



Federazione Italiana Sport Equestri

Dipartimento Equitazione di Campagna

WAWE – World Association for Working Equitation

REGOLAMENTAZIONE NAZIONALE CONCORSO-COMPLETO-EQUITAZIONE DI LAVORO

ad integrazione del regolamento working equitation wawe

Prove del Completo E.d.L.

addestramento
attitudine
velocità
lavoro con la mandria (*cow-trail*)

Dipartimento Equitazione di Campagna
www.equitazionedicampagna@fise.it

edizione aggiornata a febbraio 2018

annulla e sostituisce le precedenti edizioni e ogni relativa integrazione

ART.1 EQUITAZIONE DI LAVORO WAVE ITALIANA -

L'equitazione di lavoro italiana, riconosciuta dalla Wawe, viene praticata con una bardatura ed abbigliamento ben codificato che la identifica a livello internazionale, così come depositato presso la WAVE per la partecipazione alle competizioni internazionali.

E', altresì consentita la partecipazioni con tutte le bardature ed abbigliamento codificate ed appartenenti alle altre nazioni riconosciute dalla WAVE.

ART. 2 TIPOLOGIA DI GARA

La Equitazione di Lavoro WAVE (EDL) è una disciplina di completo, la quale si compone da quattro diverse specialità:

- 1- Prova di addestramento
- 2- Prova di attitudine
- 3- Prova di velocità
- 4- Prova di sbrancamento

solo la sommatoria delle 4 diverse specialità ne determina la classifica generale

ART. 3 PARTECIPAZIONE DEI CAVALIERI

Alle gare nazionali possono partecipare tutti i cavalli in possesso di certificato di origine o meno, fermo restando gli obblighi previsti dalle norme sanitarie e ministeriali in genere.

La selezione e la partecipazione alle gare internazionali sarà determinata sia da una classifica di merito agonistico e comportamentale, sia da una scelta operata dal tecnico incaricato dalla Federazione.

I cavalli che accederanno alle manifestazioni internazionali, dovranno essere in possesso di regolare passaporto in regola con le norme sanitarie nazionali ed internazionali vigenti al momento della partecipazione inerenti all'esportazione temporanea.

Tutti i cavalieri dovranno essere muniti di patente agonistica rilasciata dalla Federazione in corso di validità.

ART. 4 FINALITÀ

Le prove di Equitazione di lavoro hanno lo scopo di evidenziare la duttilità e la completezza addestrativa ed attitudinale dei cavalli, l'armonia, l'elasticità dei movimenti nel superare le prove previste.

ART. 5 OBBLIGHI DI PARTECIPAZIONE

Non esiste l'obbligo di partecipare a tutte 4 le prove di specialità, ognuna avrà una sua classifica con relativa attribuzione di punteggio, il quale sarà cumulato nelle 4 prove previste per determinare la classifica finale del completo.

La premiazione prevista non sarà per le singole specialità, ma solo per la classifica del completo.. Saranno comunque pubblicate tutte le singole classifiche.

Nel caso ci siano eventuali limitazioni al numero degli iscritti, sarà sempre data la priorità a coloro che partecipano alla gara di completo

Nel caso di gare a squadre, si cumuleranno i punteggi ottenuti dai componenti. di ciascuna squadra per determinare il punteggio totale della squadra stessa.

ART. 6 ORGANIZZAZIONE GARE

I comitati regionali dovranno nei termini previsti dalla FISE presentare un calendario di massima inerente alle gare in regione.

I comitati regionali potranno organizzare anche solo un campionato di completo prevedendo almeno tre prove delle quattro previste. .

Non si dovranno consentire ai comitati organizzatori deroghe al regolamento od organizzazione di gare in luoghi inadeguati. Rimarranno comunque responsabili direttamente i Comitati Regionali se autorizzate gare nelle condizioni citate.

ART. 7 ATTRIBUZIONE PUNTI

Il campionato italiano potrà svolgersi su più gare o in prova unica, stabilito comunque all'inizio di ogni stagione agonistica. Anche la classifica del campionato italiano, qualora svolto in più tappe, sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle singole manifestazioni.

Il punteggio attribuito per specialità sarà il seguente:

Al 1° classificato 12 punti

Al 2° classificato 10 punti

Al 3° classificato 9 punti

a scalare di uno fino al 10° classificato che prenderà 2 punti

Dall'11° in poi 1 punto.

Zero punti saranno attribuiti solo in caso di squalifica.

ART. 8 CLASSIFICHE

Al fine di determinare la classifica di TAPPA, saranno sommati i punteggi ottenuti nelle singole specialità da ogni cavaliere.

La classifica finale del CAMPIONATO sarà determinata dalla sommatoria di tutti i punti ottenuti nelle singole tappe.

ART. 9 LIMITI DI PARTECIPAZIONE CAVALLI

Lo stesso cavallo non può partecipare nella singola giornata a gare in categorie differenti o nella stessa categoria, sia con lo stesso cavaliere sia con cavalieri diversi. Escluse da questa normativa le categorie ludiche.

