

**WAVE** WORLD  
ASSOCIATION  
FOR WORKING EQUITATION

**INTERNATIONAL WORKING EQUITATION**

**REGOLAMENTO**

**2022**

**AGGIORNATO A FEBBRAIO 2022**

**(traduzione di gennaio 2023)**

**Associazione Mondiale per la WORKING EQUITATION - WAVE**

## PREMESSA

La disciplina della Working Equitation nasce con l'obiettivo di valorizzare le tecniche equestri sviluppate nei paesi i cui cavalieri utilizzano il cavallo nelle diverse attività di lavoro in campagna. La specialità si basa quindi sul confronto di diverse attività sportive e culturali.

Questi regolamenti sono stati predisposti sulla base del lavoro già svolto in paesi già coinvolti nell'organizzazione di campionati. Essi sono stati oggetto di una revisione importante, al fine di garantire un sistema più equo attraverso l'introduzione di alcune modifiche alle precedenti versioni.

Come specificato nelle precedenti versioni del regolamento, uno dei punti più importanti consiste nel fatto che tutte le prove devono essere eseguite con le redini tenute da una sola mano. I concorrenti sono quindi liberi di usare entrambe le mani per tenere le redini, ma non possono, pena la squalifica, usare l'altra mano durante le prove.

I concorrenti saranno squalificati se la loro mano libera sfiora le redini o se fornisce qualsiasi forma di assistenza. Qualsiasi regolazione delle redini utilizzando la mano libera deve essere un'azione momentanea.

Dal **18<sup>marzo</sup> 2022** in poi, i **binomi** che partecipano a un Campionato Mondiale o Continentale, devono fare **prima** una qualificazione nel proprio paese **o in una competizione internazionale di qualifica approvata dalla WAVE giudicata da** almeno 1 giudice internazionale presente nell'elenco dei giudici WAVE, con **nazionalità diversa dal cavaliere da qualificare.**

La percentuale del giudice internazionale deve essere superiore al **60%** in Dressage mentre l'attitudine e la prova di velocità deve essere portata a termine senza eliminazione.

La qualifica può essere fatta in una o più competizioni, salvo deroghe il risultato di qualifica deve essere ottenuto negli ultimi sette (7) mesi.

**I binomi** che hanno già gareggiato in un Campionato del Mondo o Continentale in passato con un punteggio superiore al **60%** nel Dressage e nella prova di addestramento non devono fare una nuova qualifica.

Questo regolamento, approvato dall'assemblea generale dell'Associazione Mondiale per la Working Equitation (WAVE), è stato predisposto per gestire tutte le competizioni internazionali di Working Equitation.

**Questo regolamento può essere modificato solo in conformità con lo statuto dell'Associazione Mondiale per la Working Equitation - WAVE**

## I - ORGANIZZAZIONE

La Working Equitation comprende 4 prove (Dressage, Attitudine, Velocità e Sbrancamento) e ha tre diverse classificazioni.

### **Campionato 1**

**Campionato a squadre:** ogni paese concorrente (rappresentato dalla sua Federazione Equestre Nazionale o dall'organizzazione nazionale riconosciuta dalla WAVE) presenta una squadra di 4 binomi, selezionati a livello nazionale e che rappresenteranno l'equitazione tradizionale del paese di origine.

I cavalieri devono avere il passaporto del paese che rappresentano.

WAVE in conformità con la Federazione Nazionale o l'organizzazione nazionale riconosciuta da WAVE non può autorizzare la partecipazione di un cavaliere che ha gareggiato in competizioni non-WAVE nello stesso anno.

Un cavaliere che, dal 2017 in poi, ha già gareggiato in un campionato per una nazione, non è autorizzato a partecipare in seguito per altre nazioni.

La classifica si basa sul totale dei punti assegnati in base alla tabella dei punteggi (vedi Allegato 1) per le 3 migliori prestazioni della squadra in ciascuna delle 4 prove di campionato. Nel caso in cui una squadra gareggia solo con 3 binomi, ai fini della classifica a squadre, verranno conteggiati tutti i loro risultati.

Dopo tutte le prove, in caso di parità, di punti tra le squadre, la classifica sarà decretata sulla base dei migliori punti per ogni squadra, in:

1° Prova di Dressage

2° Prova di Attitudine

3° Prova di Velocità

Nessun paese può inviare più di una squadra.

Eventuali sostituzioni potranno comprendere il cavallo o il cavaliere e non sia il cavallo sia il cavaliere.

### **Campionato 2**

**Campionato Individuale:** classifica individuale basata sulle prestazioni dei concorrenti nelle prime tre prove (Dressage, Attitudine e Velocità).

Questa classifica si baserà sui risultati ottenuti dai concorrenti (sia componenti della squadra che riserve) appartenenti a una squadra nazionale e che indosseranno il costume tradizionale di Working Equitation del paese di provenienza.

In caso di squalifica in qualsiasi prova saranno assegnati 0 (zero) punti.

La classificazione generale sarà ordinata come segue:

1. Numero di prove portate a termine
2. numero più alto di punteggi.

Dopo le i singole prove e in caso di parità di punteggio, la classifica sarà decretata dal miglior risultato di ciascun cavaliere, in:

- 1° Prova di Dressage
- 2° Prova di Attitudine
- 3° Prova di Velocità

I paesi che non presenteranno un numero minimo di concorrenti sufficienti a costituire una squadra (3) possono partecipare solo a prove individuali.

### **Campionato 3**

**Prova di sbrancamento** - con classifica generale individuale, con il solo risultato della prova di sbrancamento.

## **II - PARTECIPAZIONE DI CAVALLI E CAVALIERI**

### **1. Cavalli**

Le prove sono aperte a cavalli di età pari o superiore a 6 anni i cui documenti di identificazione, rilasciati dal paese di origine sono conformi alla legislazione dell'Unione europea e sono accompagnati da un certificato veterinario attestante il buono stato di salute.

Cavalli provenienti da paesi dell'Unione europea:

- in possesso di un documento di identificazione ("passaporto") (ossia cavalli "registrati"): Certificato europeo modello B

Cavalli di paesi terzi

- Certificazione in conformità alle normative europee.

Tutti i cavalli saranno sottoposti a un'ispezione veterinaria prima della competizione. Le vaccinazioni devono essere conformi alla legge del paese organizzatore.

## 2. Iscrizioni

Le iscrizioni sono presentate su apposito modulo fornito dal paese organizzatore, tramite le federazioni nazionali o altri soggetti riconosciuti dalla WAVE. Sono tuttavia accettabili anche le iscrizioni presentate per iscritto in un formato non specificato, purché presentate dalla federazione nazionale o dall'ente responsabile riconosciuto dalla WAVE.

Nessun membro del team (cavaliere, istruttore, giudice o capo equipe) può, in qualsiasi circostanza, essere coinvolto con un altro team.

La data ultima per le iscrizioni è fissata dalla federazione o dall'ente responsabile riconosciuto dalla WAVE. del paese organizzatore.

Le iscrizioni al campionato (squadra o individuale) sono espressamente riservate ai cavalieri selezionati dalla rispettiva federazione o ente responsabile riconosciuta dalla WAVE. Nessun paese può selezionare più di 4 cavalli/cavalieri che possono partecipare al campionato a squadre.

Un cavaliere che, ha già gareggiato in campionati per **due diverse** nazioni, non è autorizzato a partecipare per conto di altre nazioni.

**WAVE organizzerà** anche campionati internazionali Junior (under 18) e /o Young Riders (under 21). Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 2 junior.

## 3. Sostituzioni

La composizione delle squadre si intenderà definitiva dopo le iscrizioni.

L'impossibilità fisica di uno qualsiasi dei componenti della squadra (cavaliere e/o cavallo), deve essere certificata dal medico di servizio e/o dal veterinario, che possono richiedere esami specifici ai fini della conferma.

Il Capo delegazione del paese in questione o il Team Leader possono richiedere alla WAVE che la variazione del binomio attraverso la sostituzione da un cavallo/cavaliere di riserva entro e non oltre 5 giorni prima dell'inizio della competizione in questione.

## 4. Reclami

I risultati di ogni prova sono resi ufficiali quando il Presidente di Giuria firma i risultati, segnando la **data/ora** nel verbale.

Tutti i reclami relativi ai risultati di una prova devono essere presentati direttamente per iscritto al Presidente della Giuria dal Capo della Delegazione del paese che presenta il reclamo e in ogni caso entro non oltre un'ora dall'annuncio dei risultati della prova contestata accompagnato da una caparra di 100 € (cento euro) che verrà restituita in caso di accoglimento del reclamo.

Eventuali reclami presentati dopo il termine di cui sopra non saranno presi in considerazione.

Il Presidente di Giuria notificherà il ricorso alla Giuria d'Appello e la Giuria d'Appello si riunirà con i commissari di gara.

La giuria d'appello è composta da tre giudici nominati dall'organizzazione.

## **5 Doping**

In qualsiasi competizione internazionale può essere effettuato un test antidoping per cavalieri e/o cavalli.

**I cavalieri e/o i cavalli da sottoporre al test antidoping devono essere definiti dalla classifica e/o dal sorteggio nella riunione dei team leader prima della competizione.**

La sanzione antidoping devono seguire le norme nazionali del paese ospitante. Le sanzioni legali e sportive devono essere applicate da WAVE.

Il test antidoping per i cavalli può essere eseguito solo quando i box sono chiusi al pubblico durante e prima della competizione.

### III – ABBIGLIAMENTO E BARDATURE

#### 1. Abbigliamento

I concorrenti che partecipano ai campionati devono esibirsi nel costume dell'Equitazione Nazionale di Lavoro del rispettivo paese.

#### 2. Bardatura

I cavalli che partecipano ai campionati devono essere bardati nel modo nazionale del rispettivo paese.

Le serretas (archetto spagnolo sopra naso) non sono ammesse.

Parastinchi, stivali o fasce sono consentiti nelle prove di attitudine, velocità e sbrancamento. I paraglomi sono ammessi nelle prove di velocità e sbrancamento.

#### 3. Obbligo di inviare informazioni su abbigliamento e bardatura

La descrizione dettagliata della bardatura delle testiere e dell'abbigliamento **deve essere inviata al Comitato Organizzatore (CO) contestualmente alle iscrizioni**

### IV – GIURIA

#### 1 . Giudici

Chiunque, a qualsiasi titolo, sia coinvolto in squadre nazionali o con concorrenti partecipanti, non può far parte di alcuna giuria del campionato.

I giudici devono essere in grado di parlare fluentemente inglese

Durante la competizione il Presidente della Giuria e il commissario al campo prova devono essere in contatto permanente (ad esempio con i walkie-talkie).

Nei concorsi internazionali **devono giudicare esclusivamente giudici presenti nella lista di giudici WAVE internazionali**. Il Presidente della Giuria **e la Giuria di campo** saranno scelti dal comitato organizzatore (anche se la nazionalità del Presidente non proviene dal paese organizzatore) e obbligatoriamente approvati da WAVE. Il **posizionamento dei quattro giudici nel campo gara** durante le prove sarà selezionato a sorte.

Nei test di Dressage e attitudine tutti i voti inferiori a 5 devono essere argomentati dal giudice.

Nelle competizioni con 5 giudici, il punteggio più alto e più basso assegnato dai giudici per cavaliere in dressage e attitudine sarà scartato. Il risultato finale di ogni prova è il punteggio medio degli altri 3 punti. Tutti i risultati devono essere comunicati in percentuale (%).

Numero massimo di prove giudicate al giorno: in ogni Evento un Giudice non può essere chiamato a giudicare più di **cinquanta (50)** Atleti al giorno in Dressage e Attitudine.

