si avvicinerà al galoppo tra i barili e compirà un circolo intorno al barile sulla destra. Quando sta per completare il circolo e passa in mezzo ai barili cambierà di galoppo in aria e inizierà il circolo a mano sinistra intorno al barile di sinistra. Quando sta per completare il circolo a mano sinistra, dovrà passare in mezzo ai barili, e uscirà. L'ostacolo può essere eseguito al contrario a discrezione del Disegnatore del percorso.

Penalità per abbattimento bidone 5 punti di penalità. Non chiudere l'otto comporta la eliminazione.

Giudizio: la giuria deve premiare la qualità e precisione del cambio di galoppo, il passaggio a metà fra i barili, la forma e la simmetria dei circoli, sottomissione ed equilibrio del cavallo e le azioni del cavaliere. La giuria penalizzerà il cambio di galoppo nel caso in cui esso non coincida col punto mediano fra i barili, mentre quando il ritardo o l'anticipo è solo leggero, applicherà una penalizzazione minima. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione del voto.

10. Barili a triangolo: La difficoltà consiste in 3 barili collocati ai tre angoli di un triangolo equilatero i cui lati misurano da 3 a 6 metri misurati al centro dei barili. La difficoltà va essere eseguita come segue: il cavallo entra al galoppo in mezzo ai barili sul lato indicato dal grafico del percorso, aggirerà il barile che si trova a destra (o sinistra a seconda del grafico) e proseguirà quindi al barile di sinistra (o destra), eseguendo un cambio di galoppo in aria sulla linea immaginaria tra i due barili e aggirerà il secondo barile, quindi eseguirà un nuovo cambio di galoppo in aria lungo la linea immaginaria tra il secondo e terzo barile ed eseguirà un giro a destra (sinistra) intorno all'ultimo barile uscendo dallo stesso punto in cui l'esercizio è iniziato. Tutti i giri dovrebbero essere completati a destra o sinistra d'accordo con quanto indicato nel grafico del percorso e con la spiegazione data durante la ricognizione del percorso. L'obiettivo di questa difficoltà è di evidenziare la maneggevolezza e la capacità di esecuzione in un'area precisa mentre sono mantenuti l'impulso e il ritmo del galoppo.

Penalità per abbattimento 5 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve basare i propri voti sul ritmo, continuità d'azione, fluidità nell'esecuzione, precisione dei cambi di galoppo, atteggiamento del cavallo, uso degli aiuti del cavaliere. La giuria penalizzerà gravemente il voto se il cavaliere fallisce nell'eseguire anche un solo cambio di galoppo.

Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto nei cambi semplici comporterà sempre una penalizzazione del voto.

11. Campana alla fine di un corridoio: la difficoltà consiste in due barriere di lunghezza di circa 4 metri poste su due supporti aventi altezza massima di circa 60 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 1.20 metri l'uno dall'altro in modo che formino un corridoio, una campana o un oggetto da buttare a terra è posta alla fine del corridoio ad un'altezza di circa 2,30 metri. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come

segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio con una transizione al passo, entrerà e procederà in avanti verso la fine. Il cavaliere suonerà quindi la campana con la mano e farà quindi indietreggiare il cavallo lungo il corridoio fino a che i suoi anteriori non siano usciti dal corridoio.

Penalità: l'abbattimento delle barriere laterali comporta 5 punti di penalità ciascuna, ma non è penalità lo spostamento senza caduta. La caduta della campana o oggetto 5 punti di penalità. La caduta della palina 5 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la velocità, fluidità, continuità e perfezione dell'esecuzione, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.

12. Campana alla fine di un corridoio ad elle: la difficoltà è come la precedente solo che il corridoio, largo cm 150, è costituito da barriere disposte a forma di elle. Penalità e giudizio come sopra.

13. Trasferimento di un oggetto: la difficoltà consiste in un passaggio obbligato ove spostare un oggetto (giacca, cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro. Il cavaliere dovrà sempre entrare ed uscire nella difficoltà nel senso indicato dal grafico del percorso. La distanza tra i due pilieri è di cm.120.

Penalità: caduta dell'oggetto per qualsiasi motivo dipendente dal cavaliere, 5 punti di penalità, caduta del piliere 5 punti di penalità. Nel caso in cui la palina ovvero l'oggetto, cada prima dell'inizio dell'azione di spostamento verranno comminati 10 punti di penalità (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita. Tale regola ha validità generale e, se non diversamente specificato, si applica a tutte le difficoltà dove la caduta di un qualsiasi elemento durante la prova impedisce la corretta conclusione della prova stessa.

