

REGOLAMENTO NAZIONALE WORKING EQUITATION

EDIZIONE 2025

Specifiche di esecuzione delle specialità

- Regolamento generale
- Prova di addestramento
- Prova di attitudine
- Prova di velocità
- Prova di sbrancamento

REGOLAMENTO GENERALE

BARDATURA

Sono consentite tutte le bardature tradizionali per le categorie invito e giovani cavalli, mentre per le categorie OPEN, AMATORI, YOUNG RIDERS, JUNIORES è consentita solo la bardatura tradizionale maremmana.

BARDATURA MAREMMANA TRADIZIONALE: sella maremmana anche alleggerita, testiera maremmana, pettorale, codale. Il sottosella e le fasce possono essere abbinati dello stesso colore della divisa che indossa il cavaliere.

DIVISA MAREMMANA: pantalone da equitazione, gilet, camicia bianca, cravatta o foulard, la giacca è facoltativa. Stivali neri o marroni senza lacci frontali (stivali da salto). Laccetti speroni dello stesso colore degli stivali. Colori consentiti delle divise: toni del beige, del marrone, del verde, ocra, nero e bordeaux. No grigio e tutto il resto dei colori.

Il CAP È OBBLIGATORIO PER TUTTE LE CATEGORIE il gilet è facoltativo per i minorenni che devono obbligatoriamente indossare il corpetto protettivo

La bardatura maremmana per le cat. OPEN, AMATORI, YOUNG RIDERS, JUNIORES è obbligatoria nei concorsi nazionali regionali ed internazionali. Pena eliminazione.

BARDATURA PER MONTA CLASSICA è consentito qualsiasi tipo di abbigliamento in base alla bardatura prescelta, sono vietate le fasce o protettori, redini di ritorno ed elastiche

AUTORIZZAZIONI A MONTARE

Tutti i cavalieri possono montare più cavalli nella stessa categoria, i cavalli che partecipano ad una categoria non possono essere montati nella stessa o in altre categorie da un cavaliere diverso ad eccezione delle categorie invito. Ogni cavallo nelle categorie invito può concorrere con un massimo di tre cavalieri.

CATEGORIE

CATEGORIA INVITO GIOVANISSIMI

Possono partecipare tutti gli atleti con età 8- 11 anni, e 12-14 con cavalli e pony. Ogni atleta può montare più cavalli o più pony per queste categorie. È consentito l'uso del frustino anche in campo gara. Se a queste categorie non viene raggiunto il numero minimo di 3 partecipanti, le categorie verranno unificate

CATEGORIA INVITO UNDER 18

Possono partecipare tutti gli atleti con età dai 12 ai 18 ANNI, con cavalli e pony. Ogni atleta può montare più cavalli o più pony

CATEGORIA INVITO SENIOR

Possono partecipare tutti gli atleti con età superiore a 18 anni, con cavalli. Ogni atleta può montare più cavalli.

CATEGORIA JUNIORES / YOUNG-RIDERS

Possono partecipare tutti gli atleti con età uguale e compresa tra 15 -21 anni con cavalli, ogni atleta può montare più cavalli, la conduzione del cavallo in questa categoria non è obbligatoria ad una mano, i cambi di galoppo in aria sono obbligatori.

CATEGORIA AMATORI JUNIORES

Possono partecipare tutti gli atleti con età uguale e compresa tra 15 -21 anni con cavalli, ogni atleta può montare più cavalli.

CATEGORIA AMATORI

Possono partecipare tutti gli atleti con età superiore a 18 anni, con cavalli. Ogni atleta può montare più cavalli.

CATEGORIA OPEN

Possono partecipare tutti gli atleti con età superiore a 18 anni, con cavalli. Ogni atleta può montare più cavalli. la conduzione della categoria è obbligatoria ad una mano e cambi di galoppo in aria.

CATEGORIA GIOVANI CAVALLI

Possono partecipare tutti gli atleti con età superiore a 14 anni, con cavalli e pony. Ogni atleta può montare più cavalli.

OSSERVAZIONI

I Cavalli della categoria OPEN non possono partecipare ad altre categorie. I cavalli che partecipano alle categorie, Juniores-Young Riders, Amatori e Open non possono partecipare in altre categorie o alla stessa con atleti diversi, nello stesso concorso.

IMPORTANTE

Categorie WAVE: gli esercizi con spostamento DEVONO ESSERE ESEGUITI SEMPRE CON LA STESSA MANO, pena ELIMINAZIONE

CATEGORIA	SOTTOCATEGORIA	ETÀ	PROVE
INVITO	GIOVANISSIMI	8-11 12-14	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ
INVITO	UNDER 18	15 - 18	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ SBRANCAMENTO
INVITO	SENIOR	OVER 18	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ SBRANCAMENTO
JUNIORES YOUNG RIDERS	Fino a	16 17-21	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ SBRANCAMENTO
AMATORI	JUNIOR SENIOR	15 – 21 OVER 18	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ SBRANCAMENTO
OPEN		OVER 18	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE VELOCITÀ SBRANCAMENTO
GIOVANI CAVALLI		3 - 6	ADDESTRAMENTO ATTITUDINE SBRANCAMENTO

SPECIFICHE DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO

CONCORSI

La Giuria verrà nominata dalla WEI e vi faranno parte il Presidente di giuria e altri giudici a secondo della rilevanza del concorso. Il Presidente di Giuria è l'unico a disporre del concorso, ed a lui si dovrà fare riferimento, avrà il potere decisionale per portare a termine il concorso e risolvere le difficoltà che potrebbero sorgere durante l'organizzazione dello stesso, avrà altresì il potere di sospendere il concorso qualora rilevi pericolo per la sicurezza dei cavalieri, dei cavalli o del pubblico o quando non sia presente l'ambulanza per il soccorso di cavalieri infortunati, fino al nuovo rimpiazzamento della stessa.

Qualora si verificassero fatti antisportivi od ingiuriosi nei confronti del presidente e della giuria, il Presidente potrà applicare la sanzione da 100 a 300 euro seduta stante, da versare prima della prova successiva o del prossimo concorso. Il presidente di Giuria invierà una relazione entro il giorno successivo al concorso sui fatti accaduti alla WEI e SEF Italia oppure alla giustizia sportiva.

La prova di addestramento si svolge in un rettangolo di mt 20x40 con fondo possibilmente in sabbia, delimitato con una recinzione dal piano di campagna, realizzata in legno, metallo o materiale plastico e non dovrà essere pericolosa per i cavalli e per i cavalieri che, erroneamente, dovessero urtarla o cadervi sopra.

Nel rettangolo possono essere presenti le lettere convenzionali del dressage classico, ma è consentito effettuare la prova anche in campi privi lettere, con arredi floreali o altri marcatori al posto di esse, sia per l'esecuzione di riprese a sequenza e geometria obbligatoria sia con sequenza obbligatoria e geometria libera, sia libere totalmente (free style).

La sede della gara dovrebbe sempre essere dotata di idoneo impianto di diffusione audio e i cavalieri possono chiedere di utilizzare una musica da loro scelta per accompagnare l'esecuzione della propria ripresa; in questo caso hanno l'obbligo di presentare 60' prima dell'inizio della categoria alla quale sono iscritti, la sequenza scelta: è discrezione del Presidente di Giuria, accettare ugualmente la base musicale dei binomi che non adempiono ai termini di consegna, sempre che sussistano le condizioni pratiche e tecniche per inserire le sequenze musicali pervenute in ritardo.

Nell'eventualità che non sia presente un idoneo impianto di diffusione audio (o si presentasse un'anomalia tecnica a carico di esso, rendendolo inutilizzabile), il voto d'insieme sul lato artistico di tutti i binomi in gara sarà basato interamente sulla esecuzione coreografico-geometrica scelta, il cui limite massimo è il 10.

Tutti i cavalieri hanno l'obbligo di portare un CAP omologato e i cavalieri minorenni hanno l'obbligo di indossare cap e giubbotto protettivo.

Le tenute consentite sono quelle previste nelle tipologie delle bardature e degli abbigliamenti depositate presso la WAVE.

Nelle gare nazionali è obbligatoria una Giuria composta da un Presidente di Giuria (Giudice Nazionale o Giudice Internazionale WAVE) possono essere nominati uno o più Giudici anche Regionali, per le gare Nazionali e nelle gare di qualifica può essere nominato un giudice WAVE che non sia di nazionalità Italiana.