ART. 10

Non esistono altre limitazioni o prove di selezione che impediscono l'iscrizione alle gare di equitazione di lavoro se non quanto previsto dal presente regolamento e dai requisiti generali dettati dalla FISE.

ART. 11 CATEGORIE

Le categorie previste nella monta da lavoro sono le seguenti:

- a) categoria OPEN (conduzione ad una mano e conduzione a due mani) aperta a tutti i patentati agonistici muniti di Brevetto B o superiore . **Si prevedono classifiche separate.**
- b) Categoria YOUNG RIDERS aperta a tutti i cavalieri di età compresa tra i 19 ed i 21 anni (al 31-12)
- c) categoria JUNIOR aperta a tutti i cavalieri di età compresa tra i 15 ed i 18 anni (al 31-12)
- d) Categoria CHILDREN aperta a tutti i cavalieri di età compresa tra i 12 ed i 14 anni (al 31-12)
- e) Categoria GIOVANIS SIMI aperta a tutti i cavalieri di età compresa tra gli 8 ed gli 11 anni (al 31-12)
- f) categoria GIOVANI CAVALLI per i cavalli di 4/5 anni
- g) Categoria AMATORI riservata a cavalieri inesperti con tracciati a loro riservati

NOTE E LIMITAZIONI

Cavalli

Per i giovani cavalli non è prevista la prova di velocità.

Cavalieri

I cavalieri UNDER 18 potranno iscriversi alle gare solo dietro la presentazione di un istruttore abilitato in Equitazione di Lavoro

Per la categoria Giovanissimi non è prevista la prova di velocità.

ART. 12 SPECIFICHE SULLE 4 PROVE DI COMPLETO.

-PROVA DI ADDESTRAMENTO

E' vietato l'uso di

- a) qualsiasi tipo protezioni agli arti,
- b) martingale od altri accessori ausiliari che intervengano sugli aiuti della mano
- c) morsi con leve superiori a 15 cm.
- d) cuffino
- e) frustino

per dettagli vedere gli articoli riguardanti le bardature specifiche di ogni tipologia di monta.

-PROVA DI ATTITUDINE

E' consentito l'uso di protezioni agli arti.

Stessi divieti della prova di addestramento

PROVA DI VELOCITÀ

Come prova di attitudine

PROVA DI SBRANCAMENTO

Sono consentite le protezioni agli arti.
E' consentito l'uso di mozzarelle/uncino
Stessi divieti delle precedenti prove

ART. 13 NUMERO MINIMO PARTECIPANTI

Qualora in una singola categoria non si raggiunga il numero di 3 partecipanti, la categoria potrebbe essere annullata, a discrezione del C.O..

ART.14 CONDUZIONE DEL CAVALLO

E' fatto obbligo della conduzione ad una mano solo nella categoria OPEN con detta prescrizione In tutte le altre categoria è consentita la conduzione a due mani.

Nella conduzione ad una mano, intervenire con al mano libera è possibile solo dietro alla mano che conduce il cavallo con brevissimi interventi per aggiustare le redini. L'uso diverso comporta la squalifica.

Nel caso di conduzione ad una mano, il cavaliere deve iniziare e terminare con la stessa mano, pena la squalifica.

Il campo gara dovrà essere allestito in modo tale da renderlo eseguibile con la stessa facilità, sia da coloro che usano la mano destra che dai cavalieri che utilizzano la mano sinistra.

ART. 15 BARDATURE

Come prescritto nell'art.1

ART. 16 TITOLI DI CAMPIONE

Si prevede solo l'attribuzione del titolo di **campione regionale o italiano riferito al completo sia individuale che a squadre.**

Tutte le altre classifiche parziali qualificheranno il cavaliere come vincitore di specialità. Sempre per il criterio che la EDL è una gara di completo.

E' invece attribuibile il titolo di **campione di specialità alla squadra** che parteciperà al TROFEO DELLE REGIONI. Detto Trofeo potrà essere anche di singola specialità con un minimo di 5 Regioni partecipanti.

Il criterio dei punteggi attribuiti sarà come previsto all'Art. 7 del presente regolamento.

ART. 17 MANIFESTAZIONI INTERNAZIONALI

La partecipazioni a dette manifestazioni sia agonistiche o meno, sarà determinata tenendo in considerazione :

- la classifica del campionato italiano
- il curriculum sportivo e comportamentale del cavaliere

- la valutazione personale del Tecnico selezionatore

Nessun altro criterio è applicabile.

ART. 18 GIURIE

Per le gare nazionali si prevede un Presidente di Giuria e due Giudici, i quali dovranno essere iscritti nell'elenco Giudici Nazionali abilitati della Federazione.

Per le gare Regionali o minori, è consentita la presenza anche di un solo Giudice, sempre iscritto nell'elenco Giudici regionali o superiore.

In ogni caso la nomina dovrà essere sempre effettuata direttamente dalla Federazione.