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'avvicinamento, l'alt e immobilità, la partenza al galoppo, atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego di aiuti del cavaliere.

14. Spostamento di uncino o mazzarella da un barile all' altro: Esecuzione come all'ostacolo 12 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di un uncino o di una mazzarella come indicato dal Giudice. Penalità e giudizio come il punto precedente.

15. Gioco del cappello: esecuzione come al punto 13 con la differenza che gli elementi di supporto all'oggetto (cappello da buttero) sono composti da pilieri in legno (dim 10-12 cm) dell'altezza max di mt. 1.20 posti alla distanza non superiore a metri 50.

16. Gioco della bandierina: esecuzione come al punto 13 con la differenza che gli elementi di supporto all'oggetto (asta in legno di lunghezza fino a 30 cm) sono composti da 2 presse di paglia di altezza max di mt.

1.20 con bersaglio quadrato in legno, posti alla distanza non superiore a metri 50.

17. Passi indietro a slalom tra i paletti: la difficoltà è costituita da n° 3 paletti posti in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un ulteriore paletto posto a 170 cm dal primo della fila. Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto della fila dove è posto un cono (restando con il cavallo sul lato di arrivo), trasportarlo sul paletto iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom. L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti anteriori. Tale difficoltà dovrà essere predisposta sia per i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra che per quelli che usano la sinistra. Nel caso in cui la palina ovvero l'oggetto, cada prima dell'inizio dell'azione di spostamento verranno comminati 10 punti di penalità (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita)

Penalità: abbattimento paletto 5 punti di penalità, caduta oggetto 5 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la fluidità dei movimenti del cavallo nell'indietreggiare, la sua reazione all'impiego degli aiuti. Toccare i paletti in attitudine sarà penalizzante.

18. Cannello: può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure: larghezza minima cm. 150 massima 200 cm altezza da 150 a 180 cm e chiuso con un anello di ferro. Si possono prevedere ai lati n°2 staccionate fisse di 200 cm ciascuna. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso. Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe per aprire il cancello comporta la eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. La difficoltà dovrebbe essere eseguita come segue: il cavallo galoppando in avvicinamento al cancello, esegue l'avvicinamento finale con la transizione al passo per tutte le categorie, in appoggiata. L'avvicinamento del cavallo dovrà evidenziare un alto livello di fiducia e sicurezza. Il cavallo si posiziona al lato del cancello. Usando la sua mano, il cavaliere alzerà l'anello di ferro e aprirà il cancello. Passerà al passo attraverso di esso. Una volta che il cavallo è interamente uscito dall'altra parte del cancello, il cavaliere può indietreggiare uno o due passi per richiudere il cancello. Riporrà quindi l'anello e completerà la difficoltà. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente.

Penalità: qualora, una volta chiuso il cancello, nella partenza il cavallo toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo non superato regolarmente e il binomio verrà penalizzato con 10 punti.

Qualora il cavallo, una volta superato l'ostacolo abbatta l'ostacolo stesso verranno applicati 5 punti di penalità per ogni elemento abbattuto (nel caso del cancello completo 15 punti per due pilieri e per il cancello)

Tale regola ha validità generale e, salvo esplicita diversa previsione, si applica a tutti gli ostacoli che, una volta correttamente superati, possono essere abbattuti da successivi movimenti del cavallo. Per tutte le categorie tranne la Open dopo avere tentato per tre volte di aprire il cancello (mettendo la mano sul cancello), previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria, il cavaliere potrà proseguire la prova incorrendo in 20 punti/secondi di penalità (10 nel caso che non venga fatta solo la chiusura).

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'azione del cavallo che deve essere fluida e senza alcuna esitazione. Il cavallo dovrebbe essere consapevole e partecipare ai movimenti di apertura e chiusura senza mostrare alcun segno di insicurezza o disobbedienza. L'azione del cavaliere deve essere agevole, precisa e scevra da esitazioni. Il cavaliere dovrebbe far buon uso delle gambe per spingere il cavallo in avanti ogni qualvolta sia necessario. Il cavaliere non dovrebbe mai rilasciare il cancello quando esegue gli esercizi di apertura e chiusura del cancello, la Giuria dovrebbe penalizzare questo errore nel voto. La Giuria penalizzerà anche ogni segno di insicurezza evidenziata dal cavallo o dal cavaliere e la mancanza di continuità dell'azione con un giudizio negativo.

Eventuali rotture, derivanti dall'azione impropria del binomio, che ne impediscano l'apertura e la chiusura comporterà l'eliminazione in tutte le categorie.