Nelle gare Regionali, la Giuria può essere composta da 1 a 3 Giudici, un giudice facente funzioni di Presidente di Giuria.

Il Presidente di Giuria ha l'obbligo di posizionarsi in corrispondenza della lettera C (al centro del lato corto opposto all'ingresso), distanziato da 2/3 mt dal bordo del campo, mentre gli eventuali altri due Giudici si posizionano: il primo al centro di un lato lungo e il secondo di fianco al Presidente di Giuria, in prossimità del

prolungamento del lato lungo opposto a quello presidiato dal primo; nel caso in cui non vi sia spazio sufficiente oltre i lati lunghi, i due giudici possono posizionarsi in corrispondenza degli angoli a sinistra e a destra del Presidente di Giuria, anch'essi, distanziati dal campo da 2 a 5 mt.

Nel caso di eventuali affiancamenti per candidati Giudici, sarà il Presidente di Giuria a stabilirne le posizioni. E' obbligo del C.O. mettere a disposizione di ciascun Giudice un segretario per scrivere voti e note.

È il Presidente di Giuria a dare inizio alla prova con il suono di una campanella o altro dispositivo, dopodiché, il concorrente, avrà 45 secondi per cominciare la prova entrando in campo; nel caso in cui non ottemperi, si incorrerà nell'eliminazione.

Il Presidente di Giuria può richiedere ai cavalieri di fare un giro esterno al rettangolo (quando possibile), transitando davanti alla sua postazione, per ispezionare abbigliamento e bardatura. Le valutazioni possono oscillare dal voto 10 (movimento perfettamente eseguito) al voto 0 (movimento non eseguito) secondo la scala che segue:

Sono consentiti i mezzi punti

Eccellente	10
Molto bene	9
Bene	8
Abbastanza bene	7
Più che sufficiente	6
Sufficiente	5
quasi sufficiente	4
Insufficiente	3
Scarso	2
Molto scarso	1
Non eseguito	0

Analogamente a quanto specificato sul Regolamento Internazionale WAVE, in tutte le categorie il cavaliere che commette un errore di percorso, è richiamato dai Giudici e deve riprendere la prova dal punto in cui ha commesso l'errore incorrendo all'attribuzione di 5 punti di penalità nella scheda di valutazione per il primo errore, ulteriori 5 punti per l'eventuale secondo errore commesso egli è eliminato al terzo errore di percorso. Questa norma sarà adeguata in caso di variazioni riportate nel regolamento WAVE. Entrare in campo prima del suono della campanella comporterà 5 punti di penalizzazione

Il tempo massimo per l'esecuzione di questa prova sarà di 8 minuti, tutti gli esercizi eseguiti dopo 8 minuti saranno valutati con punteggio zero

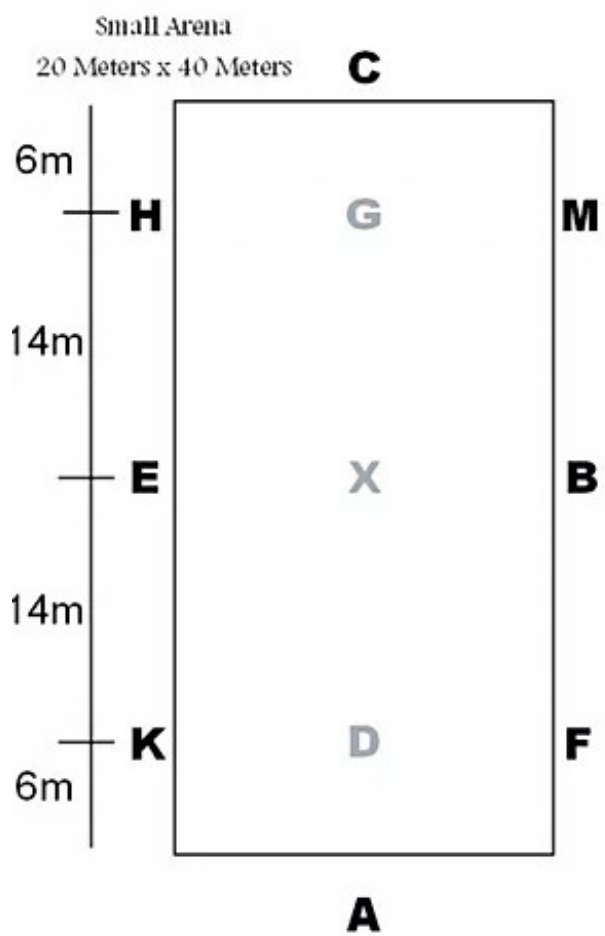
L'ordine di partenza sarà esposto almeno 2 ore prima della partenza che sarà stabilito dalla segreteria in ordine casuale, dopo la prima prova e consigliabile farlo sempre casuale.

I punti di penalità devono essere registrati solo sulla scheda del Presidente di Giuria, in caso di una possibile squalifica i Giudici devono classificare l'intera scheda di un concorrente fino al completamento, dopo di che si riuniranno per prendere una decisione.

Motivi di eliminazione

- Impegnare più di 45 secondi per entrare nel campo gara dopo il suono della campana;
- Se i quattro zoccoli del cavallo superano la delimitazione del rettangolo;
- Se il cavallo ha ferite in bocca o ai fianchi e se presenta segni di zoppia;
- Se vengono superati i 15 secondi per eseguire un movimento in avanti per tutte le categorie;
- Uso di due mani nella categoria Open;
- Caduta del cavallo o del cavaliere, oppure in caso di monta pericolosa per il Cavaliere o per il pubblico
- Accarezzare il cavallo o toccare il collo del cavallo davanti alle redini 5 punti di penalità ogni volta nella media finale fino ad un massimo di 2 volte. I cavalieri saranno eliminati se accarezzano o toccano il cavallo 3 volte.

Rettangolo di gara e relative lettere:



SPECIFICHE DELLA PROVA DI ATTITUDINE

In questa prova la Giuria tiene presente ai fini della valutazione di una prova:

- la regolarità e fluidità del movimento;
- la facilità di esecuzione nel superamento delle difficoltà;
- la correttezza dell'uso degli aiuti;
- la leggerezza dei movimenti.

Quindi: pause troppo lunghe durante l'esecuzione del percorso, partenze repentine, irrequietezza del cavallo, sono aspetti che sono fortemente penalizzati.

È il Presidente di Giuria a dare inizio alla prova con il suono di una campanella o altro dispositivo, dopodiché, il concorrente, avrà 45 secondi per cominciare la prova tagliando la linea di partenza (porta o passaggio obbligato) o, nel caso essa non sia presente, procedendo deciso avanzando verso la prima difficoltà a una prossimità di circa due metri; se ciò non accade nei previsti 45 secondi, egli, incorrerà nell'eliminazione.

La prova di attitudine, pur non essendo una gara a tempo, prevede un tempo di esecuzione limite (da stimare prima di ogni gara), superato il quale, il binomio in gara incorre nell'eliminazione. Detto tempo decorre dall'attraversamento, da parte del binomio, di una linea di partenza e si interrompe, analogamente, con l'attraversamento di una linea di traguardo (che può essere coincidente con la prima). Nel caso in cui non venissero predisposte le linee di partenza e di arrivo, il tempo limite decorrerà dal primo tentativo di esecuzione del primo ostacolo (fine del conteggio dei primi 45 secondi), quindi, nel deciso avanzare verso di esso a una prossimità di circa due metri.

Gli ostacoli (o difficoltà) previsti in questa gara, potranno essere solo quelli riportati in apposito elenco allegato al presente regolamento del quale ne fanno parte integrante e sostanziale; ne deriva che, specialmente per motivi di sicurezza e da parte di alcuno, non possono essere concesse licenze di inventare difficoltà o modalità di esecuzione non elencate dal presente regolamento, incluso il divieto di apportare varianti alle misure imposte a quelli annoverati ed omologati.