**Fino al 2023 (incluso) l'età dei giudici nell'elenco dei giudici WAVE non può superare i 70 anni. Dal 2023 in poi i giudici sulla lista dei giudici WAVE non potranno avere più di 65 anni.**

## **2 - Delegati Tecnici**

**Tutti i Campionati Mondiali o Intercontinentali devono avere la presenza di un Delegato WAVE**

**Il delegato tecnico WAVE deve essere scelto dall'elenco dei giudici di WAVE o essere un ex giudice.**

**La missione del Delegato Tecnico WAVE è quella di far rispettare tutte le disposizioni amministrative e tecniche adottate per il Concorso, dalla sua nomina fino alla fine del Concorso. Il Delegato Tecnico WAVE, deve arrivare presso la sede del Concorso, entro e non oltre due giorni prima dell'inizio delle prove e preferibilmente, prima dell'arrivo previsto dei primi cavalli per garantire che l'alloggio degli Ufficiali, Tecnici, Atleti e Groom, così come le scuderie, i campi gara e i campi prova e altre infrastrutture siano conformi.**

**Il giorno prima dell'inizio del Concorso il Delegato deve contattare il Presidente del Comitato Organizzatore, il Presidente della Giuria di Campo, e il Veterinario di servizio, al fine di scambiare con loro le informazioni necessarie.**

**Il Delegato Tecnico WAVE ha i seguenti obblighi e responsabilità durante il Concorso:**

- a) **Ispezionare i percorsi e i campi e assicurarsi che i requisiti tecnici siano conformi alla normativa WAVE**
- b) **Proporre al Comitato Organizzatore, al Direttore di Campo e al Presidente della Giuria modifiche sul campo o sui percorsi o su qualsiasi altro aspetto tecnico che ritenga rilevante;**
- c) **Dopo aver controllato il percorso invitare il Presidente di Giuria ad una ricognizione;**
- d) **Deve partecipare a tutte le riunioni tecniche, nonché al sorteggio per l'ordine di partenza degli atleti.**
- e) **Deve partecipare alle ispezioni veterinarie**

**Il delegato tecnico WAVE deve presentare una relazione alla Direzione WAVE entro la settimana successiva alla fine del Concorso.**



## PROVE

### 1. Prova di Dressage

All'atto della registrazione, una nazione partecipante può far presente alla WAVE o al Comitato Organizzatore il proprio desiderio di non avere un giudice.

Tutti i giudici devono essere iscritti nell'elenco dei giudici della WAVE del rispettivo paese. **Il comitato organizzatore** deve scegliere i giudici e il direttore di campo e comunicarlo in anticipo a tutte le nazioni partecipanti.

Il Presidente della Giuria occuperà una posizione centrale, con 2 membri della giuria (uno su ciascun lato) che occuperanno una posizione su ciascuno dei lati corti del rettangolo, di fronte all'ingresso e gli altri due membri della giuria che occuperanno una posizione al centro dei lati lunghi del rettangolo, uno su ciascun lato.

Le posizioni dei quattro membri di Giuria diversi dal Presidente saranno selezionate mediante sorteggio.

Ogni membro della Giuria sarà isolato dagli altri al fine di effettuare una valutazione totalmente indipendente. I membri della giuria devono occupare cabine separate.

Ogni giudice deve essere dotato di un segretario di **lingua inglese** per annotare i suoi commenti sulle schede di punteggio.

La Giuria potrà sempre avvalersi dei servizi del medico veterinario che sarà convocato dal Presidente della Giuria.

Il Presidente della Giuria segnalerà l'inizio del percorso di ogni concorrente suonando una campana. I concorrenti hanno 1 (un) minuto per iniziare il percorso dopo il suono della campana. I concorrenti saranno squalificati se non prenderanno via al percorso entro 1 min dal suono della campana o se iniziano il percorso prima del suono della campana.

### 2. Prova di attitudine

Come descritto sopra, tutti i giudici devono essere iscritti nella lista dei giudici della WAVE del rispettivo paese. La WAVE dovrebbe scegliere i giudici che giudicheranno e il comitato del paddock, e comunicarlo in anticipo a tutti i paesi.

I membri della giuria saranno posizionati intorno all'arena, per consentire a ciascuno di loro di avere una visione soddisfacente di tutti gli ostacoli. Dovranno essere fisicamente separati l'uno dall'altro a una distanza tale da consentire loro di esprimere un giudizio totalmente imparziale.

### 3. Prova di velocità

La giuria della prova di velocità deve essere selezionata utilizzando la stessa procedura delle prove precedenti.

La prova di velocità è controllata dal Presidente della Giuria, che sarà coadiuvato da un segretario incaricato di registrare le penalità di un concorrente sulle schede punteggio e di informare il segretario dei risultati della prova da esporre nel tabellone di giuria.

I risultati saranno comunicato al pubblico dopo che ciascun concorrente avrà completato la prova.

### 4. SBRANCAMENTO

Le stesse procedure per la selezione della posizione della giuria utilizzata in precedenza devono essere utilizzate anche in questa prova. **Il presidente della giuria di terra deve essere collocato al centro del lato lungo del campo in una posizione più elevata con una vista migliore. Gli altri membri della giuria devono essere posizionati davanti alla linea di partenza e gli altri davanti alla linea di contenimento**

### V - GIUDICE DI PADDOCK

Il giudice nominato per il paddock formerà un comitato con un veterinario del paese organizzatore.

La loro presenza diretta nell'area del paddock di riscaldamento è obbligatoria.

La loro funzione consiste nel rilevare il verificarsi di eventuali incidenti durante il periodo di riscaldamento e organizzare l'ingresso dei concorrenti in campo in base al loro ordine di partenza.

L'ufficiale del Paddock e l'ufficiale addetto al riscaldamento possono essere due funzionari diversi.

Il **Comitato** deve ispezionare le condizioni di cavallo e cavaliere prima e dopo i percorsi, informando il Presidente della Giuria di eventuali irregolarità (ad esempio tracce di sangue sui fianchi, irregolarità nella bardatura e nell'abbigliamento, ecc.)

Il Comitato del Paddock riferisce direttamente al Presidente della Giuria prima che il prossimo concorrente inizi la sua prova.

Alla fine della prova, qualora il veterinario ufficiale e/o l'ufficiale di paddock rilevassero eventuali segni di sangue sull'animale, il cavaliere dovrà rimanere nell'area di valutazione e il presidente della giuria deve esserne informato prima che il concorrente successivo inizi la sua prova. Il Presidente di Giuria, che si riunisca o meno con altri giudici, analizza la situazione e, se ritenuto, ordina l'interdizione del concorrente dal successivo percorso. Questo è l'unico modo in cui un concorrente può essere squalificato.

## VI - COMUNICAZIONE AL PUBBLICO

Nella cabina della giuria deve essere installato un impianto di diffusione sonora comprendente un amplificatore, altoparlanti, microfoni, USB, lettore CD e MIXER.

Il suono deve essere udibile nel campo gara nel campo prova, e nell'area dei box.

## VII - ORDINE DI INGRESSO

L'ordine di ingresso sarà deciso con un sorteggio da effettuarsi **dopo il controllo veterinario e** alla presenza del presidente di giuria durante la riunione dei capi delegazione.

L'ordine di ingresso per le prove di attitudine e velocità sarà in ordine inverso alla classifica generale individuale.

### 1. Generalità

L'ordine di ingresso sarà esposto almeno 2 ore prima dell'inizio delle prove.

I concorrenti che non rispettano l'ordine di ingresso saranno squalificati.

Se un concorrente ha una grave e confermata sopravvenienza (ferratura, ferite, ecc.), il Presidente della Giuria può, eccezionalmente, a sua discrezione, **modificare** l'ordine di partenza e annunciare tale **modifica** al pubblico.

I cavalieri che non compaiono nel rispettivo ordine di iscrizione avranno a disposizione un tempo di 60 (sessanta) secondi dopo la chiamata del Presidente della Giuria e saranno squalificati dalla categoria se non effettuano il percorso entro il suddetto tempo.

Tutte le comunicazioni devono essere effettuate in lingua inglese.

## **2. Dressage, attitudine e velocità**

Sebbene possa essere definito un orario di ingresso generale, i concorrenti sono responsabili del monitoraggio delle prove al fine di effettuare il loro ingresso nel rispettivo ordine di ingresso.

## **3. Sbrancamento**

L'ordine di partenza alla prova di sbrancamento sarà deciso come segue:

L'ordine di ingresso delle squadre sarà deciso da un sorteggio e la prova si svolgerà con l'ingresso del primo cavaliere di ogni squadra, seguito dal secondo, terzo e, infine dal quarto.

L'ordine di ingresso dei concorrenti appartenenti alla stessa squadra è interamente a discrezione del rispettivo Team Leader che dovrà però darne comunicazione al Presidente della Giuria, in sede di estrazione per la selezione dei vitelli.

Il processo di selezione dei vitelli sarà effettuato in presenza degli animali debitamente identificati nel luogo della prova.

## VIII – PROVE CAMPIONATO PROVA DRESSAGE

### 1. Campi

#### a) Campo gara:

La superficie del campo gara rettangolare deve essere liscia e priva di pietre o corpi estranei. La consistenza della superficie deve essere conforme a questo tipo di prova. Le dimensioni del rettangolo saranno di 20 m. x 40 m. e dovrà essere totalmente delimitato da una barriera di altezza non superiore a 0,50 m.

L'ingresso al maneggio sarà largo circa 2 (due) m. e sarà situato al centro di uno dei lati corti del rettangolo di fronte alla posizione occupata dal Presidente della Giuria.

Il campo deve essere dotato di un impianto acustico e il Presidente della Giuria deve disporre di una campana che utilizzerà per autorizzare l'inizio del percorso.

Gli spettatori non saranno mai situati a una distanza inferiore a 5 (cinque) m. dal rettangolo.

#### b) Campo prova

Deve essere disponibile un campo prova il più possibile simile a quello utilizzato per le prove (in termini di superficie) in cui l'impianto di amplificazione deve essere udibile.

Il campo prova sarà gestito dal Giudice del paddock.

### 2. Esercizi

La prova di dressage comprende 22 esercizi obbligatori (vedi Allegato 2), più 5 **voti di insieme**. La sequenza degli esercizi non può essere modificata durante l'esecuzione della prova (la sequenza degli esercizi è definita nel grafico (allegato 2), senza che sia consentito alcun cambiamento nell'ordine dei movimenti o degli esercizi).

Il tempo massimo per l'esecuzione di questa prova sarà di **8** minuti con un cronometro il cui display dovrà essere visibile ai concorrenti. Il tempo di prova inizierà dal saluto iniziale del cavaliere al Presidente della Giuria e si concluderà con il saluto finale del cavaliere. **Tutti gli** esercizi **eseguiti** dopo 8 minuti saranno valutati con il punteggio zero.

L'armonia e la **fluidità della** prova sono elementi da considerare da parte della Giuria.

Non viene attribuito alcun coefficiente a ciascuno degli esercizi, i punteggi di ogni singolo esercizio e dei voti di insieme saranno chiaramente espressi sull'apposita scheda (Appendice 2)

I cavalli dovranno rimanere fermi nell'alt quando il cavaliere saluta il presidente di giuria. Le amazzoni o i cavalieri che usano il casco saluteranno la giuria con un leggero cenno del capo e un movimento del braccio che non tiene le redini. Diversamente i cavalieri maschi toglieranno il cappello usando la mano che non tiene le redini. **Nelle categorie Junior/Young Riders, in Dressage e Attitudine, la conduzione con una mano deve avere una migliore valutazione da parte della Giuria.**

### 3. Musica

Ogni concorrente sceglierà la musica che accompagnerà la sequenza della propria prova, che sarà giudicata nell'apposita voce di giudizio.

La musica deve essere in armonia con l'esecuzione dei movimenti e il tempo. La chiavetta (USB pen drive) o il CD devono essere consegnati dal concorrente in segreteria appena giunto alla manifestazione. La musica deve essere pronta per la riproduzione e il cavaliere deve indicare con un movimento del braccio, al di fuori del campo, il momento in cui la musica dovrebbe iniziare.