19. Scalarola: Il modo di esecuzione è identico a quello del cancello. Composto da due pilieri e da un canapo di 200 cm fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello, così come le penalità ed il giudizio. E' vietato far passare il canapo sopra la testa del cavallo e/o del cavaliere a pena di eliminazione in ogni categoria. La caduta della corda in se stessa non comporta penalità purché il cavaliere la rialzi e provveda a concludere la difficoltà.

Giudizio e penalità come quelle del cancello

20. Ponte di legno: è costruito tipicamente come un ponte di campagna, ha una larghezza minima di 80 cm, una lunghezza minima di metri 3 ed un'altezza da terra di circa.10-20cm.

Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento. L'esecuzione deve prevedere l'avvicinamento al galoppo, la transizione galoppo- passo, il passaggio al

passo, la transizione passo-galoppo. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'avvicinamento al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto. Nella prova di velocità la difficoltà può essere sostituita da un tappeto (plastica o simili) di medesime dimensioni.

Penalità: l'abbattimento degli oggetti delimitanti 5 punti di penalità.

La non esecuzione, dopo il terzo rifiuto, comporta l'eliminazione per la categoria Open, le altre categorie, previa l'esplicita indicazione di via libera del Presidente di giuria, possono proseguire dopo il terzo rifiuto con 10 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare l'avvicinamento sereno, l'attraversamento al passo senza tensioni, la partenza al galoppo, l'atteggiamento e sottomissione del cavallo, l'impiego degli aiuti del cavaliere.

21. Ovile: Consiste in un recinto, provvisto d'ingresso, che contiene un ulteriore recinto che ospiterà animali quali galline, oche, papere, maialini, etc. Misure recinto piccolo diametro min.150 max 300 cm, misura della larghezza del corridoio minimo 150 cm massimo 200 cm La difficoltà va eseguita entrando in una direzione e compiendo un giro completo, di norma va eseguita al galoppo Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli Debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

Penalità: Abbattimento di parte dell'ostacolo verticali e orizzontali: 5 punti di penalità.

Uscire da uno qualunque dei lati dell'ostacolo: obbligo di riaffrontare l'ostacolo dall'inizio.

Mancata esecuzione dell'ostacolo dopo tre tentativi come al punto precedenti

Giudizio: la giuria deve giudicare la serenità e la fiducia del cavallo, l'uso degli aiuti del cavaliere.

22. Brocca di terracotta: consiste in un tavolo alto circa 1 metro, con un piano quadrato, o rotondo di larghezza massima circa 125 cm, sul quale è posta una brocca o bottiglia piena di liquido (acqua). La difficoltà è eseguita come segue: il cavallo deve avvicinarsi al tavolo, il cavaliere afferrare e poi bere dalla brocca oppure alzarla e riposizionarla sul tavolo. La brocca, quando posta sul tavolo, deve rimanere in piedi. Il binomio sarà penalizzato se il cavallo fa cadere il tavolo.

Penalità: caduta della brocca 5 punti di penalità, ribaltamento del tavolo 5 punti di penalità, non esecuzione: eliminazione.

Nel caso in cui il tavolo cada prima dell'inizio dell'azione verranno comminati 10 punti di penalità (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita).

Giudizio: la Giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina e rimane sull'alt accanto al tavolo, senza evidenziare alcun segno di paura e mostrandosi sottomesso all'impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

23. Recuperare una lancia da un barile: Il cavallo deve avvicinarsi al barile (o contenitore) contenente la lancia, il cavaliere deve estrarre la lancia e poi imbracciarla senza che il cavallo reagisca in alcun modo. Ogni rallentamento o cambio di movimento del cavallo sarà penalizzato nel voto. Un concorrente che lasci cadere la lancia prima che essa sia inserita riceverà 10 punti di penalità (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita) nella prova di attitudine. L'abbattimento del barile (o del contenitore) sarà penalizzato.

Penalità: caduta lancia o abbattimento barile: 5 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

24. Tiro della lacciara: il cavallo deve avvicinarsi all'elemento contenente la lacciara, il cavaliere deve estrarre la lacciara e poi lanciarla senza che il cavallo reagisca in alcun modo (almeno 3 rotazioni). Ogni rallentamento o cambio di movimento del cavallo sarà penalizzato nel voto. Un concorrente che lasci cadere la lacciara prima che essa sia lanciata avrà un punteggio gravemente insufficiente.

25. Usare una lancia per togliere una palla da una base a varie altezze o infilzare un anello: Il concorrente al galoppo dovrà colpire una o più palle (o infilzare un anello di 10/ 15 cm di diametro) posta su basi a varie altezze con la punta della lancia. Un binomio che urta con la lancia la base o altra parte dell'ostacolo, anche se fa cadere la palla (o l'anello) deve ottenere un giudizio più basso rispetto al semplice urto della palla non con la punta (o non infilzare l'anello). Ci possono essere fino a tre basi di varie forme. Il rallentamento del movimento da parte del cavallo sarà penalizzato nel voto.