Possono essere costruiti ostacoli che, esteticamente, richiamano simboli commerciali (per esempio degli sponsor) o icone rappresentative della località in cui si svolge la gara, sempre che, essi, mantengano rigorosamente le misure tecniche e le modalità di esecuzione degli ostacoli originali. Il Presidente di Giuria, potrà dichiarare validi gli ostacoli particolari realizzati a cura del C.O., giudicandoli omologhi agli originali a cui si ispirano e privi di forme contundenti e/o ingombri pericolosi per la salvaguardia dell'incolumità di cavalli e cavalieri anche in caso di urto o abbattimento.

Gli ostacoli potranno essere contrassegnati da bandierine rosse a dx e bianche a sx rispetto al senso di percorrenza e potranno essere numerati. Il numero sarà posto a destra dell'ostacolo da affrontare, salvo in casi particolari in cui il nr. può essere posizionato anche a sinistra a secondo del grafico.

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;
- l'uscita anticipata tra le due bandierine comporta eliminazione per tutte le Categorie tranne le categorie invito che comporta un voto pari a zero (difficoltà non eseguita)
- Entrare nell'ostacolo non passando in mezzo alle due bandierine comporta eliminazione per tutte le Categorie, tranne le categorie invito che comporta un voto pari a zero (difficoltà non eseguita)

È cura del cavaliere in campo, durante i 45" di preparazione alla partenza, prendere visione generale delle condizioni del campo di gara e delle difficoltà ed egli ha la possibilità di segnalare eventuali anomalie ravvisate e far interrompere il conteggio per ripristinare le condizioni standard; al momento della partenza con l'avvicinamento deciso alla prima difficoltà (o con l'attraversamento del passaggio obbligato di partenza eventualmente presente), il cavaliere accetta il tracciato in ogni sua parte e nessun ricorso sarà ammesso in merito alle condizioni del campo o degli ostacoli.

I Giudici presenti in campo, nell'esecuzione del percorso da parte di un binomio, sono considerati

come elementi del percorso stesso e, nel caso avvenga un'involontaria interferenza da parte della presenza di un Giudice nei confronti del transito del binomio in campo, nessun ricorso è ammesso.

La ricognizione del percorso è obbligatoria solo nel caso in cui non siano stati posti i numeri di riferimento agli ostacoli lungo il tracciato ed essa deve essere autorizzata dal Presidente di Giuria comunicando "campo aperto"; fino a quel momento, nessuno è autorizzato ad entrare, sia a cavallo che a piedi, pena l'eliminazione del trasgressore dalla prova. Dal momento in cui viene comunicato "campo aperto" e fino a quando viene decretato "campo chiuso" (generalmente dopo 15'), i cavalieri (a piedi) possono entrare a visionare il percorso, senza potersi trattenere oltre il limite consentito, pena l'eliminazione.

I Giudici, durante la prova, si posizionano in punti diversi strategici del percorso, in modo da avere una visione chiara dell'intero tracciato.

N.B. Permane l'obbligo del saluto al Presidente di Giuria sollo all'ingresso del campo gara a meno che egli non dispensi i cavalieri dal farlo; la mancanza comporta 5 punti di penalizzazione sul giudizio finale

Le valutazioni, alla stessa stregua della prova di addestramento, possono oscillare dal voto 10 (ostacolo perfettamente eseguito) al voto 0 (ostacolo non eseguito) secondo la scala che segue: Sono consentiti i mezzi punti

Eccellente	10
Molto bene	9
Bene	8
Abbastanza bene	7
Più che sufficiente	6
Sufficiente	5
quasi sufficiente	4
Insufficiente	3
Scarso	2
Molto scarso	1
Non eseguito	0

Il voto riferito a ogni singola difficoltà è condizionato dalle fasi di avvicinamento, esecuzione e ripartenza, dove, oltre alla corretta modalità di esecuzione, hanno un peso importante le transizioni.

Il voto 0 (zero), attribuito per la mancata esecuzione dell'ostacolo, sarà indicativo solo se, nella circostanza (a seconda della categoria e del tipo di ostacolo), non sia prevista l'eliminazione, come di seguito riportato:

Categorie WAVE Come da regolamento internazionale WAVE - eliminazione

Per tutte le altre categorie

attribuzione del punteggio uguale a zero al rifiuto del 3° tentativo di superamento di uno o più ostacoli dello stesso tracciato, oppure al protrarsi di oltre 30 secondi senza riuscire a superare un qualsiasi ostacolo dello stesso tracciato.

Il Giudice, a suo insindacabile giudizio, richiederà al cavaliere di proseguire avendo valutato l'impossibilità di esecuzione.

Nel caso in cui il binomio, nel tentativo di superare un ostacolo, ne abbatta parti principali o, addirittura, totalmente, in modo da impedirne il proseguimento, incorrerà:

Categorie wawe Come da regolamento internazionale WAVE - Eliminazione

Per tutte le altre categorie

attribuzione del punteggio uguale a zero e, il Giudice, a suo insindacabile giudizio, richiederà al cavaliere di proseguire avendo valutato l'impossibilità di esecuzione.

Nel caso in cui un cavaliere effettui un errore di percorso, potrà rettificarlo solo se non ha affrontato una difficoltà non prossima nell'ordine cronologico. Tale errore comporterà un abbassamento del voto d'insieme sulla regolarità del percorso e, se l'errore incide sull'avvicinamento corretto alla giusta difficoltà (per esempio a causa della breve distanza scaturita dalla rettifica), può inficiare anche il voto specifico sull'ostacolo corretto. Nel caso in cui il cavaliere non si ravveda prima di aver erroneamente **INIZIATO** una difficoltà non cronologicamente corretta, verrà eliminato dalla prova. Per le categorie INVITO WE, comporta una penalizzazione di 5 punti

Nel caso in cui il cavaliere abbatta sia integralmente che parzialmente l'ostacolo da affrontare o da non poterlo completare verrà attribuito voto 0 (cat. WAVE Eliminazione)

Nel caso in cui il cavaliere abbia già completato la difficoltà e nella ripartenza abbatta parte della difficoltà sarà fortemente penalizzato.

Il binomio in gara, nella scelta delle traiettorie di trasferimento tra un ostacolo e il successivo, non può attraversare lo spazio di rispetto di una difficoltà che non sia la prossima da affrontare; può, invece, attraversare lo spazio compreso dalle difficoltà già eseguite.

- Attraversare una difficoltà da eseguire comporta 5punti di penalità cat. INVITO TUTTE LE ALTRE CATEGORIE compreso WAVE Eliminazione
- L'ingresso e l'uscita dal campo gara Start e Finish presi al contrario come da grafico comporta eliminazione per tutte le categorie.
- Abbattere e attraversare le fotocellule o paletti del Finish e Start prima della fine del percorso comporta eliminazione per tutte le categorie

ELENCO DELLE DIFFICOLTA' (OSTACOLI)

(COME DA REGOLAMENTO INTERNAZIONALE WAWWE)

1. Figura otto tra i barili
2. Ponte di legno
3. Slalom tra paline a file parallele
4. Salto su balle di paglia
5. Recinto gallinero
6. Slalom tra pilieri in unica linea retta
7. Tre barili
8. Cannello (porta)
9. Campana in fondo al corridoio
10. Brocca di terracotta
11. Passi indietro a "L" o a slalom (con o senza spostamento oggetto)
12. Passi laterali (lavoro laterale) su barriere
13. Presa di una lancia da un barile
14. Riposizionamento di una lancia in un barile
15. Infilare un anello con una lancia
16. Attraversamento di un fossato pieno d'acqua (guado)
17. Talus
18. Trasferimento di un oggetto da un piliere ad un altro

1. Figura otto tra barili

L'ostacolo è costituito da 2 barili posti a una distanza da 3 mt a 10 mt l'uno dall'altro (con la distanza misurata dal centro del barile).

Il cavallo si avvicina al galoppo tra i barili ed esegue una volta di tre metri di diametro intorno al barile destro; al termine del giro e passando esattamente a metà tra i barili, deve eseguire un cambio di galoppo in aria in corrispondenza della linea immaginaria di congiunzione dei barili ed eseguire una volta di tre metri di diametro a sinistra intorno al barile di sinistra, concludendola esattamente a metà della citata linea immaginaria di congiunzione dei barili.

L'ostacolo inizia quando il cavallo attraversa la linea immaginaria tra i barili.

L'ostacolo può essere eseguito anche a "passi indietro" per categorie WAVE, girando prima intorno al barile destro o sx (vedi modalità di esecuzione del grafico.).