Nel caso in cui la musica si interrompa durante una prova di dressage e nei casi in cui non vi sia alcun sistema di back-up, il cavaliere potrà, con il permesso del **Presidente di Giuria** presso C, lasciare l'arena. Ci deve essere una minima pausa tra gli orari di inizio degli altri cavalieri. Il cavaliere in questione deve rientrare in campo per completare o per riprendere la sua prova durante una pausa programmata o al termine della competizione. Il Giudice in C, dopo aver interloquito con il Cavaliere, determinerà quando lo stesso dovrà tornare in campo. Spetta al cavaliere decidere se riprendere la prova dall'inizio o dal punto in cui la musica si è interrotta. In entrambi i casi, i voti già dati non saranno modificati. Se ci sono oggetti estranei nell'arena che potrebbero avere un'influenza sulle prestazioni, la prova deve essere interrotta e il cavaliere potrà riprendere quando l'oggetto è stato rimosso. È responsabilità di ogni squadra fare il sound check (che deve essere annunciato nel programma di gara)

### 4. Punteggi

Tutti gli esercizi saranno giudicati con un punteggio da 0 a 10, secondo la seguente scala

## Il giudice può dare mezzo punto

•	Eccellente	10
•	Molto buono	09
•	Buono	08
•	Sufficientemente buono	07
•	Soddisfacente	06
•	Sufficiente	05
•	Insufficiente	04
•	Da Insufficiente a carente	03
•	Negativo	02
•	Pessimo	01
•	Mancata esecuzione dell'esercizio	00

- Errore di percorso 5 punti di penalità per ogni errore nella somma finale fino ad un massimo di 2. I binomi che commettono 3 errori verranno squalificati.

- Accarezzare il cavallo o toccare il collo del cavallo sopra alle redini 5 punti di penalità nella somma finale fino ad un massimo di 2. I cavalieri saranno squalificati se accarezzano o toccano il cavallo 3 volte.

- La caduta del cavallo e/o del cavaliere è causa di eliminazione (solo nel caso in cui uno di essi tocca il pavimento con una parte diversa degli zoccoli del cavallo)

- 3 errori dell'esecuzione sono causa di eliminazione.

I punti di penalità devono essere annotati solo sulla Scheda Punteggio del Presidente di Giuria, anche se la notifica di tali atti è effettuata da uno degli Ufficiali di Giuria. Se il Presidente della Giuria segnala l'errore deve essere segnato anche dagli altri 4 giudici.

Anche in caso di una possibile squalifica, i giudici devono valutare l'intera prestazione di un binomio in percorso fino al completamento, dopo di che si confronteranno per prendere una decisione.

## 5. Classifica

La classifica di una prova si ottiene sommando il numero totale di punti assegnati ai binomi.

## 6. Utilizzo del frustino

I cavalieri possono entrare nell'arena con un frustino, che rimarrà in posizione verticale e assicurato dalla mano libera. Toccare il cavallo con il frustino è considerato un aiuto esterno e comporterà la squalifica.

## 7. Motivi di squalifica

I seguenti sono motivi per la squalifica di un binomio:

- Entrare in campo prima che il Presidente della Giuria abbia dato il consenso;
- Impiegare più di un minuto per entrare in campo dopo il suono della campana;
- Se i quattro zoccoli del cavallo superano la delimitazione del rettangolo;
- Se il cavallo ha ferite alle narici o ai fianchi o se presenta segni di zoppia;
- Se il cavaliere maltratta il cavallo;
- Se sono necessari più di 10 secondi per eseguire un movimento in avanti;
- Uso di 2 mani nella monta;
- **La caduta del cavallo e/o del cavaliere è causa di eliminazione (nel caso in cui uno di essi tocca il terreno con una parte diversa degli zoccoli dei cavalli)**
- **Accarezzare il cavallo o toccare il collo del cavallo davanti alle redini comporta 5 punti di penalità nella media finale fino ad un massimo di 2. I cavalieri saranno squalificati se accarezzano o toccano il cavallo 3 volte.**



## B) PROVA DI ATTITUDINE

L'obiettivo di questa prova è quello di dimostrare la capacità sia del cavaliere che del cavallo di eseguire **con calma, precisione, stile e regolarità**, qualsiasi ostacolo che rappresenti una difficoltà che potrebbe essere **riscontrata** in campagna o che potrebbe evidenziare l'**armonia** esistente tra cavallo e cavaliere.

### 1. Campo gara

Il campo gara per la prova di attitudine è costituito da un rettangolo con dimensioni minime di 70 mt. x 30 mt. che deve essere livellato e privo di pietre o oggetti che potrebbero mettere in pericolo il binomio e di conseguenza, pregiudicarne la valutazione da parte della Giuria. È fortemente raccomandata una superficie sabbiosa. Può essere tollerata una superficie in erba a condizione che il fondo non sia troppo duro o scivoloso.

### Campo prova

Nel campo prova devono essere disponibili per tutti i cavalieri almeno 3 ostacoli standard per preparare i cavalli per la prova. Gli stessi ostacoli devono essere disponibili per tutti i cavalieri, non è consentito cambiare gli ostacoli o costruire altri ostacoli durante il riscaldamento.

### 2. Durata massima della prova

Nel caso in cui il comitato organizzatore definisca un tempo massimo consentito per la prova, questo sarà calcolato sulla base della velocità del galoppo di lavoro per la distanza da percorrere più il tempo necessario per eseguire gli ostacoli lungo il corso, come indicato nella tabella allegata (Appendice 5). La distanza tra ogni ostacolo non dovrebbe mai essere inferiore a 10 m., **ma può essere sempre adattata alle dimensioni dell'arena.**

### 3. Ostacoli

Il termine ostacolo indica una difficoltà da superare da parte del cavaliere.

Il percorso deve essere montato in modo tale da consentire ai binomi di eseguire gli esercizi con la mano sinistra o destra per tenere le redini.

La descrizione degli ostacoli da utilizzare nelle prove di attitudine e velocità e le relative modalità di esecuzione sono descritte ai punti 5 e 12 del presente articolo.

Solo gli ostacoli indicati nei due punti sopra citati possono essere utilizzati al **fine di evitare disagi in occasione di eventi internazionali** con la presenza di difficoltà di cui solo i padroni di casa sono a conoscenza.

Il cavaliere è autorizzato a chiedere un'altra posizione del "garrocha". Per questo il concorrente deve chiedere al Presidente della giuria. O il presidente della giuria o uno dei degli addetti è autorizzato a cambiare la "garrocha", nella posizione giusta. Se il cavaliere cambierà la posizione del "garrocha", o qualsiasi altro ostacolo, sarà squalificato.

Tutti gli ostacoli sono contrassegnati da bandiere o coni rossi e bianchi (rosso a destra e bianco a sinistra).

Affinché un ostacolo possa essere eseguito con successo, il cavaliere deve:

- passare tra le 2 bandiere della linea di partenza nella giusta direzione,
- eseguire la manovra tecnica richiesta ad ogni singolo ostacolo,
- uscire dal percorso attraversando la linea di arrivo.

Gli ostacoli sono numerati in base al rispettivo ordine in cui **devono** essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandiere di ingresso. Ogni ostacolo rappresenta una esecuzione che deve essere eseguita.

#### 4. Errore di percorso

Un errore di percorso è un errore nell'avvicinamento ad un ostacolo o nell'esecuzione gli ostacoli senza rispettare la sequenza.

Si intende errore quando un binomio prosegue nell'esecuzione del percorso senza:

- aver corretto le modalità di avvicinamento al precedente ostacolo,
- aver eseguito il precedente ostacolo.

#### 5. Elenco degli ostacoli

Tutti gli ostacoli devono essere sicuri per il cavaliere e il cavallo. Quindi non sono consentiti spigoli vivi, passaggi scivolosi, linee pericolose, ecc. La valutazione della pericolosità spetta al Presidente di Giuria. Se un ostacolo è considerato pericoloso, deve essere **escluso** dal percorso.

Gli ostacoli di un percorso dovrebbero essere scelti dal seguente elenco:

1. Figura 8 tra i barili
2. Ponte in legno
3. Slalom tra paline parallele
4. Salto sulle balle di paglia
5. Recinto

6. Slalom tra paline in linea retta
7. Barili
8. Cannello (Porta)
9. Campana alla fine del corridoio
10. Brocca in terracotta
11. Passi indietro in "L" o un otto tra le barriere
12. Passo laterale (lavoro laterale) su un tronco
13. Spostamento di una palina da un barile
14. Posizionamento di una palina in un barile
15. Uso della lancia per infilzare un anello
16. Attraversamento di un fosso
17. Talus
18. Passaggio di una tazza da una palina ad un'altra.

## **6. Ricognizione**

Prima dell'inizio della prova, i concorrenti possono effettuare una ricognizione del percorso in tenuta agonistica, con l'obiettivo di esaminarne le difficoltà degli ostacoli e del tracciato.

Il campo sarà quindi aperto ai cavalieri per un tempo minimo di 15 minuti. Il Presidente di Giuria segnalerà con il suono di una campana il momento di apertura e di chiusura del campo.

I cavalieri e i tecnici che entrano in campo gara fuori dal tempo previsto per la ricognizione sono passibili di squalifica.

Nessun concorrente può rimanere in campo gara dopo il suono della campana che indica la chiusura del campo, non possono essere apportate modifiche al percorso, la prova dovrà prendere inizio non meno di dieci minuti dopo la fine della chiusura del campo per la ricognizione.

## **7. Inizio della prova**

Il Presidente di Giuria suonerà la campana per segnalare l'inizio del percorso di ogni concorrente. Dopo il suono della campana, i concorrenti hanno 1 minuto per iniziare la prova. I concorrenti che non rispettano il sopra citato termine saranno squalificati.

## **8. Inizio e Fine**

Le linee di partenza e di arrivo sono delimitate da segnalatori o bandiere rosse e bianche (rosse a destra e bianche a sinistra). Ci sarà anche una lettera "S" o "F" per indicare le linee di partenza e di arrivo (Start – Finish).

## 9. Tracciato del percorso

Un grafico del percorso deve essere esposto assieme all'ordine di partenza almeno 2 ore prima dell'inizio della prova.

Il grafico del percorso deve essere inviato dal CO e alle nazioni partecipanti almeno 1 settimana prima dell'inizio della competizione.

## 10. Valutazione

La prova viene valutata **secondo l'allegato 3** che è una scheda simile a quella del Dressage. Come nella prova di dressage, la scheda contiene un **voto di insieme**.

Occorre tuttavia fare riferimento a diversi elementi generali:

### 10.1. Cavallo:

- Regolarità dei movimenti
- Qualità delle partenze al galoppo
- Sottomissione **e rispondenza degli aiuti**
- Riunione
- Armonia dei movimenti

### 10.2. Cavaliere:

- Posizione
- Assetto; stabilità
- Uso **ed efficacia** degli aiuti
- Uso esclusivo di una mano (sinistra o destra) **(nelle categorie senior)**

La scala dei voti è la stessa utilizzata per la prova di Dressage  
**Il giudice può dare mezzo punto**

•	Eccellente	10
•	Molto buono	09
•	Buono	08
•	Sufficientemente buono	07
•	Soddisfacente	06
•	Sufficiente	05
•	Insufficiente	04
•	Da Insufficiente a carente	03
•	Negativo	02
•	Pessimo	01
•	Mancata esecuzione dell'esercizio	00

#### 11. **Motivi di eliminazione**

I concorrenti che commettono i seguenti errori saranno eliminati:

- Entrare in campo gara prima che il Presidente della Giuria abbia dato il consenso;
- Toccare il cavallo con il frustino o utilizzare il frustino per fornire qualsiasi forma di assistenza.
- La caduta del cavallo e/o del cavaliere è causa di eliminazione.
- Mancata correzione di un errore di percorso;
- 3 disobbedienze ad eseguire lo stesso ostacolo;
- Inizio del percorso prima del suono della campana;
- Impiegare più di un minuto per iniziare il percorso dopo il suono della campana;
- Utilizzo di entrambe le mani per condurre il cavallo;
- Presenza di maltrattamenti o di ferite al cavallo;
- Zoppia o ferite con tracce di sangue del cavallo;
- Rifiuto di avanzare per un periodo superiore a 15 secondi;
- Mostrare un ostacolo in modo evidente;
- Attraversare un ostacolo che non è stato ancora eseguito
- Abbattere un ostacolo o parte di un ostacolo che non è stato ancora eseguito
- Cambiare la mano "di lavoro" durante la prova (ad esempio se il cavaliere sta svolgendo il cancello con la mano destra, non può suonare la campana con la mano sinistra).

## 12. Descrizione degli ostacoli

**Tutti gli ostacoli descritti nel presente regolamento devono essere valutati tenendo conto del ritmo, della libertà e della regolarità delle andature, dell'impulso e della sottomissione, nonché dei criteri specifici stabiliti per ciascun ostacolo.**

### 12.1 – Figura (8) Otto tra i barili

L'ostacolo è costituito da 2 barili posti ad una distanza di 3 m. l'uno dall'altro (con la distanza misurata dal centro dei barili).