Colpire la palla con la punta (o infilzare un anello) da un bonus di 10 punti, spostare la palla toccando qualsiasi parte dell'ostacolo (ma non la palla) non da alcun bonus ma nemmeno penalità, l'abbattimento dell'ostacolo 5 punti di penalità, la caduta della lancia o 5 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve tenere conto se il binomio rallenta nonché il suo atteggiamento rilassato nel colpire le palle o nell'infilzare l'anello con la punta della lancia. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi Avviamento e cavalli debuttanti l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà una penalizzazione nel voto.

26. Infilare una lancia in un barile: questa difficoltà sarà giudicata come nel numero 24, con la sola differenza che la lancia deve essere inserita nel contenitore. L'esercizio non sarà considerato completato con successo se la lancia tocca il fondo del contenitore e ne esce. Un concorrente che lasci cadere la lancia prima che essa sia inserita riceverà 10 punti di penalizzazione (ed il voto sarà 0, cioè prova non eseguita). L'abbattimento del barile sarà penalizzato.

Penalità: abbattimento barile: 5 punti di penalità

Giudizio: la Giuria deve giudicare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e la maniera rilassata in cui il cavaliere maneggia la lancia. Con la sola eccezione delle categorie Giovanissimi e Avviamento l'esecuzione al trotto e/o la transizione al trotto comporterà sempre una penalizzazione nel voto.

27. Talus: questo è lo stesso ostacolo impiegato nella prova di Cross: inizia con una rampa che porta ad una piattaforma di circa 150/ 200 cm posta a circa 60/80 cm. dal livello del terreno e termina con un drop perpendicolare. L'obiettivo è quello di osservare come l'animale si avvicina all'ostacolo e la maniera in cui direttamente salta giù sul terreno da un'altezza di circa 60/80 cm dimostrando fiducia nelle indicazioni del cavaliere.

Penalità: mancare di eseguire il talus dopo tre tentativi, eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice. Saltare giù dai lati del talus, obbligo di riaffrontare la difficoltà dall'inizio.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi alla difficoltà senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

28. Passare in mezzo ad un fosso pieno d'acqua: La buona esecuzione di questo esercizio è fondamentale per ogni cavallo che lavori nei campi. Il cavallo dovrebbe passare attraverso il fosso in modo naturale senza dar segno di notarlo e dimostrare la propria familiarità con il muoversi nell'acqua.

Il fosso, con fondo in terra, dovrà essere delle seguenti: larghezza min.80 max 120 cm, lunghezza min.250 max 400 cm.

Penalità: Mancare di passare il fosso comporta l'eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

Possono essere poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento.

29. Pedana in vasca con acqua: l'ostacolo è costituito da una vasca piena d'acqua dalle seguenti dimensioni (larghezza min.100 max 120 cm, lunghezza min.250 max 400 cm, profondità cm 15 circa) con una pedana di legno galleggiante al centro con larghezza e lunghezza minore di circa 20 cm da quelle della vasca, dalle seguenti approssimative dimensioni (100 cm larghezza x 230 cm lunghezza), all'attraversamento della pedana la stessa, con il peso del cavallo, affonderà ricoprendosi di acqua.

Penalità: Mancare di passare la vasca comporta l'eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice. Un arto uscito dalla vasca comporta 5 punti di penalità, due arti o più 0 punti e prova non eseguita.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

30. Pedana a bascula: l'ostacolo è costituito da una pedana dalle seguenti dimensioni (larghezza min. 100 max 120 cm, lunghezza 450 cm circa) con un tronco posto sotto al lato lungo in maniera tale da permettere l'oscillazione a bilancia della stessa al passaggio del cavallo, sostanzialmente il binomio deve imboccare la pedana mentre il lato di entrata è a terra e uscire dalla pedana con il lato di uscita a terra.

Penalità: Mancare di passare la pedana comporta l'eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice. Un arto uscito dalla pedana comporta 5 punti di penalità, due arti o più 0 punti e prova non eseguita.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

31. Tronchi a terra: il binomio deve passare sopra ad almeno sei tronchi, da 30 cm a 40 cm di diametro e 3 mt di lunghezza, posti a terra.

Penalità: toccare con lo zoccolo un tronco 2 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

32. Tronchi ad X: il binomio deve passare sopra a dei tronchi posti a terra su 2 tronchi paralleli, o uno sull'altro, o su cavalletti per non elevarsi più 40 cm da terra su uno o entrambi i lati.