La distanza tra i barili nelle categorie wave di 3 mt. Per tutte le altre categorie si può prevedere fino ad un massimo di 10 metri.

L'esecuzione è al galoppo riunito (se non richiesto a passi indietro) ed è richiesto un cambio di galoppo in aria (per le categorie wave) ad ogni cambio di direzione, esattamente al centro della linea di congiunzione tra barili. Girando intorno ai barili, la traiettoria descrive delle volte che dovrebbero avere il centro sempre coincidente con il relativo barile. Non aggirare i barili come da grafico l'assegnazione di ZERO punti per tutte le categorie invito, tutte le altre eliminazione.

IN TUTTE LE ALTRE CATEGORIE la valutazione sarà in base sia alla correttezza dell'esecuzione sia al metodo di superamento a seconda della seguente scala di difficoltà:

- 1- Esecuzione con cambio semplice
- 2- Esecuzione con transizione al trotto
- 3- Esecuzione al trotto.

E' CONSENTITO IL CAMBIO DI PIEDE AL VOLO senza trarne nessun vantaggio nel giudizio

2 Ponte di legno

L'ostacolo è costituito da un ponte costituito da tavole, pannelli o altro materiale su cui il cavallo deve camminare.

L'ostacolo deve essere di dimensioni minime 3 mt x 1/1,5 mt con la sua parte più alta ad almeno 20 cm dal suolo. La superficie non deve essere scivolosa.

L'ostacolo deve essere fatto di materiale ragionevolmente solido e in modo da non mettere in pericolo sia il cavallo che il cavaliere.

La modalità di gara può prevedere 2 attraversamenti (uno in direzione opposta all'altro) da un lato corto a quello opposto.

Il colore del ponte di legno deve essere scelto in tonalità naturali. Eventuali loghi degli sponsor potranno essere apposti sui lati e in modo da non precludere la visuale del giudice per la valutazione durante il passaggio del binomio.

Nelle categorie WAVE il cavallo deve attraversare il ponte da un lato corto a quello opposto al passo, operando una transizione fluida galoppo/passo a circa due metri prima dell'ostacolo e ripartire due metri dopo con una transizione opposta. Durante il tratto al passo, salendo sul ponte, percorrendolo e scendendo da esso, il cavallo non deve mostrare tentennamenti e sbandamenti

In tutte le altre categorie l'esecuzione è libera, con la relativa valutazione nel rispetto del seguente grado di difficoltà.

- 1- con transizione galoppo -passo
- 2- con transizione galoppo – trotto
- 3- Attraversamento al trotto

3 Slalom tra paline a file parallele

L'ostacolo è costituito da un numero minimo di 7 paline alte 2 mt fissate a una base non bloccata al suolo che garantisce stabilità ma che, se urtata, permette alla palina di cadere, disposte in due file parallele. Sia le paline della stessa fila tra loro e sia una fila dall'altra, distano 6 metri. Le due file saranno parallele e sfalsate di metri 3 e, nel caso della composizione a 7 paline, la prima fila ne comprenderà 4 (numerata 1, 3, 5, 7) e la seconda 3 (numerata 2, 4, 6).

Il concorrente, al galoppo, dovrà aggirare le paline nell'ordine 1,2,3,4,5,6,7 alternando regolarmente le girate sulla prima e sulla seconda fila di paline, secondo la traiettoria dettata dal tracciato di gara e dovrà effettuare un cambio di galoppo in aria dopo ogni girata esattamente al centro del corridoio formato dalle due file di paline.

La corretta esecuzione prevede, oltre che il rispetto del senso di aggiramento dettato dal grafico del percorso, l'effettuazione di un cambio di galoppo in aria ad ogni attraversamento del corridoio formato dalle due file di paletti, esattamente al centro di esso.

È premiante il rispetto del ritmo e la simmetria geometrica della traiettoria, conservando lo stesso numero di falcate di galoppo tra un cambio e quello successivo. Nelle categorie wave è **OBBLIGATORIO IL CAMBIO DI PIEDE AL VOLO**.

In tutte le altre categorie l'esecuzione è libera, con la relativa valutazione nel rispetto del seguente grado di difficoltà.

- 1 Esecuzione con cambio semplice
- 2 Esecuzione con transizione al trotto
- 3 Esecuzione al trotto.

N-B- E' CONSENTITO IL CAMBIO DI PIEDE AL VOLO SENZA TRANNE NESSUN VANTAGGIO

4 Salto su balle di paglia

L'ostacolo è costituito da 4 balle di paglia disposte in fila e di taglio, tra due montanti che, sostengono una barriera all'altezza compresa tra i 35 e i 50 cm. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo naturalmente e con sicurezza. Le balle di paglia possono essere sostituite da un altro materiale naturale della stessa altezza.

Ostacolo uguale per tutte le categorie. Forte penalizzazione se durante il salto si evidenzierà un contatto tale da contrastare il movimento naturale dell'incollatura del cavallo.

5 Recinto gallinero

Questo ostacolo è costituito da un recinto (possibilmente di pianta circolare) di 6 metri di diametro, con apertura d'ingresso, contenente un altro recinto chiuso di 3 metri di diametro che potrà ospitare animali (per esempio galline, oche, pecore, maialini, ecc.) Lo spazio formato tra i due recinti concentrici, largo 1,5 metri, costituisce un corridoio che gira intorno al recinto centrale.

L'ostacolo deve essere effettuato entrando nel primo recinto ed operando una volta completa percorrendo tutto il corridoio in una direzione per poi uscire e compiere, poco lontano, una mezza piroetta o mezzo giro sulle anche per poter rientrare e ripercorrere a ritroso lo stesso corridoio in direzione opposta alla prima. (vedi grafico del percorso) L'uscita laterale se non rettificata dall'inizio comporta l'eliminazione.

L'ostacolo deve essere eseguito al galoppo, trotto, passo, fortemente penalizzante per le categorie WAVE, trotto – passo o variazione di andatura.

In tutte le categorie la relativa valutazione nel rispetto del seguente grado di difficoltà.

- 1- Esecuzione al galoppo
- 2- Esecuzione al trotto
- 3- Esecuzione al passo

La variazione di andatura rispetto a quella d'ingresso, sarà fortemente penalizzata.

6 Slalom tra pilieri in unica linea retta

L'ostacolo è formato da un numero minimo di cinque paline alte 2 mt in legno o metallo, su una base esterna che non è fissata al suolo, disposti in linea retta e ad una distanza di 6 mt l'una dall'altra.

Il binomio deve operare delle girate strettissime al galoppo, alternando il passaggio sulle paline, una volta a destra e una volta a sinistra secondo l'ordine iniziale dettato dal tracciato di gara.

Ad ogni cambio di direzione deve corrispondere un cambio di galoppo al volo che dev'essere sempre conforme alla mano di girata. Questo è obbligatorio per le categorie WAVE OPEN, JUNIOR e Y.R.

I cambi di galoppo devono essere sempre eseguiti a metà distanza tra le paline.

La perfetta esecuzione prevede di effettuare lo slalom al galoppo e, esattamente a metà tra un paletto e l'altro, mentre si attraversa l'immaginaria linea di congiunzione tra i paletti, devono essere effettuati una serie di cambi di galoppo in aria rispettando il senso d'ingresso indicato dal tracciato ed effettuando una traiettoria più rettilinea possibile senza urtare i paletti;

è premiante una prova regolare caratterizzata da un cavallo decontratto che compie un numero costante di tempi di galoppo tra un cambio e l'altro e che non esegue cambi di traiettoria bruschi e repentini.

In tutte le altre categorie l'esecuzione è libera, di seguito indichiamo il grado di difficoltà al fine di determinare la valutazione:

- 1- Cambio di galoppo semplice mantenendo una traiettoria più rettilinea possibile
- 2- Entrare al galoppo e mantenere il medesimo galoppo con il quale siamo entrati fino all'uscita dallo slalom mantenendo una traiettoria più rettilinea possibile.
- 3- Esecuzione al trotto mantenendo una traiettoria più rettilinea possibile.
- 4- Cambio di galoppo semplice non mantenendo la traiettoria rettilinea

7 Tre Barili

L'ostacolo è costituito da tre barili posizionati ai tre angoli di un triangolo equilatero di 3 mt di lato (la lunghezza del lato del triangolo è misurata dal centro dei barili), da aggirare al galoppo, questo per le categorie OPEN, MASTER, JUNIOR e Y.R.