Il cavallo si avvicinerà a un galoppo tra i barili ed eseguirà una volta di 3 m. di diametro attorno al tamburo destro. Completate le **volte** e passando a metà distanza tra i barili, si deve eseguire un cambio in aria sulla linea immaginaria tra i 2 barili ed **eseguire** una volta sul lato sinistro attorno al barile sinistro. Dopo aver completato la volta sul lato sinistro, passerà a metà distanza tra i barili.

L'ostacolo inizia prima che il cavallo attraversi la linea immaginaria tra i barili e termina dopo che il cavallo ha superato quella linea (terza volta) **completamente**.

L'ostacolo può essere eseguito in posizione arretrata, percorrendo prima la circonferenza del barile destro.

### Valutazione

La giuria deve **annotare** la **qualità**, la precisione e l'atteggiamento dei **cambiamenti in aria**, tra i barili, la forma, le **dimensioni** e la simmetria della circonferenza.

**Errori gravi: mancata esecuzione del cambio in aria**

**variazione del ritmo**

**irregolarità del contatto e/o forti resistenze**

**abbattimento del barile/elemento**

### 12.2 - Ponte di legno

L'ostacolo consiste in un ponte costituito da assi **attraverso il quale l'animale deve camminare. La parte laterale non deve essere dura.**

L'ostacolo deve misurare almeno 4 m. x 1,5 m. con la sua parte più alta ad almeno 20 cm dal suolo.

La prova può eventualmente comprendere **l'esecuzione dell'ostacolo in entrambe le direzioni.**

La superficie non deve essere scivolosa.

L'ostacolo deve essere realizzato in materiale ragionevolmente solido e in modo tale da non mettere in pericolo né il cavallo né il cavaliere.

Il colore del ponte in legno deve essere scelto in tonalità naturali. I loghi degli sponsor a lato non sono consentiti se possono causare difficoltà al giudice nel vedere correttamente le prestazioni del binomio.

### **Valutazione**

La giuria deve classificare la qualità e la regolarità del passo, le transizioni e la fiducia nell'avvicinamento all'ostacolo.

**Gravi  
errori:**

**Non eseguire l'ostacolo al passo (segno inferiore a 5)  
Abbattimento dell'ostacolo (segno inferiore a 5) Grave resistenza  
o esitazione (segno inferiore a 5) Ritmo  
Difficoltà nelle transizioni**

### **12.3 - Slalom tra Paline Parallele**

L'ostacolo è costituito da 7 paline alte 2 m e fissate ad una base esterna non fissata al suolo, disposte in 2 linee parallele con una distanza di 6 m. l'una dall'altra. Sarà inoltre osservata una distanza di 6 m. tra la linea di quattro paline (numeri 1, 3, 5 e 7), cos' come ci sarà una distanza di 6 m. tra la linea delle 3 paline (numero 2, 4, 6).

La palina n. 2 sarà posizionata a metà distanza tra la palina n. 1 e la n. 3. La palina n ° 4 sarà posizionata a metà distanza tra le paline n ° 3 e 5. La palina n.6 sarà posta a metà strada tra le paline n.5 e 7.

L'ostacolo deve essere eseguito come segue: il cavallo eseguirà mezza volte attorno ai pali, nell'ordine indicato dal numero di ogni pali (nn.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) e nella direzione **indicata dal grafico del percorso, con cambiamenti in aria eseguiti a metà distanza tra i pali.**

**Eccezionalmente, in un campionato non mondiale o intercontinentale se il campo gara e le distanze tra gli ostacoli sono troppo brevi, costruttore del percorso, previa autorizzazione del presidente di giuria, deve essere in grado di predisporre solo 5 paline.**

### Valutazione

La giuria deve valutare l'armonia e la precisione di movimenti del cavallo, la qualità dei cambiamenti in aria e la geometria e la simmetria dei loop. Se il cavaliere impiega lo stesso numero di tempi tra i cambi in aria, deve avere un punteggio migliore.

Gravi errori:

Errori cambio in aria

Errori nel ritmo

Irregolarità e/o mancata simmetria nelle volte

Abbattimento dei pali

#### 12.4 - Salto sulle balle di paglia

L'ostacolo è costituito da 4 balle di paglia, tra due pilieri, **con una barriera sulla parte superiore**. Il cavallo dovrebbe avvicinarsi e saltare oltre questo ostacolo in modo naturale e con **fiducia**. Le balle di paglia possono essere sostituite da un **materiale** naturale purché non superi l'altezza della palla **e sia sicuro per i cavalli**.

### Valutazione

La giuria dovrebbe valutare la fiducia nell'avvicinamento, la correttezza dello stile di salto, la posizione del cavaliere e l'uso degli aiuti nello svolgimento dell'ostacolo.

Gravi errori:      Rifiuto

Stile insufficiente

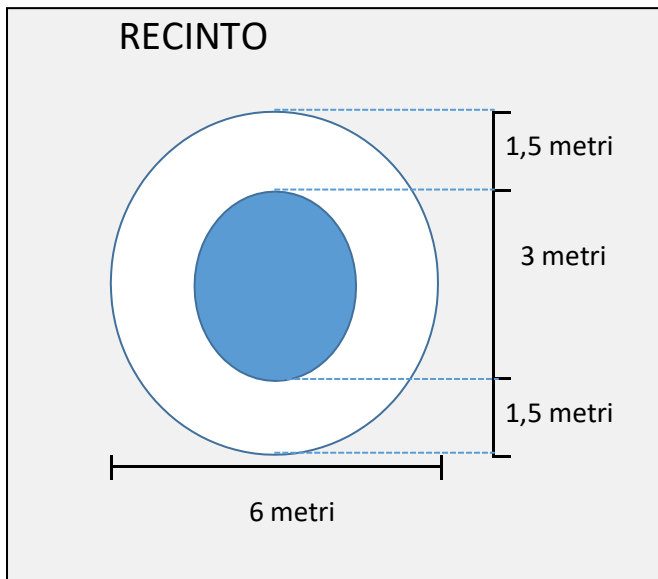
Irregolarità del ritmo

Abbattimento di qualsiasi parte dell'ostacolo

#### 12.5 - Recinto

Si tratta di un recinto, con un ingresso, contenente un altro recinto che ospiterà animali come galline, oche, anatre, maialini, ecc. **La parte interna dell'ostacolo non deve essere molto dura e deve cadere facilmente per non impaurire i cavalli**





L'ostacolo deve essere eseguito entrando in una direzione e facendo un giro completo **in una direzione**, uscire eseguendo una mezza piroetta/mezzo giro, entrando di nuovo (nell'altra direzione del primo giro) facendo un altro giro completo e lasciando il recinto. L'ostacolo deve essere eseguito al passo o al galoppo.

### **Valutazione**

La giuria deve classificare la calma e la franchezza del cavallo, la qualità dell'andatura e l'uso degli aiuti da parte del cavaliere per eseguire l'ostacolo e dovrebbe tenere conto se l'ostacolo viene eseguito al galoppo (migliore valutazione) o al passo in entrambe le direzioni.

**Gravi errori: Trotto nel recinto**

**Resistenze gravi Irregolarità del ritmo**

**Errore nel cambio in aria.**

### **12.6 - Slalom tra le paline**

L'ostacolo è costituito da un numero minimo di cinque paline di legno o di metallo di due metri, sostenuti da una base esterna non fissata a terra, disposti in linea retta e ad una distanza di 6 metri l'uno dall'altro. La direzione dell'**ostacolo** del percorso è stabilita dalla tabellatura del percorso. L'ostacolo deve essere eseguito entrando in un galoppo e ogni cambio di direzione deve corrispondere a un cambio in aria. Il galoppo deve essere sempre conforme e **adeguato al** circolo che viene eseguito dal cavaliere.

I cambi in aria devono sempre essere eseguiti a metà distanza tra le paline. **Se il cavaliere impiega lo stesso numero di tempi tra i cambi di galoppo in aria deve avere un migliore punteggio.**

### **Valutazione**

La giuria deve valutare la precisione dell'azione del cavaliere, il suo movimento, che deve essere fluido e continuo e il modo di esecuzione dell'ostacolo. La qualità del galoppo e dei cambi in aria.

**Gravi errori: Mancata esecuzione di cambi di galoppo in aria o errori in esse Gravi resistenze**

**Irregolarità del ritmo**

**Irregolarità e/o mancata simmetria nelle volte**

**Abbattimento dei pali**

### **12.7 - Barili**

L'ostacolo è costituito da 3 barili posizionati ai 3 angoli di un triangolo equilatero con lati lunghi 3 m (la lunghezza del lato del triangolo è misurata dal centro dei barili).

L'ostacolo deve essere eseguito come segue: il cavallo entra al galoppo tra i barili sul lato indicato sul grafico del percorso. **Il cavaliere esegue una circonferenza completa attorno** al barile posto a destra e procederà quindi al barile successivo, effettuando un cambio di galoppo in aria sopra la linea immaginaria tra entrambi i barili e quindi girerà attorno al secondo barile. **Infine il cavaliere si deve** avvicinare all'ultimo barile ed eseguire un cambio di mano in aria lungo la linea immaginaria tra il 2° e il 3° barile e quindi esegue una circonferenza completa attorno **all'ultimo** barile, uscendo dallo stesso punto in cui è iniziato l'esercizio.

Tutti i circoli devono essere completati a destra come previsto dal grafico di percorso e dalla spiegazione fornita durante la ricognizione di percorso.

L'**obiettivo** di questo ostacolo è quello di evidenziare la facilità di conuizionee e la capacità di eseguire delle volte strette, mantenendo l'impulso e il tempo del galoppo.

### **Valutazione**

La giuria deve basare l'attribuzione del proprio punteggio sull'atteggiamento del cavallo, sull'uso degli aiuti da parte del cavaliere (impiego ed effetto), sul ritmo, sulla continuità dell'azione, sulla fluidità delle prestazioni, sulla precisione, sulla geometria e sulla qualità dei cambiamenti in aria.



**Abbattere qualsiasi parte dell'ostacolo; Lasciare andare il cancello/chivistello.**

b) Corda

Questo esercizio si trova più comunemente nelle prove di velocità piuttosto che di attitudine.

Il modo di esecuzione è identico a quello del sottoparagrafo a) del presente articolo, **ma non è mai consentito far passare la corda sopra la testa del cavaliere.**

### **12.9 - Campana alla fine del corridoio**

L'ostacolo è costituito da:

- 2 barriere di lunghezza pari a circa 4 m., poste su 2 pilieri di altezza pari a circa 0,60 m. e fissate a terra, ad una distanza di 1,50 m. l'una dall'altra formando un corridoio.
- una campana posta alla fine del corridoio ad un'altezza di circa 2,00 m.

L'ostacolo deve essere eseguito come segue: il cavallo si avvicinerà al corridoio al passo o al galoppo **(migliore valutazione)** ed entrerà avanzando verso **la fine del corridoio, fermandosi vicino alla campana.** Il cavaliere suonerà il campanello a mano, quindi farà arretrare il cavallo lungo il corridoio fino a quando i suoi arti anteriori non saranno usciti completamente dal corridoio.

#### **Valutazione:**

La giuria deve valutare l'atteggiamento e la riunione del cavallo, l'uso da parte del cavaliere degli aiuti e della velocità, la fluidità, la continuità, la **direzione** e la perfezione dell'esecuzione. Un punteggio più alto sarà assegnato per l'esecuzione dell'ostacolo al galoppo piuttosto che al passo e se il cavallo nell'alt non è piazzato.

#### **Valutazione:**

La giuria dovrebbe classificare l'atteggiamento e la riunione del cavallo, l'uso da parte del cavaliere degli aiuti e della velocità, la fluidità, la continuità, la **direzione** e la perfezione dell'esecuzione. Un punteggio più alto sarà assegnato per l'esecuzione dell'ostacolo al galoppo piuttosto che al passo. **Anche la qualità dell'alt e dei passi indietro deve influire sul punteggio.**

**Gravi errori: Spostare una delle barriere**

**Cavallo che esce dal lato della campana del corridoio o che salta le barriere**

**Perdita del ritmo;**

**Mancanza di immobilità**

**Resistenza nell'arretrare**

Il corridoio può, in alternativa, essere a "L" e formato da due corridoi di 4 m. Le barriere ed i rispettivi supporti possono essere sostituiti da cancelletti da dressage.