Penalità: toccare con lo zoccolo un tronco 2 punti di penalità.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere.

33. ALT sui posteriori: nel campo di gara, in una parte con il fondo in sabbia, deve essere delimitato un quadrato con lato di 3m. Il cavaliere deve far effettuare al cavallo un alt sui posteriori con conseguente immobilità all'interno del quadrato.

Penalità: due arti fuori dal quadrato 5 punti di penalità. Tutti gli arti fuori dal quadrato o non effettuare l'alt sui posteriori 0 punti e prova non eseguita.

Giudizio: il cavallo deve fermarsi con serenità, è da valutare severamente il cavallo che per eccessivo intervento del cavaliere si ferma bruscamente buttandosi sulle spalle o puntando la bocca sul morso. Nell'immobilità il cavallo deve dare l'impressione di bellezza, compostezza e soprattutto tranquillità, trasmettendo l'attenzione e la forza che possiede e può sviluppare alla ripresa del movimento.

34. Tenda: il binomio deve attraversare un passaggio ad arco alla cui sommità sono state posizionate delle corde che scendono verso terra non permettendo la perfetta la vista oltre al passaggio medesimo.

Penalità: Mancare di passare la pedana comporta l'eliminazione dopo il terzo rifiuto nella cat, Open, mentre per tutte le categorie dopo il terzo rifiuto può proseguire solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'avvicinarsi e attraversare la difficoltà con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere

35. Trascinamento oggetto: il cavaliere deve trascinare un oggetto (un sacco, una serie di barattoli etc) legato al termine di una corda per un tratto del percorso di almeno 20m.

Giudizio: la Giuria deve giudicare la confidenza naturale del cavallo nell'eseguire la prova con franchezza e regolarità, senza esitazioni e senza il bisogno di un maggiore impiego degli aiuti da parte del cavaliere

SBRANCAMENTO Maremmano

E' una prova individuale. La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20X40 appositamente recintato per contenere i vitelli. Tale campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile la quale sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto.

Nella metà opposta al cancello d'ingresso saranno posti almeno 10 vitelli contrassegnati da un numero od un colore ben visibile.

Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45" per iniziare la prova che sarà il superamento della linea bianca che lo introduce nella metà campo dove sono posti i vitelli. Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il tempo previsto di 90" per selezionare e sbrancare il vitello assegnato e portarlo dalla parte opposta, o meglio al di là della linea bianca, dove dovrà sostare per 15" affinché si possa considerare conclusa la prova, detti 15" non dovranno comunque essere conteggiati nei 90" secondi consentiti per la selezione e lo sbrancamento. Il cavaliere potrà sostare in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento fino all'esaurimento dei 90" dopodiché verrà eliminato.

Ogni vitello eccedente, fino ad un massimo di tre, che si portasse al di là della linea bianca, e che non venisse eventualmente riportato indietro nella metà campo di sua spettanza, comporterà una penalità di 30" a vitello. Nel caso in cui il numero dei vitelli che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova sarà conclusa con l'eliminazione, anche se non ancora trascorsi i 90".

I vitelli non potranno essere volontariamente toccati dal binomio, pena squalifica ad insindacabile giudizio del Presidente della Giuria o della Giuria.

Ogni cavaliere dovrà effettuare due prove: il suo punteggio, computato in secondi, sarà calcolato sommando i secondi trascorsi per ogni prova, nella regola che una prova non terminata/eliminazione conta 110" (90" secondi di gara + 20" di penalità). La classifica finale sarà stilata sulla base del miglior tempo.

CONDUZIONE e SBRANCAMENTO Maremmano a squadre del Bestiame

(con apertura e chiusura dei cancelli)

La seconda prova si basa sulla Conduzione e Sbrancamento della mandria, con lo scopo di far avvicinare anche i più inesperti ad una parte del lavoro che si svolge nelle Aziende che allevano allo stato brado, per mostrare un mestiere lontano da rincorrere il bestiame, ma saperlo condurre sapientemente dai grandi pascoli a recinti via via sempre più ridotti, nel completo rispetto delle Aziende e degli animali coinvolti.

Per qualsiasi atto di offesa e crudeltà c'è l'immediato l'allontanamento dall'evento, ed eventuali sanzioni come riportate nel regolamento Fitetrec-Ante.