L'ostacolo deve essere eseguito nella modalità seguente: il cavallo entra al galoppo tra due barili e, secondo quanto indicato dal tracciato di gara, aggirerà completamente (360°) il barile alla sua destra o alla sua sinistra, effettuerà un cambio di galoppo all'altezza della linea immaginaria di congiunzione del barile aggirato e quello centrale rispetto all'ingresso, aggirerà anche quest'ultimo, effettuerà un cambio di galoppo nella linea di congiunzione tra il barile appena aggirato e quello ancora da aggirare e concluderà aggirando totalmente il terzo barile, uscendo dall'esercizio dallo stesso lato da cui era entrato.

L'obiettivo di questo ostacolo è quello di dimostrare maneggevolezza e capacità di eseguire girate in spazi ristretti pur mantenendo l'impulso e ritmo del galoppo.

L'esecuzione è al galoppo riunito ed è richiesto un cambio di galoppo in aria ad ogni cambio di direzione, esattamente al centro della linea di congiunzione tra barili per le categorie WAVE. OPEN, MASTER, JUNIOR e Y.R. Girando intorno ai barili, la traiettoria descrive delle volte che dovrebbero avere il centro sempre coincidente con il relativo barile.

Per maggiore chiarezza, per tutte le altre categorie indichiamo il grado di difficoltà al fine di determinare la valutazione:

- 1- Cambio di galoppo semplice
- 2- Galoppo/trotto/galoppo
- 3- Esecuzione al trotto

8 Cannello (o canapo)

Programmabile in tutte le categorie

Cancello:

Il cancello deve essere costruito in legno e rete metallica, incernierato da un lato e chiuso con un cerchio di ferro a ribalta dall'altro.

I due montanti devono essere in materiale naturale distanti tra loro max 2 mt e alti 1,30 mt.

Il cancello può aprirsi sia verso destra che verso sinistra, in conformità con il tracciato di gara.

L'ostacolo deve essere eseguito nel modo seguente per le categorie WAVE: l'esecuzione prevede l'avvicinamento al galoppo con alt sui posteriori ponendosi perpendicolarmente al cancello, ¼ di piroetta inversa per collocarsi paralleli al cancello ed eseguire apertura e chiusura in modo fluido senza indugio e senza lasciare il Cannello, staccare la mano dal cancello comporta eliminazione cat WAVE.

La ripartenza al galoppo da fermo, nella direzione dettata dalla difficoltà successiva.

Per tutte le altre categorie, è possibile effettuare l'avvicinamento con una transizione al passo, aprire e chiudere il cancello (anche distaccando la mano da esso) e ripartire con qualche tempo di passo prima di richiedere il galoppo.

Avvicinamento al trotto comporta una riduzione della valutazione. L'abbattimento del cancello comporta sempre l'eliminazione (se non ripristinato).

Canapo (o Scalarola):

Il cancello è sostituito da una corda detta canapo, assicurata da un lato a uno dei montanti ed infilata, con un lobo all'altro (anche con l'ausilio di un gancio sul montante).

La modalità di esecuzione è identica a quella già descritta per il cancello

9 Campana in fondo al Corridoio

L'ostacolo è costituito da: 2 barriere lunghe da 3/4 mt ciascuna e poste su due supporti ad un'altezza di circa 0,10 - 0,60 mt da terra, ad una distanza di 1,50 mt l'una dall'altra in modo che formino un corridoio; una campana è posta all'estremità del corridoio ad un'altezza di circa 2,00 mt

L'ostacolo deve essere eseguito nel modo seguente: il cavallo si deve avvicinare al corridoio al galoppo, trotto, passo, deve entrare nel corridoio e portarsi in avanti fino in fondo ad esso, il cavaliere, facendo uso della mano libera dalla conduzione, deve suonare il campanello e indietreggiare fino alla completa fuoriuscita della sagoma del cavallo (spalle) dal corridoio.

Il corridoio può, in alternativa, essere a "L" formato da due corridoi di 3/4 mt (punto 11.a).

Per aspirare al massimo voto, nella categorie WAVE l'ingresso al galoppo con una transizione fluida galoppo/alt in fondo al corridoio. Tutte le altre categorie, possono fare una transizione fluida galoppo/passaggio a circa due metri dall'ingresso del corridoio e una successiva transizione passo/alt in fondo. E' consentita anche una transizione galoppo/trotto/passaggio con attribuzione di minor punteggio.

Per maggiore chiarezza, per tutte le categorie indichiamo il grado di difficoltà al fine di determinare la valutazione:

- 3- Esecuzione al galoppo fino alla fine del corridoio
- 4- Esecuzione con transizione galoppo passaggio
- 5- Esecuzione con transizione galoppo trotto

10 Brocca di terracotta

Questo ostacolo è costituito da un tavolo di dimensioni diametro circa 1 m., alto di circa 1 mt sul quale è collocata una brocca riempita d'acqua.

L'ostacolo viene eseguito come segue: il cavaliere deve avvicinarsi al tavolo, al galoppo, effettuare un alt,

prendere in mano la brocca e simulare di bere o sollevarla ad un'altezza minimo sopra il garrese e riposizionarla sul tavolo. Determinante per la valutazione sarà L'IMMOBILITA' dal momento della presa della brocca fino al completo riposizionamento.

- 1 Galoppo alt.
- 2 Transizione galoppo passo
- 3 Transizione galoppo trotto

11 Passi indietro a "L" o a slalom (con o senza spostamento oggetto)

Questo ostacolo ha due varianti:

- a. Un corridoio a "L", formato da due coppie barriere lunghe 3/4 metri poste parallele tra loro a una distanza di 1,5 metri; l'esecuzione è analoga a quella del punto 8: il cavallo dovrà camminare o galoppare nel corridoio, il cavaliere dovrà suonare la campana posta in fondo ad esso, per poi indietreggiare lungo il corridoio già percorso avendo cura di non abbattere le barriere di contenimento
- b. Un corridoio è formato da sei paline alte circa 1,60 mt disposte in due file parallele da 3 paline allineate; il concorrente entra al passo o al galoppo nel corridoio, al termine del quale vi è un piliere con infilato un bicchiere capovolto, dovrà prelevare il bicchiere dall'alt per poi indietreggiare lungo il corridoio già percorso, effettuando uno slalom intorno alla palina centrale di una delle due file (avendo cura di non abbattere nessuna palina) e posizionare il bicchiere prelevato in uno dei pilieri d'ingresso. Il cavaliere che conduce il cavallo con la mano sinistra, preleverà il bicchiere posto sull'ultima palina della fila alla sua destra e, dopo aver effettuato lo slalom indietreggiando sulla stessa fila, lo riposiziona sulla prima palina. Il cavaliere che conduce il cavallo con la mano destra, dopo aver percorso il corridoio, opererà sulla fila di paline alla sua sinistra. Per terminare correttamente l'ostacolo le prime due e le ultime due paline devono rimanere in piedi: se il binomio urta, facendola cadere, la palina destinata ad ospitare l'oggetto prelevato, è costretto a smontare da cavallo e ripristinarla nella sua posizione originale per poter completare l'esercizio, unavolta di nuovo in sella; se ciò non avviene, si procede all'eliminazione. (categoria WAVE) per le altre categorie verranno assegnati i punti ZERO

Figura a 8 a passi indietro: costruita come figura 8 tra bidoni, è da eseguire a passi indietro descrivendo due volte cerchi regolari di diametro di 3 mt (mantenendo la medesima distanza dal barile intorno al quale si gira), (Come da Grafico). Sarà premiante l'esecuzione con indietreggiamento regolare e il cavallo piazzato con la flessione corrispondente alla curva di percorrenza, nonché la fluida e regolare variazione di flessione in corrispondenza del cambio di direzione tra la prima volta e la seconda.

In tutte le altre categorie l'esecuzione è libera, di seguito indichiamo il grado di difficoltà al fine di determinare la valutazione:

- 1 Entrare al galoppo
- 2 Entrare al trotto
- 3 Entrare al passo

12 Passi laterali su barriere

Questo ostacolo è costituito da una o più barriere lunghe dai 3 ai 4 metri aventi un diametro non superiore a 10 cm. Le barriere saranno poste su dei supporti sollevate da terra dai 5 ai 10 cm.