#### **12.10 - Caraffa di terracotta**

Questo ostacolo è costituito da un tavolo con un'altezza approssimativa di 1 m., con un piano del tavolo quadrato/**circolare** con una misura laterale di circa 1,25 m. su cui dovrebbe essere posizionata una caraffa piena di liquido (acqua).

L'ostacolo viene eseguito come segue: il cavaliere deve avvicinarsi al tavolo, al galoppo (**preferibile**) o al passo, afferrare la caraffa e sollevarla sopra la testa e poi rimetterla sul tavolo, **con il cavallo immobile parallelo al tavolo.**

#### **Valutazione:**

La giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina e rimane fermo accanto al tavolo, senza evidenziare alcun segno di paura sereno rispetto all'uso degli aiuti da parte del cavaliere. La caraffa, una volta posizionata sul tavolo, deve rimanere in posizione verticale. Il cavaliere sarà penalizzato se il cavallo si appoggia al tavolo. Un punteggio più alto verrà assegnato per l'avvicinamento al tavolo al galoppo piuttosto che al passo.

**Gravi errori: Mancanza di immobilità nell'alt**

**Traiettoria e transizioni non ben definite**

**Grave resistenza**

**Al posto della caraffa può essere utilizzata una bottiglia (piena di liquido o sabbia).**

#### **12.11 - Arretramento in "L" o rotazione di diversi elementi o ostacoli**

Questo ostacolo può essere duplice:

Questo ostacolo ha 2 varianti,

##### **12.11.1.**

- 1) Un corridoio a forma di "L", costituito da due sezioni di quattro metri ciascuna con una larghezza di 1,5 e identico alla definizione di cui al punto 12.9. Il cavallo andrà al passo o al galoppo nel corridoio

e suonerà la campana dall'altra parte. Quindi tornerà indietro lungo la "L" lungo lo stesso **percorso** utilizzato per entrare.

Valutazione:

La giuria valuterà la **qualità delle transizioni e degli alt e il modo in cui il cavallo entra e usa la schiena, il corridoio, la direzione**, la fluidità dei movimenti e la risposta all'uso degli aiuti.

**Errori gravi: Toccare o abbattere i montanti che delimitano l'ostacolo;**

**Resistenza nelle transizioni,**

**Irregolarità del ritmo,**

**Mancanza di immobilità nell'alt.**

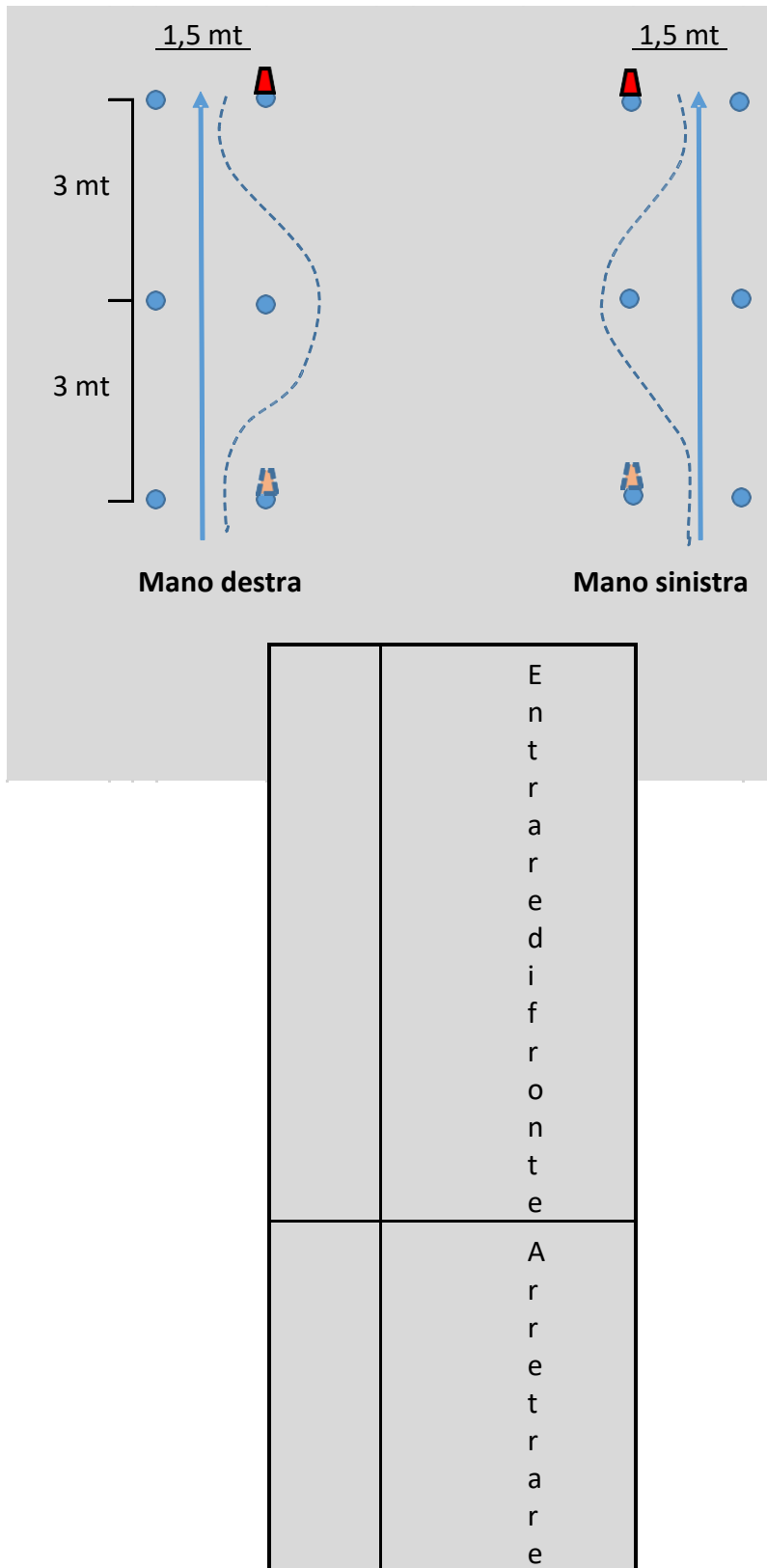
**12.11.2.**

2) Il concorrente entra nel corridoio ad "L", alla cui estremità si trova una palina alta circa 1,60 m. sul lato destro sul quale verrà collocato una tazza. Il cavaliere rimuoverà la tazza e arretrerà nel corridoio a forma di "L", come sopra descritto. All'uscita ci sarà un'altra palina sul lato destro su cui posizionare la tazza.

2 linee di 3 paline distanti 1,5 m l'uno dall'altro, comprendenti un minimo di 3 paline ciascuno che formano un corridoio in cui le paline sono separate da un minimo di 2,5 metri e un massimo di 3 metri l'una dall'altra, e ciascuna linea è separata da 1,5 m.

Il binomio **entra nel corridoio al passo o al galoppo (preferibile)** fino all'ultima palina, **fa un alt con immobilità e poi** il cavaliere rimuove la tazza ed esegue uno slalom arretrando, tra le paline.

Per completare questo esercizio il cavallo deve uscire completamente (cioè con i duoi 4 arti) a passi indietro **passando** l'ultima coppia di paline.



Se il cavaliere usa la mano destra per condurre il cavallo, deve rimuovere la tazza posta su un montante laterale sinistro e posizionarla sull'ultimo montante laterale sinistro. Se il cavaliere usa la mano sinistra per condurre il cavallo, deve rimuovere la tazza posta su un montante laterale destro e posizionarla sull'ultimo montante laterale destro.

Nel caso in cui il cavaliere abbatta una delle 2 prime o delle ultime 2 paline deve scendere da cavallo e rimettere la palina in posizione in posizione. La tazza **deve** essere riposta **nella palina solo** a cavallo.

**Valutazione:**

La **giuria valuterà la fluidità** dei movimenti **del cavallo, avanzando nel corridoio e arretrando, le transizioni, la direzione**, la sua risposta all'uso degli aiuti, la corretta esecuzione dell'ostacolo. Viene inoltre **valutata la correttezza dell'alt.**

**Errori gravi:** **Toccare o abbattere le paline;**  
**Resistenza nelle transizioni,**  
**Irregolarità del ritmo,**  
**Mancanza di immobilità nell'alt, Scarsa qualità dei passi indietro.**



## 12.12. Passo laterale (lavoro laterale) su uno o più tronchi

Questo ostacolo è costituito da un tronco (palo) lungo tra 3 e 6 m. con un diametro non superiore a 10 cm. e una lunghezza di quattro m. posizionati tra 5 e 10 cm. sopra il livello del suolo.

L'ostacolo può essere fatto su 1 o 2 tronchi. Se si utilizzano due tronchi possono avere un angolo fino ad un minimo di 90° tra di loro.

Il cavallo deve avvicinarsi all'ostacolo (a destra o a sinistra, come indicato sul grafico del percorso) perpendicolarmente al tronco. Il cavallo deve superare l'ostacolo, che deve sempre rimanere posizionato tra i suoi piedi posteriori e anteriori, ma mai toccato.

### **Valutazione:**

La giuria deve valutare la capacità del cavallo di superare l'ostacolo, la fluidità e la continuità dell'azione e la sua serenità. Un punteggio più alto sarà assegnato per l'esecuzione dell'ostacolo al galoppo, piuttosto che al passo.

Il cavallo sarà gravemente penalizzato se tocca o abbatte il tronco.

## 12.13. Rimozione di una lancia (pungolo) da un barile

Il cavaliere deve avvicinarsi al barile (o al recipiente contenente la lancia), al galoppo e rimuoverlo senza che il cavallo reagisca in alcun modo.

### **Valutazione:**

La giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo (**dovrebbe essere parallelo**), la sua reazione al movimento della lancia e il modo disinvolto in cui il cavaliere maneggia il bastone.

Il cavallo deve sempre avanzare ad un galoppo regolare e cadenzato e non deve reagire o impaurirsi rispetto al barile o rispetto alla rimozione della lancia da parte del cavaliere.

Qualsiasi alterazione della cadenza o cambiamento di movimento sarà penalizzato. Anche l'abbattimento del barile o del recipiente sarà severamente penalizzato.

## 12.14. Posizionamento di una lancia (Garrocha) in un barile

Questo ostacolo deve essere classificato come al n. 13, con l'unica differenza che la lancia deve essere posizionata nel barile.

**Valutazione:**

La giuria deve valutare il modo in cui il cavallo si avvicina all'ostacolo, la sua reazione al movimento della lancia e il modo disinvolto in cui il cavaliere posiziona il palo.

L'esercizio sarà considerato completato con successo solo se la lancia rimane nel barile con esso in posizione verticale.

Il rovesciamento del barile sarà penalizzato.

Un concorrente che lascia cadere la lancia prima di essere piazzata, non può continuare il percorso a pena di squalifica. Per correggere l'errore il cavaliere deve scendere da cavallo, recuperare la lancia, posizionarla nel barile, montare a cavallo e poi proseguire con la prova.

**12.15. Infilzare un anello con un palo**

Il concorrente, al galoppo, infilerà l'anello di 15 cm. di diametro posto su basi a varie altezze con la punta della lancia (pungolo)

**Valutazione:**

La giuria deve valutare se il cavaliere rallenta e mantiene sempre un atteggiamento naturale e il suo atteggiamento disinvolto nell'infilzare l'anello con la punta della lancia.

Eventuali errori nella cadenza del movimento con perdita di tempo da parte del cavallo saranno penalizzati.

Un cavaliere che colpisce il supporto con la lancia o qualsiasi altra parte dell'ostacolo, anche se rovescia la palla (o infila l'anello) sarà soggetto ad una valutazione inferiore a quella assegnata semplicemente colpendo la palla (o infilando l'anello)

Ci possono essere fino a tre basi di varie forme.