-Si potrà avere l'uncino per Tradizione ma è Assolutamente Vietato toccare i vitelli nella prova a tempo altrimenti + 50 sec di penalità

Premesso che:

I Butteri dell'Azienda sono i principali punti di riferimento per il bestiame

In base alle dimensioni del recinto e numero dei binomi, tutti i partecipanti potranno entrare insieme nella mandria e poter restare per tutto il tempo della prova di sbrancamento. Questo perché chi avrà più esperienza sarà di aiuto per i giovani cavalli e cavalieri, in modo da far avvicinare chiunque sia Appassionato e non ha la possibilità di lavorare con del bestiame accavallato, così che l'esperienza non si riduca solo ai pochi minuti o secondi della personale prova o gara, ma sia un'intera giornata di lavoro.

Come primo approccio si potrà anche stare fermi e distanti e con calma entrare nella mandria per aiutare a separare e preparare continuamente i capi da usare nella prova, infine ci sarà da mantenere tranquilli ed in disparte i vitelli che saranno già stati lavorati.

Sarà un continuo alternarsi per questo le squadre oltre alla personale prova passeranno tutto il tempo tra il bestiame per aiutare e supportare gli altri concorrenti.

La Prova a squadre di 3 Binomi

La squadra viene aiutata a portare almeno 3 vitelli il più vicino possibile al Rimessino di partenza, questo per esser subito pronti ad entrare quando la precedente squadra avrà terminato la prova e così si procederà a seguire per tutte le altre.

I partecipanti durante l'attesa del proprio ingresso potranno individuare i dati segnaletici che distinguono i soggetti da abbinare al bollo sull'orecchio ai numeri impressi sulla coscia o come ultima scelta il numero sulla pettorina, questo per abituarsi a ricordare le caratteristiche morfologiche dei vitelli e poi comunicare i numeri impressi sul coscio od il bollo sull'orecchio poco prima di entrare nel Rimessino di partenza.

Al suo interno i 3 capi e 3 binomi saranno lasciati soli e quando il "Massaro" chiamerà il numero del primo vitello da sbrancare, ci saranno 10 secondi per organizzarsi, dove chi sta al cancello richiamerà

l'attenzione alzando il braccio ed al momento che appoggerà la mano sullo stesso partirà il tempo della prova.

Verranno chiamati gli ultimi 5 secondi dopo di che il tempo partirà ugualmente.

I vitelli attraverso corridoi e cancelli saranno tutti condotti all'interno del tondino dove in sicurezza, perché privo di angoli verranno separati in 2 recinti adiacenti

-Si caperà per primo il vitello chiamato e a seguire il numero crescente, alternando uno nel recinto di destra e l'altro di sinistra o viceversa fino all'esaurimento dei vitelli

-Si potrà decidere di far restare sempre lo stesso Buttero nella mandria oppure alternarsi sui cancelli

-Quando i vitelli saranno tutti divisi, si dovranno riunire e portare fuori dal tondino

-Il tempo si fermerà al braccio alzato dopo aver chiuso il cancello di arrivo preferibilmente diverso da quello di partenza con all'interno vitelli e cavalli

-Terminata la prova i partecipanti riportano e tengono separati i vitelli nella mandria a riposare in base al numero dei partecipanti e categoria

Perché risulti una prova addestrativa al posto dell'eliminazione sarà il tempo a determinare la classifica quindi si applicano:

+ 30 sec dimenticarsi di richiudere ogni cancello per come trovato

+ 0 sec sbagliare il numero o far passare due vitelli a seguire nello stesso Rimessino, si continua la prova rimettendo il capo/capi nel tondino e si procede con il numero corretto

+ 30 sec per ogni volta che si rincorre a far procedere al galoppo il bestiame Il vitello può galoppare per allegria ma se il movimento è causato da troppa pressione, viene data penalità se non si interrompe subito l'azione.

Qualora troppe squadre con pochi vitelli si procede ad eliminazione nei punti sopra messi.

Trattandosi di Aziende o Centri Equestri dovrà essere individuato un percorso tra:

-un recinto grande di permanenza

-un recinto di attesa da fare eventualmente anche con i cavalli, all'ingresso della partenza

-un primo cancello da aprire per far partire il tempo e condurre il bestiame dal recinto di partenza fino al tondino che avrà 2 cancelli meglio 3 dove separare i vitelli nei remissini

-aprire l'ultimo cancello dove condurre i vitelli e richiudere quando tutti i vitelli e cavalli sono dentro per fermare il tempo e dopo rimettere i vitelli nella mandria

Alla Classifica di giornata si assegnano per Conduzione e Sbrancamento:

9 punti al Primo

7 punti al Secondo

5 punti al Terzo

3 punti al Quarto

2 punti al Quinto

1 punto dal Sesto in poi

-1 chi fuori tempo massimo

-3 per chi troppa pressione sul vitello

-10 chi eliminato per atti di crudeltà

Il percorso di cancelli e recinti per arrivare o lasciare il tondino sarà individuato e valutato in base alle strutture disponibili.