L'ostacolo può essere composto da una o due barriere; se si utilizzano due barriere, esse, possono costituire una linea spezzata formando un angolo fino ad un massimo di 90° tra esse.

L'esecuzione sarà perfettamente eseguita quando riuscirà a superare la serie di barriere senza spostarle, mantenendo regolarità su tutto lo spostamento laterale con piazzamento "in appoggiata"

L'avvicinamento, nelle categorie WAVE, si richiede al galoppo con alt sui posteriori in corrispondenza della barriera al fine di ottenere il massimo del punteggio, è consentito anche effettuare una transizione

galoppo/passò a circa due metri dalla barriera, così come in fase di ripartenza. Se il cavallo scavalca la barriera anche con un solo arto dovrà essere ripetuta dall'inizio per non incorrere nell'eliminazione (cat WAVE)

L'eventuale esecuzione al galoppo è fortemente premiante.

In tutte le altre categorie può essere prevista una sola barriera non si possono programmare più di 2 ripetizioni (una a mano dx ed una a mano sx). L'avvicinamento è libero, sarà tenuto conto del grado di difficoltà dell'avvicinamento.

Qualora il cavallo oltrepassi con un solo arto la barriera, rispetto alla regolare posizione prevista, (anche non abbattendola) sarà fortemente penalizzante, indipendentemente se ripetuta, se oltrepassa con entrambi gli arti avanti o dietro la barriera dovrà essere ripetuta dall'inizio per non incorrere nel voto ZERO.

13 Presa di una lancia da un barile

Il binomio deve avvicinarsi al galoppo al barile (o al recipiente contenente la lancia) e prelevare la lancia impugnandola con decisione, senza che il cavallo abbia da reagire in alcun modo. Si dirige verso l'elemento successivo rappresentato da un piedistallo di varia tipologia dove è collocato un anello, il quale deve essere infilato mantenendo la stessa andatura e ritmo dell'avvicinamento.

La corretta esecuzione consiste nel prelevare la lancia mantenendo l'andatura del galoppo conservandone le caratteristiche di ritmo e cadenza per tutto l'esercizio, da quando preleva la stessa ed infila l'anello e ricolloca la lancia (se richiesto nella successione dell'esercizio) . È premiante evitare di girare intorno al barile per avere più tempo di impugnare la lancia senza fallire nell'intento, tale esecuzione è prevista per le categorie WAVE

Per tutte le altre categorie non vi è obbligo di effettuare la difficoltà al galoppo: la valutazione terrà conto del grado di difficoltà sostenuto nell'affrontare l'esercizio.

- 1- Esecuzione al galoppo
- 2- Esecuzione trotto
- 3- Esecuzione al passo

Fermarsi per prelevare la lancia e/o per infilare l'anello costituisce forte penalizzazione.

14 Riposizionamento di una lancia in un barile

15 Infilare un anello con una lancia

Questa difficoltà è analoga come quella descritta al punto precedente, con la sola differenza che la lancia, tenuta in mano dal cavaliere, dev'essere riposizionata in un barile o in un recipiente idoneo.

Ciascuno dei barili può essere posizionato in un punto qualsiasi del percorso e può essere richiesto al cavaliere di tenere in mano la lancia prelevata dal primo barile mentre esegue altri ostacoli prima di poterla riporre nel secondo barile, prima di riporla nel secondo barile, viene richiesto al cavaliere di infilare, tramite tale lancia, un anello appeso o posto sopra la sagoma .

La corretta esecuzione, escludendo il giudizio sulla eventuale difficoltà accoppiata, consiste nel riporre la lancia mantenendo l'andatura del galoppo conservandone le caratteristiche di ritmo e cadenza. È premiante evitare di girare intorno al barile per avere più tempo di riporre la lancia senza fallire nell'intento. Tale esecuzione è richiesta per le categorie WAVE. Caduta della lancia se non viene raccolta eliminazione cat. WAVE.

Per tutte le altre categorie non vi è obbligo di effettuare la difficoltà al galoppo: la valutazione terrà conto del grado di difficoltà sostenuto nell'affrontare l'esercizio.

- 1- Esecuzione al galoppo
- 2- Esecuzione al trotto
- 3- Esecuzione al passo

Fermarsi per riporre la lancia costituisce forte penalizzazione , riposizionare la lancia con la punta

rivolta verso il basso e far cadere la lancia il voto sarà ZERO

NB: *se la presa della lancia, presa dell'anello, riposizionamento della lancia hanno una numerazione in sequenza (es 1-2-3-) non possono essere attraversati (pena eliminazione).*

16 Attraversamento di un fossato pieno d'acqua (guado)

L'acqua nel fossato non deve superare i 20 centimetri di altezza. Nella prova di Attitudine, l'ostacolo deve essere eseguito al passo.

Questo esercizio è di importanza fondamentale per qualsiasi cavallo che opera in questadisciplina.

Il cavallo deve attraversare il fosso al passo naturalmente, senza lasciar capire che l'ostacolo è dimostrando la sua familiarità con l'esercizio.

17 Talus

È lo stesso ostacolo che si ritrova nel cross country del CCE: si inizia con una rampa che porta ad una piattaforma lunga circa 2 m., al termine della quale vi è un gradino di circa 60 cm a scendere, o salire, nelle categorie WAVE

L'avvicinamento sereno del cavallo all'ostacolo (la cui parte iniziale è identica al ponte) e, analogamente, il modo in cui salta giù dal gradino, è essenziale. Si deve evidenziare la fiducia, e obbedienza ai comandi del cavaliere.

Un cavallo, che richiede un periodo di tempo eccessivo per salire o mostra riluttanza a muoversi in avanti (per saltare), mostra indecisione e deve essere penalizzato.

Nelle altre categorie, l'altezza del Talus non può superare i 60 cm

18 Trasferimento di un oggetto da un piliere ad un altro

La difficoltà consiste nel fermarsi tra due paletti verticali alti circa 2 mt. posti a 120 cm l'uno dall'altro e trasferire un oggetto qualsiasi posto sulla sommità dell'uno a quella dell'altro paletto.

La corretta esecuzione per le categorie WAVE, prevede una transizione galoppo/alt esattamente al centro dei paletti, **nella immobilità del cavallo**, eseguire lo spostamento dell'oggetto e ripartire al galoppo dall'alt. Per considerare l'ostacolo correttamente eseguito, le due paline devono rimanere in piedi. Se cade la palina sulla quale si deve posizionare il bicchiere, il cavaliere deve smontare da cavallo e raddrizzarla, per poi rimontare e, solo allora, posizionare il bicchiere sulla palina dalla sella (categoria WAVE);

In tutte le altre categorie. L'avvicinamento è libero, la valutazione sarà in base al grado di difficoltà:

1. Galoppo/alt e ripartenza al galoppo
2. Transizione al passo a circa 2 metri/ alt e ripartenza al passo/galoppo
3. Transizione trotto/passato/alt e ripartenza dal trotto o dal passo

La penalizzazione maggiore sarà determinata dalla **non immobilità** evidenziata al momento della presa dell'oggetto fino al completo riposizionamento.

NOTE

Si ricorda che determinati ostacoli come il cancello, la scalarola, l'anello da infilare, la brocca da sollevare e altri, dovranno essere sempre previsti in modo da mettere in uguale difficoltà i cavalieri che, per condurre il cavallo, utilizzano la mano destra e quelli che utilizzano la mano sinistra.

Nella messa in opera dei percorsi gara, il disegnatore potrà abbinare combinazioni di elementi a suo piacimento, sempre nel rispetto di quanto dettato dal regolamento;

Per esempio: si può prevedere il superamento del ponte (pedana) inserendo uno spostamento dell'oggetto tra paletti con alt sulla pedana stessa. Valgono, nel caso specifico, gli stessi criteri come se le due difficoltà fossero poste distanziate in punti diversi del tracciato gara.