N.B.: Gli esercizi 13, 14 e 15 possono essere classificati come un unico esercizio.

**12.16. Attraversamento di un fosso pieno d'acqua**

L'acqua nel fosso non deve avere più di 20 cm di altezza. In attitudine, l'ostacolo deve essere eseguito a piedi.

Il corretto svolgimento di questo esercizio è fondamentale anche per qualsiasi cavallo che lavori sul campo.

Il cavallo deve passare attraverso il fosso in maniera naturale senza esitazioni e dimostrare la sua familiarità con l'attraversamento dell'acqua.

**Valutazione:**

La giuria deve valutare la disinvoltura del cavallo nell'avvicinarsi agli oggetti senza la necessità di un eccessivo impiego degli aiuti e dell'impegno da parte del suo cavaliere.

**12.17. Talus**

Si tratta dello stesso ostacolo utilizzato **nell'evento: è costituito da un terrapieno di sostanza naturale posizionato a non più di 60 cm dal livello del suolo e termina a strapiombo.**

L'obiettivo è osservare come l'animale si avvicina all'ostacolo (la cui parte iniziale è identica al ponte) e il modo in cui salta direttamente a terra da un'altezza di circa 60 cm., evidenziando fiducia nel cavaliere e nei suoi interventi. **Il cavallo deve avvicinarsi e mantenere l'andatura in modo naturale e senza alcuna esitazione. L'ostacolo può essere eseguito in salita o in discesa.**

**Valutazione:**

La Giuria valuterà il modo in cui il cavallo si avvicina al talus, la disinvoltura dell'esecuzione, la costanza e la qualità dell'andatura durante l'esercizio e la disinvoltura nel ricevere le indicazioni dal cavaliere.

**Errori gravi: Esitazione e rifiuto di saltare il talus;  
Resistenza agli aiuti del cavaliere.**

**12.18 Passaggio della tazza da una paolina ad un'altra**

Questo ostacolo dovrebbe preferibilmente essere eseguito in velocità.

L'ostacolo è costituito da due paline verticali di 2 m distanti 1,2 m l'una dall'altra, con una delle quali con una tazza rovesciata nell'apice. I cavalieri si avvicinano, al passo o al **galoppo (preferibilmente)**, lungo una linea immaginaria che unisce le due paline, **mostrando immobilità** e spostando la tazza da una palina all'altra per poi uscire al galoppo.

Se il cavaliere usa la mano destra per condurre il cavallo, deve spostare la tazza posta su una palina laterale sinistra e spostarla sulla palina laterale destra. Se il cavaliere usa la mano sinistra per **condurre** il cavallo, deve spostare la tazza posta su una palina laterale destra e spostarla sulla palina laterale sinistra.

La responsabilità del corretto posizionamento della tazza rimane esclusivamente a carico del cavaliere, che deve eventualmente verificare attraverso l'organizzazione prima di iniziare la prova.

**Questo ostacolo deve essere preferibilmente eseguito in velocità.**

### **Valutazione:**

La giuria **deve valutare** la **qualità della fermata del cavallo, l'immobilità**, senza esitazione, la franchezza nell'avvicinamento all'ostacolo senza la necessità di un impiego eccessivo di aiuti e di altri interventi da parte del cavaliere. I punti devono anche essere attribuiti per l'immobilità del cavallo quando si passa la tazza da una palina all'altra e la sua partenza tempestiva al galoppo.

**Errori gravi:**                   **Forte resistenza nelle transizioni,**  
**Mancanza di immobilità,**  
**transizione omessa o non evidente.**

## **C)       PROVA DI VELOCITÀ**

La prova di velocità è stata progettata per evidenziare il **lavoro sul campo su diversi ostacoli, sottolineando la disponibilità del cavallo a svolgere i compiti nel più breve tempo possibile, come richiesto dal cavaliere**, la capacità di coordinamento e di intervento del cavaliere, la qualità del cavallo di sottomettersi, la velocità **e l'attenzione**. Gli ostacoli devono essere eseguiti il più rapidamente possibile, **più eventuali aggiustamenti per bonus e penalità**, senza alcuna **valutazione** sullo stile o sul movimento.

La prova coinvolge alcuni o tutti gli ostacoli utilizzati nella attitudine.

In tutti i concorsi è necessario prendere il tempo con **timer** con celle elettroniche, compreso uno tabellone di visualizzazione che deve essere visto dal Presidente della Giuria, dal pubblico e dai cavalieri.

Il grafico del percorso deve essere inviata dal CO alle nazioni partecipanti almeno 1 settimana prima del concorso.

### **1.       Campo gara**

Il campo gara deve contenere gli stessi ostacoli descritti nell'attitudine, sebbene la stessa sequenza non sia obbligatoria.

Per questa prova è obbligatorio l'uso di un cronometro dotato di celle fotoelettriche e relativo display visibile a pubblico, giudici e cavalieri. Le ricevute dei tempi devono essere conservate dalla segreteria del campionato e **allegati alle schede di valutazione della prova.**

### **Campo prova**

Nel campo prova devono essere posizionati almeno 3 ostacoli standard per preparare i cavalli alla prova. (Ad esempio salto, passaggio laterale e 3 barili).

Gli stessi ostacoli dovrebbero essere disponibili per tutti i cavalieri, non è consentito cambiare gli ostacoli o costruire altri ostacoli durante il riscaldamento.

## **2. Motivi di decadenza**

I vizi di cui alla attitudine come motivi di decadenza sono esattamente gli stessi di questa prova

## **3. Ricognizione/Svolgimento del percorso**

Come nella prova di attitudine.

Ciascuna prova deve comprendere un numero minimo di 15 ostacoli. Sebbene lo stesso ostacolo possa essere eseguito due volte, qualsiasi ripetizione deve essere **eseguita** in direzione opposta.

Il tracciato del percorso deve essere predisposto in modo tale da consentire l'esecuzione degli esercizi da parte dei cavalieri tenendo le redini sia con la mano sinistra che con quella destra.

## **4. Sanzioni temporali agli ostacoli**

Gli errori agli ostacoli commessi in questa prova sono penalizzati in secondi (s.).

L'elenco che segue stabilisce, per ciascuno degli ostacoli, la penalità di tempo da aggiungere al tempo di prova.

Ogni CO deve fornire a tutti i membri della Giuria un modulo per prendere nota del tempo e delle sanzioni.

Allegato 7

**Numeri e bandiere non sono considerati parte dell'ostacolo**

#### 4.1. **Figura 8 tra i barili**

- Abbattimento di un barile + 05 s.
- **Errata esecuzione degli ostacoli - squalifica**

#### 4.2. **Ponte di legno**

L'obiettivo è quello di attraversare il ponte il più rapidamente possibile (qualsiasi movimento).

- Mancato attraversamento ponte **tra le bandiere di ingresso e di uscita e montanti - squalifica**
- Caduta montanti + 05 s. cad.

#### 4.3. **Slalom tra paline parallele**

- Abbattimento di una palina + 03 s.
- **Errata esecuzione agli ostacoli- squalifica**

#### 4.4. **Salto sulle balle di paglia**

- **Abbattimento della barriera e/o della palla + 05 s.**
- Mancato superamento dell'ostacolo - squalifica
- Terzo rifiuto - squalifica

#### 4.5. **Recinto**

- **Abbattimento di una parte dell'ostacolo + 05 s.**
- Uscita da uno qualsiasi dei lati dell'ostacolo - squalifica
- Mancata esecuzione dell'ostacolo - squalifica

Nella prova di velocità il cavaliere deve effettuare una sola girata, nella direzione da lui liberamente scelta, salvo diversa indicazione nel grafico di percorso.

#### 4.6. **Slalom tra le paline**

- Abbattimento delle paline + 03 s.
- **Errata esecuzione dell'esercizio - squalifica**

#### 4.7. **Barili**

- Abbattimento di un fudto + 05 s.
- **Errata esecuzione dell'esercizio - squalifica**

#### 4.8. a) Cannello

- Caduta e mancata chiusura del cancello + 30 s (il cavaliere dovrebbe smontare per ripristinare il cancello)
- Abbattimenti dei oilieri + 10 s.
- Mancata esecuzione dell'ostacolo (nemmeno tentando di chiudere il cancello) - squalifica

#### b) Scalarola (porta con corda)

Questo ostacolo dovrebbe preferibilmente essere eseguito in velocità.

- Abbattimento di un piliere +10 s.
- Mancata esecuzione dell'ostacolo (nemmeno tentando di chiudere il cancello - squalifica
- Non è consentito passare la corda sopra la testa **del cavaliere**. Questo movimento è causa di squalifica.

#### 4.9. Campana alla fine del corridoio

- Toccare la barriera nel corridoio + 05. s
- Mancato suono del la campana - squalifica
- Mancata esecuzione dell'ostacolo - squalifica
- **Salto del cavallo nel** corridoio - squalifica

#### 4.10. Brocca di terracotta

Non deve essere eseguito in velocità.

#### 4.11. Appoggiata in "L" o una figura a otto tra le paline.

In questa prova, la "L" può essere eseguita in avanti a qualsiasi velocità. Il concorrente deve suonare il campanello all'uscita.

##### 4.11.1 "L"

- Caduta paline + 05 s. cad.
- Il cavallo **scavalca il corridoio** - squalificato
- Mancato posizionamento della tazza sulla palina di uscita - squalifica
- Mancata esecuzione dell'esercizio - squalifica

#### 4.11.2 **Paline**

- Abbattimento delle paline+ 05 s. cad.
- Mancato posizionamento della tazza sulla palina di uscita - squalifica
- Mancata esecuzione dell'esercizio - squalifica
- Torsione del cavallo prima delle ultime due paline - squalifica

Per terminare correttamente l'ostacolo i primi due e gli ultimi due poli devono rimanere in posizione verticale

#### 4.11.3 **“8”**

- Toccare un barile/barriera + 05 s.
- **Errata esecuzione di un ostacoli** - squalifica

#### 4.12. **Passo laterale su un tronco**

Il tronco deve essere posizionato tra 5 e 10 cm sopra il livello del suolo.

- Un arto si sposta lateralmente verso l'altro lato del tronco/**palo** + 05.s
- Errore di percorso - squalifica
- Caduta del tronco + 7 s

#### 4.13. **Spostamento di una lancia (Garrocha) da un barile**

- Mancato posizionamento della lancia - squalifica
- Lancia rimossa ma caduta e non spostata - squalifica
- **Abbattimento del barile** + 05 s.

#### 4.14. **Posizionamento del bastone (pungolo) in un barile**

- Mancato posizionamento della lancia - squalifica
- La lancia viene lasciato cadere ma poi raccolto e posizionato nel barile dopo che il cavaliere è montato - non ha subito alcuna penalità
- **Abbattimento del barile** dopo aver posizionato la lancia + 05 s.
- **Abbattimento del barile** prima che la lancia sia posizionato - squalifica

L'esercizio sarà considerato completato con successo **solo** se la lancia rimane nel recipiente in cui deve essere posizionato. Se la lancia non è inserito correttamente ed è caduto, il concorrente deve scendere da cavallo, raccoglierlo, rimontare a cavallo e continuare il percorso (posizionandolo all'interno del barile una volta in sella). La stessa procedura si applicherà se la lancia viene lasciato cadere in qualsiasi punto tra l'esercizio 13 e questo esercizio.



#### 4.15. **Uso della lancia/garrocha per infilzare un anello**

- Infilzare un anello **Bonus di 5 s.** (a condizione che sia posizionato all'interno del barile insieme alla lancia)
- Abbattimento dell'ostacolo + 10 s. di penalità

#### 4.16. **Attraversamento del fosso con acqua**

Mancato attraversamento del fosso - squalifica

#### 4.17. **Talus**

L'obiettivo è quello di attraversare il talus il più rapidamente possibile (qualsiasi movimento)

- Mancata esecuzione del talus- squalifica
- Impiego maggiore di 20 s. per saltare **giù/su dal talus** - squalifica

#### 4.18 **Passaggio di una tazza da una palina all'altra**

In questa prova l'ostacolo viene eseguito il più rapidamente possibile senza alcuna necessità di fermarsi.