In base al numero dei partecipanti, gli organizzatori dell'evento, giudici e responsabile del Bestiame potranno valutare se far rientrare la stessa squadra in gara per una seconda volta e/o fare squadre miste.

La classifica sarà la somma dei tempi + penalità. Saluto di uscita: Finita la Prova le squadre si allineano davanti alla Giuria per porgere il rituale saluto di rispetto al Presidente ed al passo usciranno dal campo gara.

Il Presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto di ingresso e/o di uscita dandone preventiva comunicazione, altrimenti +5 sec di penalità

1 PROVA GIMKANA Maremmana (o prova di velocità)

9.1 Caratteristica della Gimkana maremmana (o prova di velocità)

L'obiettivo di questa prova è di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere.

Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori.

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara.

Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora iniziato la difficoltà successiva. Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà non ancora affrontata, ovvero se la stessa si rompe per un'azione impropria del binomio, in modo da non poterla più affrontare, è prevista l'eliminazione.

Se si abbatte una difficoltà già superata il binomio non verrà eliminato ma sarà penalizzato con 5 secondi di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (per esempio se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con 5+5+5=15 punti considerando due pilieri e la corda come tre elementi).

I binomi che chiamati per tre volte non si presentano saranno eliminati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana, saranno eliminati.

E' obbligatorio indossare il copricapo rigido con mentoniera allacciata, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca. I cavalieri minorenni in tutte le prove, pena l'eliminazione, dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga o paraschiena protettiva, anche in campo prova, per tutti i cavalieri senior è obbligatorio indossare il cap.

Campo di gara

Questo dovrebbe essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti.

È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

Massima durata della prova

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

Ostacoli

Gli ostacoli devono essere scelti obbligatoriamente ed esclusivamente dalla lista degli ostacoli della gara di Lavoro Maremmano, prediligendo quelli che possono essere eseguiti in velocità.

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o la comminazione di penalità.

Il grafico del percorso dovrebbe essere disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti sia dai cavalieri che usano la mano sinistra sia da quelli che usano la mano destra per tenere le redini.

Tutti gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- passare in mezzo alle due bandierine di ingresso nella giusta direzione;
- eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
- uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo alle due bandierine di uscita.

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione dovrebbe essere eseguita in direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso. Ogni ostacolo è parte di un avvicinamento che deve essere rispettato.

La pubblicazione del grafico, completo delle necessarie indicazioni sul senso di percorrenza, entro due ore dall'inizio della prova, potrà, ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria, permettere di omettere la fase di ricognizione del percorso.

Penalità

Le penalità saranno le stesse previste nella descrizione dell'ostacolo mutando i punti in secondi.

In tutte le categorie, ad eccezione della Open, alcune difficoltà, previo espressa indicazione del Presidente di Giuria, possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, per il mancato completamento di una difficoltà, dopo aver compiuto obbligatoriamente tre tentativi ed aver ricevuto il via libera dal Presidente di Giuria,

Saluto

Le amazzoni salutano chinando la testa, con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano. I cavalieri salutano levandosi il copricapo con la mano libera, impugnando le redini con l'altra mano. Nel caso di Juniores che indossino il cap é ammesso il saluto a braccio disteso come le amazzoni. Il mancato saluto al presidente di giuria all'inizio e alla fine della gara comporta 5 secondi di penalità . Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

Errore di percorso

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza.

E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione in tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento, quando un concorrente inizia l'ostacolo successivo senza:

- aver corretto il modo di eseguire all'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

Classifica

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo e delle penalità conseguite da ciascun Concorrente.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei tempi e delle penalità assegnati al binomio.

Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso.

In caso di parità si ha l'ex-aequo.

Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Campionato un addetto sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del Cavaliere e le imboccature. Il controllo dell'imboccatura deve essere fatto con grande precauzione visto che molti cavalli sono assai sensibili di bocca. Il Concorrente può richiedere che il suddetto controllo venga effettuato dopo la sua prova di velocità, in questo caso, se qualche cosa risulterà non autorizzata, il Concorrente dovrà essere eliminato. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova.

Sono vietati i frustini e gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Ove previsti,devono essere in metallo.

Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

In campo prova è ammesso l'uso del frustino (in essenza legnosa).

Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni, sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I cavalieri Juniores dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e il paraschiena anche in campo prova.

Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, ogni altra protezione degli arti;
- qualsiasi tipo di bardature, finimenti, imboccature consentite per le tre singole prove;
- L'uso del frustino (in essenza legnosa) in campo prova.

È proibito:

- far montare il cavallo da altri,.
- Eliminazione

Ogni resistenza da parte del cavallo che ne impedisca il controllo per più di 5 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- quanto al punto 3.11 del Regolamento di Monta Maremmana
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi entro la terza chiamata;
- inizio della prova prima del suono della campana o dopo 45 secondi dal suono della stessa;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari
- impugnare le redini con due mani, ove non previsto;
- ingresso con il frustino salvo che in campo prova;
- aiuti di compiacenza; vedi art.3.11
- errore di percorso non corretto; per tutte le categorie ad eccezione dell'Avviamento per la quale si prevede solo la penalità di 5 secondi
- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà salvo quanto previsto al punto 11.4.4;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa;
- non indossare il copricapo rigido;
- non indossare la tartaruga o il paraschiena (per i cavalieri minorenni).
- Non indossare il Cap i cavalieri Senior

- abbattimento delle fotocellule;

- E' causa di eliminazione il terzo rifiuto nella categoria Open, mentre per tutte le altre categorie dopo il terzo rifiuto si potrà' proseguire ma solo dopo aver ricevuto il via libera del Giudice

- Si intende rifiuto quando il binomio con uno scarto, o più passi in avanti o indietro, o un movimento laterale si discosta dalla traiettoria ideale per eseguire la difficoltà in modo evidente tale da obbligarlo a ripresentarsi davanti alla difficoltà stessa.

2 Allegato 1

3 LINEE GUIDA PER LA GARA DI LAVORO MAREMMANO

Nelle presenti linee guida si descrivono, al fine della loro esecuzione e della loro valutazione, le caratteristiche di alcuni dei movimenti richiesti nella Gara di lavoro maremmano.

Oltre alle presenti linee guida i Giudici ed il Presidente di Giuria dovranno prendere a riferimento il "Manuale Tecnico di Monta Maremmana".

Per tutto i casi di carattere imprevisto o straordinario, non contemplati nei documenti di cui sopra la Giuria sarà l'unico organo competente ad assumere le decisioni che riterrà più appropriate.

I Punti d'insieme

ANDATURA (FRANCHEZZA E REGOLARITÀ)

Regolarità: rispetto senza irregolarità dello schema di ogni andatura.

Una andatura è regolare se rispetta lo schema biomeccanico che le è proprio: nel passo quattro tempi marcati in cui gli arti si posano uno dopo l'altro; nel trotto due tempi separati dalla fase di sospensione, in cui il cavallo si muove per bipedi diagonali di uguale ampiezza; nel galoppo tre tempi dati dalla sequenza delle fasi: 1^) posteriore – 2^) diagonale dello stesso lato – 3^) anteriore del lato opposto 4^) sospensione.

Ogni alterazione di questi schemi determina una irregolarità.

Franchezza: è una qualità legata alla regolarità. Riguarda una generale impressione di nettezza e sicurezza nell'incedere del cavallo.

LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE

La posizione e gli aiuti del cavaliere devono rispettare le tradizioni e la tipologia della Monta Maremmana.

Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo apparente da parte del cavaliere e devono dimostrarsi armoniosi e fluidi. Deve inoltre essere premiata l'eleganza, la disinvoltura e la ferezza del cavaliere nell'esecuzione della prova.

Le Transizioni:

I cambiamenti d'andatura e di velocità devono essere effettuati chiaramente e devono essere eseguiti con rapidità, ma in modo naturale e morbido e, soprattutto, mai brusco. Il cavallo deve rimanere leggero, fluido alla mano e soprattutto calmo conservando una posizione corretta.

Cambiamenti di direzione:

Nei cambiamenti di direzione, il cavallo deve adattare la sua incurvatura a quella della linea che percorre, restando morbido ed eseguendo i comandi del cavaliere senza alcuna difesa, né variazione di andatura, ritmo e velocità.

Allegato 2

Scheda Valutazione Gara di Lavoro Maremmano N° _____ // Ed. _____ Fitetrec-ANTE
Campionato MM _____

Categoria _____

Luogo e data:

N°

Partenza: Nome giudice:

Nome Cavaliere:

Nome Cavallo:

OSTACOLO

VOTO

NOTE

	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
	10	.	.	
TOTALE				
BONUS Regolarità	20			
Punti d'insieme				
Andatura (franchezza e regolarità)	10			
Posizione e assetto del cavaliere, correttezza nell'impiego degli aiuti	10			
Abbigliamento, Bardatura, presentazione del cavallo	10			