SPECIFICHE DELLA PROVA DI VELOCITA'

La prova di velocità, come quella di attitudine, si svolge in un terreno piano di dimensioni variabili ma sufficientemente ampio da contenere in sicurezza una serie di ostacoli che il binomio deve superare, in sequenza prestabilita, con precise modalità di esecuzione e nel minor tempo disponibile. Eventuali errori commessi dal binomio in gara vengono tramutati in minuti secondi da sommarsi al tempo netto di esecuzione. Il vincitore è colui che termina il percorso nel minor tempo possibile, comprensivo dei minuti secondi sommati ad esso per eventuali errori commessi durante la prova.

Per il rilevamento del tempo impiegato dai binomi in gara, il rilevamento può essere effettuato a cura del servizio cronometristi della Federazione Cronometristi o dal presidente di giuria

Per questa prova è previsto un tempo stimato limite di esecuzione, oltrepassato il quale, senza aver completato il percorso, il binomio in gara viene eliminato.

Il C.O., per comodità, può adottare, per la prova di velocità, lo stesso tracciato utilizzato per la prova di attitudine

Per gli ostacoli (o difficoltà) previsti in questa Prova, valgono le stesse specifiche descritte per la Prova di Attitudine.

Gli ostacoli potranno essere contrassegnati da bandierine rosse a dx e bianche a sx rispetto al senso di percorrenza e potranno essere numerati; in questo caso il numero sarà posto a destra dell'ostacolo da affrontare.

Sono consentite andature libere

Penalità.

Si prevede l'attribuzione di penalità aggiungendo, per ogni elemento abbattuto (parti di ostacoli), un certo numero di minuti secondi al tempo totale impiegato per percorrere l'intero percorso, nella misura di come segue e specificato nel Regolamento Internazionale WAVE. Per tutte le altre categorie l'errore di percorso se non rettificato prima di raggiungere la difficoltà successiva comporta l'eliminazione. Per le categorie Invito WE, l'errore di percorso comporta 5 secondi di penalità, il giudice richiama il cavaliere e lo fa ripetere senza fermare il tempo.

Ogni Comitato Organizzatore deve fornire a tutti i membri della giuria un modulo per prendere nota del tempo e delle sanzioni.

ELENCO DELLE DIFFICOLTA' (OSTACOLI)

(COME DA REGOLAMENTO INTERNAZIONALE WAWWE)

1. Figura otto tra i barili
2. Ponte di legno
3. Slalom tra paline a file parallele
4. Salto su balle di paglia
5. Recinto gallinero
6. Slalom tra pilieri in unica linea retta
7. Tre barili
8. Cancelli (porta)
9. Campana in fondo al corridoio
10. Brocca di terracotta
11. Passi indietro a "L" o a slalom (con o senza spostamento oggetto)
12. Passi laterali (lavoro laterale) su barriere
13. Presa di una lancia da un barile
14. Riposizionamento di una lancia in un barile
15. Infilare un anello con una lancia
16. Attraversamento di un fossato pieno d'acqua (guado)
17. Talus
18. Trasferimento di un oggetto da un piliere ad un altro.

Il seguente elenco stabilisce, per ciascuno degli ostacoli, il tempo di penalità da aggiungere al tempo netto impiegato da ciascun binomio per effettuare la prova di velocità.

ELENCO PENALITA'

Caduta del barile	5"
Caduta delle barriere al Ponte	5"
Caduta delle paline	3"
Caduta di ogni pezzo del gallinero	5"
Abbatere la campana	5"
Caduta del bicchiere	5"
Caduta barriera passi laterali	7"

Per Categorie INVITO mancata esecuzione di un ostacolo 20" penalità

1 Figura otto tra barili

Non vi sono prescrizioni particolari se non il rispetto del senso d'ingresso e di girata sui barili, pena l'eliminazione per tutte le categorie. WAVE

- far cadere il barile - 5" ogni barile;
- errore di percorso – eliminazione per tutte le categorie tranne per le categorie Invito WE, il giudice richiama il cavaliere e lo fa ripetere senza fermare il tempo.

2 Ponte di legno

Non vi sono prescrizioni sul tipo di andatura. L'obiettivo è quello di attraversare il ponte più rapidamente possibile.

E' necessario che il cavallo batta almeno un arto sul ponte (è vietato saltarlo), rispettando il senso di percorrenza.

Uscita (laterale), dalla difficoltà prima del superamento del ponte: ripetere.

Al terzo errore si prevede l'eliminazione. (per tutte le categorie) tranne per le categorie INVITO e potranno proseguire dopo aver ricevuto il via libero del Giudice incorrendo in 20" di penalità

Il mancato attraversamento del ponte - eliminazione;

Far cadere le barriere laterali - 5" ogni elemento.

3. Slalom tra paline a file parallele

L'unica obbligatorietà è il rispetto del senso di aggiramento dei paletti, pena l'eliminazione per tutte le categorie.

- abbattere la palina – 3" ogni palina

- errore di percorso – eliminazione, Tranne le categorie INVITO che incorreranno in 20" di penalità

4. Salto su balle di paglia

Per la categoria WAVE, l'altezza massima sarà di 40/50 cm, per tutte le altre categorie. 30 /40

- terzo rifiuto - eliminazione per tutte le categorie, tranne le categorie INVITO potranno proseguire dopo aver ricevuto il via libero del Giudici incorrendo in 20" di penalità
- caduta della barriera posta sopra la palla di paglia – 5"

5. Recinto gallinero

Nessun obbligo se non quello di osservare il senso di rotazione e di non urtare parti costituenti il recinto.

Nella prova di velocità, se non diversamente specificato, il cavaliere lo esegue solo una volta.

- rovesciare una parte dell'ostacolo - 5" ogni parte abbattuta
- prima e seconda uscita dal perimetro – ripetere; terza uscita dal perimetro: eliminazione
- uscita dal perimetro non rettificata dall'inizio- eliminazione
- mancata esecuzione dell'ostacolo – eliminazione
- protrarsi di oltre 30 s. per completare l'ingresso al recinto - eliminazione. tranne le categorie INVITO e potranno proseguire dopo aver ricevuto il via libero del Giudici incorrendo in 20" di penalità

6. Slalom tra pilieri in unica linea retta

L'unica obbligatorietà è il rispetto del senso di aggiramento dei paletti, pena l'eliminazione per tutte le categorie.

- far cadere una palina - 3 s. ogni palina abbattuta
- errore di percorso per tutte le categorie – eliminazione
- tranne le categorie INVITO che incorreranno in 20 secondi di penalità

7. Tre Barili

Non vi sono prescrizioni particolari se non il rispetto del senso d'ingresso e di girata sui Barili.

- far cadere un barile - 5" ogni barile abbattuto
- errore di percorso - eliminazione tranne le categorie INVITO che incorreranno in 20 secondi di penalità

8. Cannello (o canapo)

Nessuna modalità di avvicinamento è prescritta come nessun obbligo di specifica andatura, permane l'obbligo di utilizzare la mano libera dalla conduzione del cavallo per tutta l'apertura e richiusura del cancello che deve necessariamente avvenire, pena l'eliminazione.

- L'abbattimento del cancello comporta sempre l'eliminazione (se non ripristinato).

a) Cannello

- Abbattimento senza ripristino. Eliminazione per tutte le categorie tranne le cat. Invito 20 s penalità
- Abbattimento e successiva ricostruzione da parte del cavaliere che smonta da cavallo - nessuna penalizzazione;
- La mancata esecuzione nell'apertura e/o nella chiusura dell'ostacolo dopo il terzo tentativo (per tutte le categorie, (eliminazione) il cavaliere non deve mai lasciare il cancello/canapo quando apre e chiude l'ostacolo (eliminazione cat. WAVE), tranne le categorie invito, il cavaliere può proseguire dopo il terzo rifiuto ed aver ricevuto il via libera del giudice incorrendo in 20" di penalità

b) Canapo

- La mancata esecuzione nell'apertura e/o nella chiusura dell'ostacolo dopo il terzo tentativo (eliminazione) per tutte le cat. INVITO il cavaliere può proseguire dopo il terzo tentativo ed aver ricevuto il via libera del Giudice incorrendo in 20" di penalità
- Passare la corda sopra la testa – eliminazione per tutte le categorie tranne le cat. invito

9. Campana in fondo al Corridoio

Non esistono prescrizioni sulle andature

- abbattere la barriera del corridoio + 5" ogni barriera abbattuta
- Il mancato suono del campanello – eliminazione per tutte le categorie; tranne le categorie. Invito+ 5"
- La mancata esecuzione dell'ostacolo – eliminazione
- Se il cavallo esce completamente dal corridoio (di lato oppure in fondo) –ripetere la prova dall'inizio. Alla terza uscita - eliminazione
- Abbattere campana + 5"cat. invito, Tutte le altre categorie eliminazione se non ripristinata.