Mancata rimozione tazza - squalifica

Rimozione della tazza ma mancato posizionamento nell'altra palina - squalifica

La tazza posta nella palina sbagliata - squalifica

Per completare l'ostacolo le due paline devono rimanere in posizione verticale

Per completare l'ostacolo la tazza deve essere posizionata nella palina giusta.

Se la tazza cade prima della fine dell'ostacolo dovrebbe essere posta nella palina, con il cavaliere a cavallo.

### 5. **Sanzioni generali**

Oltre alle penalità di cui al precedente punto 4, accarezzare il cavallo o toccarlo sul collo davanti alle redini comporterà una penalità di 5 s. sul tempo finale fino ad un massimo di due penalità. I cavalieri saranno squalificati se accarezzano o toccano il cavallo tre volte.

## D) PROVA CON I VITELLI

La prova consiste in un compito, svolto da un massimo di 4 e da un minimo di 3 cavalieri della stessa squadra, che lavorano insieme per separare 4 vitelli preselezionati da una mandria situata in recinto, una alla volta, nel rispetto dell'ordine definito dalla giuria (uno per cavaliere) al fine di mandarli in una zona delimitata che è separata dal resto della mandria.

I 4 (o 3) membri della squadra, svolgeranno i loro compiti individualmente con ogni cavaliere che taglia 1 vitello. Gli altri 3 (o 2) membri della squadra aiuteranno a mantenere la mandria nel recinto di origine ad ogni tentativo, ma non possono oltrepassare la linea della zona che delimita l'area di competenza degli altri membri della squadra.

Prima dell'inizio della competizione, lo Chef d'Equipes deve confermare che i vitelli sono debitamente e correttamente identificati.

Non appena l'animale è stato tagliato e ammassato al di fuori della linea di contenimento, uno o più cavalieri possono aiutare il cavaliere ad accompagnare l'animale in un luogo appositamente definito.

I vitelli di ciascuna squadra saranno debitamente identificate al fine di evitare dubbi. La prova sarà completata solo quando il vitello separato si trova nella zona delimitata (con i 4 arti) e il resto si trova nel recinto.

Il sorteggio relativo al colore (o al numero) dell'anello del collo degli animali da separare sarà effettuato dopo che tutti gli animali saranno stati radunati all'interno del recinto alla presenza dei capisquadra delle varie delegazioni. Contemporaneamente si terrà anche un sorteggio dell'ordine di ingresso delle squadre.

Se c'è qualche problema con un vitello, il presidente della giuria può fare un sorteggio speciale e indicare un nuovo vitello da separare.

Se uno o più vacche vitelli devono essere fermati a causa di problemi di salute, si dovrà provvedere alla sostituzione dei vitelli fermati. Il numero di vitelli deve essere lo stesso per tutti i cavalieri a meno che non sia oggettivamente impossibile.

Il tempo limite per separare un vitello sarà di 3 minuti. Trascorso tale periodo, i concorrenti saranno squalificati e non verranno assegnati punti.

Il cronometro si attiverà quando il cavaliere che dovrà effettuare l'esercizio di separazione entrerà nel recinto della mandria. La misurazione del tempo termina non appena il vitello viene imbrancato nel luogo stabilito e tutti gli altri vitelli si trovano nel recinto.

## 1. Campo gara

Il campo gara per i vitelli consiste in un rettangolo con una dimensione minima di 60m x20m e un massimo di 80 m. x 30 m. Deve essere in piano e privo di pietre o oggetti che potrebbero mettere in pericolo i concorrenti e di conseguenza pregiudicare la valutazione della giuria. Si raccomanda vivamente di utilizzare una superficie sabbiosa.

La superficie può anche essere erbosa se non troppo dura o scivolosa.

L'Allegato 4 contiene un grafico (a titolo di esempio) del campo. Il recinto può essere posizionato all'interno o all'esterno della zona di taglio.

## 2. Valutazione

I concorrenti vengono valutati in base al tempo impiegato per completare la prova più eventuali penalità in caso di errori.

**Prima e dopo le prove deve essere eseguito un controllo dello steward per verificare la presenza di sangue e problemi nelle monte dei 4/3 cavalieri di ogni squadra**

**I punti assegnati nella prova dei vitelli, saranno: n+1 per il primo n~1 per il secondo n~2 per il terzo e così via, essendo il n=numero di concorrenti che integrano la gara a squadre (senza gli individuale)**

**La classifica della prova con i vitelli sarà basata sul punteggio totale assegnato ai cavalieri della squadra**

Solo i 3 migliori risultati raggiunti dai cavalieri saranno presi in considerazione per la classifica a squadre. I

punti saranno assegnati in base alla tabella dei punti (Allegato1).

La squadra vincitrice sarà quella con il maggior numero di punti.

## 3. Sanzioni per errori commessi nella divisione dei vitelli

Verrà applicata una penalità di 10 s. ogni qualvolta un vitello (diverso da quello in fase di separazione) oltrepassi la linea del recinto e una penale di 10 s. anche ogni qualvolta uno dei cavalieri diverso da quello che sta effettuando la prova oltrepassi la linea di demarcazione del rispettivo intervento. Se l'aiutante rimane all'interno del recinto per più di 5 secondi, la squadra verrà squalificata da quel tentativo.

Qualsiasi vitello che abbandoni la mandria, in anticipo, deve essere ricondotto nel recinto.

**Se il cavaliere tocca le redini del collo del cavallo sarà squalificato così come questo tentativo della squadra, non sarà considerato**

#### **4. Sicurezza di cavalli e vitelli**

Un cavaliere che si comporti in modo tale da mettere in pericolo la sicurezza del suo cavallo o del bestiame sarà squalificato per maltrattamento.

I pungoli per bovini possono essere utilizzati solo se non feriscono gli animali. Eventuali segni di lesione o tracce di sangue causati dal cavaliere comporteranno la squalifica del concorrente.

#### **NORME GENERALI**

- Durante la prova di velocità e la prova di sbrancamento devono essere sempre presenti un'ambulanza e un veterinario.

## TABELLA DEI PUNTEGGI (APPENDICE 1)

L'assegnazione dei punti avverrà con il seguente criterio.

Al cavaliere miglior classificato vanno tanti punti quanti sono i partenti più 1, al secondo classificato 2 punti in meno del primo, al terzo classificato 1 punto in meno del secondo, al quarto classificato 1 punto in meno del terzo e così via.

Pertanto, in caso di 20 partenti, i punti assegnati

saranno i seguenti:


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 punto

A ciascuna Prova del Campionato Europeo si applicano i seguenti coefficienti


PROVA DI DRESSA GE	PROVA DI ATTITUDINE	PROVA DI VELOCITÀ	SBRANCA MENTO
1	1	1	1

### CLASSIFICA IN COMPETIZIONI MONDIALI O CONTINENTALI

La classifica dei paesi partecipanti al campionato si ottiene totalizzando il numero di punti individuali assegnati ai tre migliori cavalieri della squadra di ciascun paese, in ciascuna delle quattro prove di campionato. La squadra del paese che totalizza il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice.

PROVA INTERNAZIONALE DI WORKING EQUITATION (APPENDICE 2)					
					
DATA		FIRMA		POSIZIONE GIUDICE	
CONCORRENTE		N° TESTIERA		NOME CAVALLO	
N°	PROVA	INDICAZIONI	Voto	C.	Osservazioni
1	Entrare al galoppo. Alt. Immobilità. Saluto di fronte al Presidente della Giuria	Riunione all'entrata. Alt sui quarti posteriori e peso bilanciato sulle estremità. Immobilità.		1	
<b>Movimenti al passo</b>					
2	Passo in linea retta (minimo 10 m)	Attività, regolarità dei movimenti e della riunione.		1	
3	Piroetta completa a destra.	Regolarità senza arretramento o omissione di lasciare le impronte degli zoccoli posteriori lungo il cerchio più corto. Piegare verso l'interno.		1	
4	Piroetta completa a sinistra.	Regolarità senza arretramento o omissione di lasciare le impronte degli zoccoli posteriori lungo il cerchio più corto. Piegare verso l'interno.		1	
5	Fermata. Arretrare indietro (minimo 6 passi e massimo 10 passi) e uscire al passo.	Fermata, regolarità, equilibrio, transizione e uscita al passo senza alcuna perdita di impulso.		1	
6	Circolo al passo a destra (minimo 10m)	Flessione nella direzione del movimento.		1	
7	Circolo al passo a sinistra (minimo 10m).	Flessione nella direzione del movimento.		1	
<b>Movimenti al Trotto</b>					
8	Eeguire una serpentina a 3 semicircoli	Geometria. Circoli. Regolarità. Disinvoltura.		1	
9	Cessione alla gamba, una per lato (min 10m ciascuna).	Geometria della figura. Disinvoltura. Efficacia dei circoli. Ritmo. Regolarità.		1	
10	Trotto medio (min 15m).	Transizione. Qualità de trotto medio, distensione. Direzione.		1	
11	Alt, arretramento di 6 passi, galoppa immediato verso destra.	Rispondenza all'Alt. Regolarità del dorso. Transizione al galoppo riunito dall'arretramento. Direzione.		1	
<b>Movimenti al Galoppo</b>					
12	Eeguire 3 circoli a destra: il primo circolo (20m) deve essere eseguito al galoppo medio; il secondo (15m) al galoppo di lavoro; il terzo (10m) al galoppo riunito. Tutti i circoli devono iniziare e finire nello stesso punto.	Riunione, equilibrio, regolarità, le transizioni devono essere chiare, fluide e tempestive e devono essere eseguite tutte nello stesso punto. <b>Flessione</b>		1	
13	Cambio di galoppo in aria	Qualità del cambio in aria (direzione, mantenimento del ritmo e dei tempi di galoppo)		1	
14	Eeguire 3 circoli a sinistra: il primo circolo (20m) deve essere eseguito al galoppo medio; il secondo (15m) al galoppo di lavoro; il terzo (10m) al galoppo riunito. Tutti i circoli devono iniziare e finire nello stesso punto.	Riunione, equilibrio, regolarità, le transizioni devono essere chiare, fluide e tempestive e devono essere eseguite tutte nello stesso punto. <b>Flessione</b>		1	

15	Eseguire 2 cerchi al galoppo con lo stesso diametro (max 10m) per eseguire una figura di "8" con <b>cambio in aria</b> .	Riunione, equilibrio, regolarità, flessione e impegno del posteriore. Qualità del cambio di galoppo in aria alla fine del primo circolo. Direzione.		1	
----	--	---	--	---	--

TEST INTERNAZIONALE DI EQUITAZIONE DI LAVORO					
					
16	Mezza volta a sinistra.	Equilibrio, flessione. Inizio e fine con il cavallo sulle stesse redini del mezzo giro.		1	
17	Cambio in aria	Qualità del cambio in aria (direzione, mantenimento del ritmo e dei tempi di galoppo)		1	
18	Mezza volta a destra.	Qualità del cambio in aria (direzione, mantenimento del ritmo e dei tempi di galoppo)		1	
19	Cambio galoppo su tre lati del campo. Il galoppo deve essere medio sul lato più lungo del campo, riunito sul lato corto e medio di nuovo sul lato lungo successivo	Transizioni bilanciate, ampiezza del movimento ed equilibrio sulla riunione.		1	
20	Aumentare la velocità e eseguire un Alt. <b>Procedere al galoppo</b> .	Sottomissione e direzione del movimento.		1	
21	Eseguire una serpentina con 4 mezzi cerchi, con cambiamenti in aria ad ogni attraversamento della linea centrale.	Impulso, regolarità dei movimenti, precisione e <b>qualità dei cambi in aria</b>		1	
22	Linea centrale. Alt, immobilità. Saluto.	Riunione, immobilità e piazzamento.		1	
Voti di insieme					
23	Falcate	Franchezza e regolarità.		1	
24	Impulso	Desiderio di andare avanti, elasticità delle falcate, elasticità della schiena e impegno dei posteriori.		1	
25	Sottomissione.	Attenzione e obbedienza, leggerezza e facilità dei movimenti, accettazione del contatto.		1	
26	Cavaliere	Posizione e assetto. Corretto utilizzo ed efficacia degli aiuti		1	
27	Valutazione artistica	<b>Musica e sequenza.</b>		1	
<b>TOTALE (max 270 punti)</b>					
<b>Limite di tempo - 8' 00"</b>		<b>Arena 40 x20 m</b>			
Punti di penalità					
1 ° errore (5 pts.) _____		2 ° errore (5 pts.) _____		ELIMINAZIONE 3 ° errore _____	

<b>PROVA DI ATTITUDINE (APPENDICE 3)</b>
--

RIDER _____	N° _____	CAVALLO _____
NOME DEL GIUDICE _____		FIRMA _____

SCHEDA PER ESERCIZI			
N°	Nome dell'esercizio	PUNTEGGIO	Note:
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

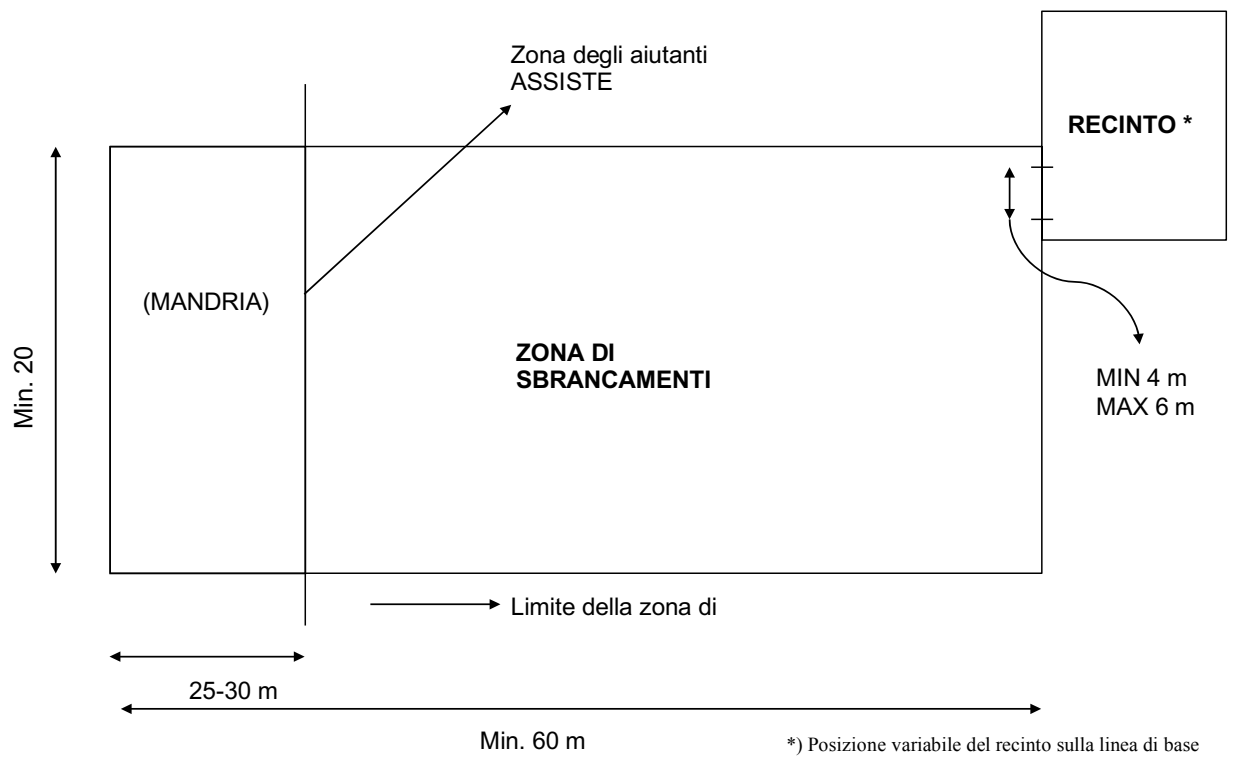
NOTE SUL PERCORSO			
N°	Compito	PUNTEGGIO	Note:
A	Galoppo e passo		
	Transizioni Galoppo/passo		

IMPRESSIONE GENERALE			
N°	Compito	PUNTEGGIO	Note:
B	Tempi	Libertà e regolarità	
C	Impulso	Desiderio di andare avanti, elasticità nelle falcate.	
		Impegno dei posteriori	
D	Sottomissione	Attenzione e ubbidienza.	
E	Cavaliere	Posizione e assetto del cavaliere,	
		corretto utilizzo e efficacia degli aiuti	



	<b>TOTALE</b>			

## SCHEMA DELLA PROVA CON VITELLI (APPENDICE 4)



## APPENDICE 5

### Tempo medio di esecuzione di ciascun ostacolo (ATTITUDINE) Dopo la misurazione del percorso e degli ostacoli

1. Figura otto (8) tra i Barili	- Tempo di galoppo di lavoro più tracciato
2. Ponte in legno	- (+ 7s)
3. Slalom tra paline parallele	- Canter time plus course
4. Salto su balle di paglia	- Tempo di galoppo di lavoro con salto
5. Recinto	- Tempo di percorrenza più 15 s
6. Slalom tra paline in linea retta	- Tempo di galoppo di lavoro più tracciato
7. Barile	- Tempo di galoppo di lavoro più tracciato
8. Cancellone (Scalorola)	- (+10 s)
9. Campana alla fine del corridoio	- Tempo di percorrenza più 10 s
10. Caraffa in terracotta	- Tempo di percorrenza più 3 s
11. Arretramento in "L" o una cifra otto tra le paline	- Tempo di percorrenza più 10 s
12. Passo laterale (lavoro laterale) su un tronco	- Tempo di percorrenza più 7 s
13. Spostamento e di una lancia (pungolo) da un barile	- Nessun tempo aggiunto
14. Posizionamento di una lancia (pungolo) in un barile	- Nessun tempo aggiunto
15. Utilizzo di una lancia per infilzare un anello	- Nessun tempo aggiunto
16. Attraversamento di un fosso pieno d'acqua	- Tempo di percorrenza più 7 secondi
17. Talus	- (+ 3 s)
18. Spostamento di una tazza dalla punta di Una palina ad un'altra	- Tempo di percorrenza più 15 s

Il tempo necessario per completare la prova di attitudine deve essere inferiore alla somma della distanza del percorso, prevista in un galoppo di lavoro (250m/min) sommato al tempo concesso agli ostacoli, secondo l'elenco sopra descritto.



## APPENDICE 7

### DRESSAGE TRIAL PER JUNIOR RIDER

\_\_\_\_\_ DATA DI \_\_\_\_\_ PROVA DEL \_\_\_\_\_  
LUOGO \_\_\_\_\_

TESTIERA n° \_\_\_\_\_

GIUDICE \_\_\_\_\_ LETTERA DEL GIUDICE \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

No. no.	DESCRIZIONE DELL'ESERCIZIO	DIRETTIVE	PUNTEGGIO	C.	OSSERVAZIONI
Movimenti in una passeggiata					
1	Ingresso a galoppo riunito.	Direzione. Regolarità.		1	
2	Alt piazzato Immobilità. Uscita al passo medio.	Direzione. Rispondenza sull'Alt sui quarti posteriori. Immobilità. Transizione al passo medio.		1	
3	Eeguire una figura a 8 formata da due volte dello stesso diametro di 8 metri.	Geometria della figura. Regolarità e correttezza del passo medio. Flessione del cavallo in ogni volta e cambiamento di flessione.		1	
4	Piroetta al passo ad una delle mani.	Mantenimento del passo (ritmo; regolarità; 4 tempo piroetta).		1	
5	Piroetta al passo d'altra parte (rispetto all'esercizio "4").	Mantenimento del passo (ritmo; regolarità; 4 tempo piroetta)		1	
e	Trotto medio in linea retta (minimo 20 m)	Transizione dal trotto medio al trotto allungato con distensione, senza la regolarità dell'andatura. Regolarità.)		1	
7	Alti. Immobilità. Arretrare di 6 o 10 passi. Uscita al passo medio	Rispostezza all'Alt. Immobilità. Transizione al passo. Direzione		1	
B	Mezza volta da un lato fino alla linea di quarto. Contro cambiamento di mano alla mezza colta. Mezza volta all'altro lato dalla linea del quarto alla linea del tre quarti. Contro cambiamento di mano alla mezza volta. Mezza volta nella linea centrale.	Regolarità. Geometria. Simmetria. Flessione. Franchezza.		1	
Movimenti al trotto					
»	Transizione al trotto riunito.	Transizione.		1	
10	Volte strette (massimo 10 metri), trasversali, una per ogni mano.	Regolarità. Concentrazione. Geometria. Flessione nel circolo		1	
11	Diagonale al trotto medio.	Transizione al trotto medio e poi al trotto riunito. Svolgimento del trotto medio con distensione. Direzione		1	
12	Trotto riunito, alt. Immobilità. Arretrare tra 6 e 10 passi e uscire immediatamente al galoppo riunito.	Rispondenza all'alt. Immobilità. Regolarità del dorso. Transizione al galoppo riunito dall'arretramento. Rettilinearità		1	
Movimenti al galoppo					
13	3 circoli ad una delle mani, sempre iniziando e terminando nello stesso punto, riducendo successivamente ogni raggio di 3 metri. Primo circolo al galoppo medio. Secondo circolo al galoppo di lavoro. Terzo circolo al galoppo riunito.	Geometria della figura. Flessione con il cavallo flesso nel circolo. Regolarità. Franchezza. Franchezza dei Diversi tipi di galoppo		1	
14	Cambio di galoppo in aria.	Qualità del cambio di galoppo in aria (Direzione, mantenimento del ritmo e dei tempi di galoppo).		1	
15	3 circoli con l'inizio e la fine sempre nello stesso punto (e verso la mano opposta a quella dell'esercizio 13), riducendo successivamente ogni raggio di 3 metri. Primo giro al galoppo medio, secondo giro al galoppo di lavoro, terzo giro al galoppo riunito	Geometria della figura. Flessione con il cavallo flesso nel circolo. Regolarità. Franchezza. Franchezza dei diversi tipi di galoppo.		1	
16	Mezza volta ad una delle mani nel minor numero possibile di tempi e senza compromettere la scioltezza del galoppo.	Agilità di movimento senza arresto dei quarti posteriori. Flessione. Concentrazione. Qualche cambiamento di ritmo è accettabile.		1	
17	Cambio di galoppo in aria.	Qualità del cambio di galoppo in aria (Direzione, mantenimento del ritmo e dei tempi di galoppo).		1	
18	Mezza volta all'altra mano (rispetto all'esercizio "15") nel minor numero possibile di tempi e senza compromettere la scioltezza del galoppo.	Agilità di movimento senza arresto dei quarti posteriori. Flessione Concentrazione. Qualche cambiamento di ritmo è accettabile.		1	

DRESSAGE TRIAL POR JUNIOR RIDERE (continua ...)				
19	Galoppo medio sul lato lungo, galoppo riunito sul lato corto e galoppo medio ancora una volta sul lato lungo.	Agilità. Un certo cambio di ritmo per favorire l'agilità è accettabile. Direzione. Facilità di transizione.		1
20	Esegui una serpentina ad arco in un galoppo con cambi di galoppo in aria sulla linea centrale ad ogni cambio di direzione.	Impulsi, regolarità dei movimenti, precisione e qualità dei cambi di galoppo in aria.		1
21	Scendere lungo la linea centrale e iniziare immediatamente un galoppo medio. Alt scivolando sui quarti posteriori. immobilità. Saluto	Direzione. Transizione. Rispondenza e correttezza dell'alt. Agilità. Un certo cambio di ritmo per favorire l'agilità è accettabile.		1
PUNTEGGIO TOTALE PER GLI ESERCIZI.				

Marchi Collettivi				
A	Tempi, libertà e regolarità.			2
B	impulso, desiderio di andare avanti, elasticità dei passi ed elasticità della schiena.			2
C	Sottomissione e accettazione dell'imboccatura, attenzione e fiducia.			2
D? ordine	Posizione e assetto del cavaliere, corretto utilizzo degli ausili.			2
E	Presentazione.			1
TOTALE MARCHI COLLETTIVI				

Sanzioni		
1 ° errore (5 pts.) _____	2 ° errore (5 pts.) _____	ELIMINAZIONE 3 ° errore _____

PUNTEGGIO FINALE

Massimo 300 punti Limite di tempo -7' 30 "
--

I ragazzi possono usare entrambe le mani per tenere redini.