10. Brocca di terracotta

Difficoltà non programmabile nella prova di velocità

11. Passi indietro a "L" o a slalom (con o senza spostamento oggetto)

Non esistono prescrizioni sulle andature.

In questa prova, il corridoio può essere percorso in avanti a qualsiasi andatura e ilconcorrente deve, obbligatoriamente, suonare il campanello (se presente).

a) Passi indietro a "L"

- abbattimento barriere + 5" ogni barriera
- Cavallo che esce completamente dal corridoio (di lato o in avanti) – ripetere la prova dall'inizio per un massimo di tre volte, diversamente eliminazione tranne cat. invito 20"
- La mancata esecuzione dell'esercizio – eliminazione tranne cat. invito penalità 20"
- Mancato suono della campana Eliminazione cat. invito 20" penalità

b) Passi indietro a slalom

- abbattimento palina + 3 s. ogni palina
- Il mancato collocamento del bicchiere sulla colonnina di uscita – eliminazione (tutte le categorie)
- La mancata esecuzione dell'esercizio – eliminazione
- girare il cavallo prima che sia uscito dalle ultime paline – eliminazione
- Caduta del bicchiere + 5"
- La presa del bicchiere, ma il mancato posizionamento sulla stessa fila di paline -eliminazione tutte le categorie

Per terminare correttamente l'ostacolo le prime due e le ultime due paline devono rimanere in piedi: se il binomio urta, facendola cadere, la palina destinata ad ospitare l'oggetto prelevato, è costretto a smontare da cavallo e ripristinarla nella sua posizione originale per poter completare l'esercizio, una volta di nuovo in sella; se ciò non avviene, si procede all'eliminazione. (tutte le categorie)

c) Otto tra barili

- far cadere un barile/palina + 5" ogni barile/palina
- errore di percorso – eliminazione tutte le categorie, tranne categorie invito 20"

12. Passi laterali su barriere

Non vi è prescrizione di andatura se non l'obbligo di rispettare il senso di marcia e il verso di orientamento; il solo toccare le barriere non costituisce penalità se non vengono spostate dalla loro sede. Qualora esse fossero poste su un alloggiamento rialzato sarà l'abbattimento a definirne la penalità.

Qualora anche un solo arto del cavallo saltasse la barriera in avanti o indietro, la difficoltà dovrà essere ripetuta. Al terzo errore si procede all'eliminazione (categorie WAVE)

- errore di percorso (verso/direzione del cavallo sbagliato) – eliminazione tutte le categorie tranne INVITO incorreranno in 20" penalità
- Caduta della barriera + 7"

Per tutte le altre categorie (tranne cat. WAVE) per non incorrere nella eliminazione, qualora il cavallo oltrepassi con un solo arto la barriera, rispetto alla regolare posizione prevista, (anche non abbattendola) sarà considerata prova valida, se il cavallo oltrepassa con entrambi gli arti avanti o dietro la barriera dovrà essere ripetuta dall'inizio per un massimo di tre volte.

13. Presa di una lancia da un barile

Nessuna prescrizione se non quella di non far cadere la lancia o il bidone che la contiene.

- Se non si prende la lancia - eliminazione
- Lancia presa, ma è caduta e non la si raccoglie – (eliminazione tutte le categorie)
- caduta del contenitore (dopo aver preso la lancia) + 5"

14 Riposizionamento di una lancia in un barile

Nessuna prescrizione se non quella di non far cadere la lancia o il barile che la deve contenere; in questi casi, è richiesto al cavaliere di smontare da cavallo e raccogliere la lancia e/o riposizionare il barile affinché, poi, in sella al cavallo, possa completare l'esercizio, pena l'eliminazione.

- La lancia cade ma è poi raccolta e ricollocata una volta in sella nel recipiente - nessun penalità
- caduta del barile (o contenitore) dopo aver posizionato la lancia + 5"
- caduta del barile (o contenitore) prima che la lancia sia collocata - eliminazione (se non ripristinata tutte le categorie)

L'esercizio sarà considerato concluso con successo solo se la lancia rimane nel recipiente in cui deve essere collocata. Se la lancia non è inserita correttamente ed è caduta (o cade il contenitore), il concorrente deve smontare da cavallo, raccoglierla (e raddrizzare il contenitore eventualmente caduto), rimontare, riporre la lancia e proseguire il percorso. La stessa procedura si applica se la lancia cade in un punto qualsiasi tra un esercizio precedente e il presente. La lancia deve essere riposizionata con la punta verso l'alto.

Per tutte le altre categorie:

Fuoriuscita della lancia dopo il riposizionamento - Eliminazione

15 Infilare un anello con una lancia

Nessuna prescrizione se non quella di non far cadere la lancia o l'anello infilato per non incorrere in una penalizzazione.

Solitamente, il fatto di non infilare l'anello non costituisce penalizzazione ma, infilarlo fa maturare un "bonus" in secondi da detrarre al tempo totale impiegato per eseguire l'intero percorso.

- Infilare l'anello comporta un - Bonus di 5" (a condizione che sia poi, posizionato all'interno del barile insieme alla lancia)
- caduta del supporto porta anello + 10"
- caduta dell'anello fuori dal contenitore - nessun bonus guadagnato

16 Attraversamento di un fossato pieno d'acqua (guado)

Il cavallo deve porre almeno un arto in acqua, in quanto non è consentito di saltare il guado. Nessuna prescrizione di andatura imposta.

- La mancata esecuzione – eliminazione
- Caduta delle barriere laterali 5" penalità

17 Talus

Il cavallo deve porre almeno un arto sopra il talus, in quanto non è consentito di saltarlo totalmente.

Nessuna prescrizione di andatura imposta.

L'obiettivo è quello di attraversare il talus nel tempo più breve possibile (a qualsiasi andatura).

- La mancata esecuzione del talus – eliminazione
- Impiegare di più di 20" a saltare giù dal talus – eliminazione

18. Trasferimento di un oggetto da un piliere ad un altro

Nessuna prescrizione di esecuzione se non l'obbligo di rispettare il senso di ingresso e la mano del cavaliere usata (quella che non conduce il cavallo), lo spostamento dell'oggetto può avvenire anche senza effettuare l'alt (con il cavallo in movimento).

Solo se questa difficoltà deve essere affrontata una sola volta, il cavaliere, nei 45" prima di incominciare la prova, può richiedere che l'oggetto venga posizionato in uno specifico dei due paletti.

In questa prova l'ostacolo deve essere effettuato il più rapidamente possibile, senza alcuna necessità di fermarsi.

- La mancata presa del bicchiere – eliminazione
- La presa del bicchiere, ma il mancato posizionamento su altra palina - eliminazione

Per considerare l'ostacolo correttamente eseguito, le due paline devono rimanere in piedi. Se cade la

palina sulla quale si deve posizionare il bicchiere, il cavaliere deve smontare da cavallo e raddrizzarla, per poi rimontare e, solo allora, posizionare il bicchiere sulla palina dalla sella (categoria WAVE); per le altre categorie abbattere la palina e bicchiere prima di iniziare la difficoltà da non poterla più affrontare penalità 20", caduta della palina 5" caduta del bicchiere prima di averlo riposizionato 5", caduta della palina e bicchiere dopo averlo riposizionato 3"+5".

N.B. Per tutto quello che non è specificato in questo regolamento si fa riferimento al regolamento Internazionale WAVE

NOTE

Si ricorda che determinati ostacoli come il cancello, la scolarola, l'anello da infilare, la brocca da sollevare e altri, dovranno essere sempre previsti in modo da mettere in uguale difficoltà i cavalieri che, per condurre il cavallo, utilizzano la mano destra e quelli che utilizzano la mano sinistra.

Nella messa in opera dei percorsi gara, il disegnatore potrà abbinare combinazioni di elementi a suo piacimento, sempre nel rispetto di quanto dettato dal regolamento;