ART. 19 COMPITI DEL PRESIDENTE DI GIURIA

Dovrà verificare la presenza delle condizioni di sicurezza, l'idoneità del tracciato, il rispetto dell'uso di elementi (difficoltà) presenti nell'elenco depositato in Federazione ed allegato al regolamento.

L'uso anche di un elemento non previsto comporta l'invalidità della gara, così come per tutte le altre discipline.

Dovrà inoltre verificare il rispetto dell'abbigliamento e della bardatura presentati dai concorrenti.

Nel caso il Presidente di Giuria non lo ritenga idoneo, può richiederne l'adeguamento posticipando la partenza del binomio, oppure accettarlo con riserva o non accettarlo.

Il Presidente di Giuria può richiedere di spostare, o eliminare un ostacolo qualora lo ritenga non idoneo, pericoloso od in contrasto al regolamento.

ART. 20. ORDINE DI PARTENZA

Verrà sempre sorteggiato per la prima prova del completo, per le prove a seguire sarà, invece, determinato dall'ordine inverso della classifica aggiornata. Eventuali ritardatari verranno accettati ad insindacabile parere del Presidente di Giuria, ed eventualmente inseriti nell'elenco partenti nel modo più idoneo possibile.

Nel caso che un cavaliere presenti più cavalli (massimo tre) si provvederà a distanziare gli stessi di almeno tre cavalli, o dato un tempo minimo di 10' l'uno dall'altro.

ART. 21 PRESENTAZIONE IN CAMPO GARA.

Dopo l'inizio della gara, se un cavaliere chiamato per tre volte non si presenta sarà squalificato, a meno che non abbia avuto per vari motivi l'autorizzazione preventiva del Presidente di Giuria.

I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45'' non diano inizio alla prova, saranno squalificati.

Il Presidente di Giuria può dispensare i cavalieri al saluto nelle prove di attitudine e velocità, o consentire l'ingresso in campo senza giacca in particolari occasioni.

ART. 22. MOTIVI DI SQUALIFICA

Entrare in campo prima di essere chiamati

Iniziare la prova senza salutare il Giudice non essendone stati dispensati.

Entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione.

Provare un ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara

Presentare bardature od abbigliamento non idoneo.

Utilizzare imboccature, mezzi ausiliari ecc.. non specificatamente riportati nell'apposite descrizioni inerenti alle tipologie di monta, o proibite da questo regolamento.

Superare un ostacolo cronologicamente non previsto nella specifica gara.

Attraversare un ostacolo (tipo barili, paletti ecc) durante l'esecuzione della prova.

Il Giudice non potrà mai autorizzare l'attraversamento degli ostacoli.

Abbatere una difficoltà che deve ancora essere superata.

Abbatere una difficoltà già superata .

Quattro errori di percorso nella ripresa di addestramento.

Caduta del cavaliere e/o cavallo.

Far montare il cavallo da altro cavaliere e/o istruttore nella giornata di gara in qualsivoglia luogo della manifestazione.

Toccare e/o accarezzare il cavallo con la mano per tre volte durante la prova,

Altro vedi art. 24.

ART. 23 CAMPI GARA

Nel caso di campi in sabbia, il Presidente di Giuria potrà richiederne il ripristino ogni 8-10 concorrenti. (Per la sola prova di addestramento)

I campi gara dovranno essere sempre ben delimitati e sicuri per il pubblico, i cavalieri ed i cavalli.

Una volta montato il campo gara, o posizionati gli ostacoli nessuno può entrare in campo, (neppure a piedi) eccetto Giudici, Cronometristi, Personale di servizio.

La ricognizione del percorso è obbligatoria solo nel caso che non vengano posti i numeri progressivi agli ostacoli. In presenza dei numeri è solo a discrezione del Giudice consentire la ricognizione.

I cavalieri potranno accedere al campo per la ricognizione solo a piedi, e dopo che la Giuria avrà dato CAMPO APERTO, che non potrà superare i 15'.

ATR. 24 ERRORI DI PERCORSO

Il cavaliere che durante la gara sbaglia percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva per quanto riguarda la prova di attitudine e di abilità cronometrata.

Il cavaliere che entra nella difficoltà prevista cronologicamente in modo errato non potrà rettificare ed incorre nella eliminazione. (esempio lasciando il numero identificativo della difficoltà a sinistra anziché a destra).

Il cavaliere che inizia la difficoltà in modo corretto, ma non la chiude come previsto, potrà, prima di iniziare la difficoltà successiva, ripetere l'esercizio.(esempio saltare ultimo paletto dello slalom, oppure ultimo barile non chiuso o non terminare i passi laterali fuoriuscendo anzitempo dalla barriera)

Il cavaliere che nella Prova di addestramento fa errore di percorso, sarà richiamato dai Giudici, dovrà riprendere dal punto dove ha commesso l'errore con l'attribuzione di 5 punti di penalità nella scheda di valutazione per la prima volta, 5 punti la seconda volta , 10 punti per la terza ed eliminazione al quarto errore di percorso.

Se il binomio non riesce a superare un ostacolo previsto (Prova di attitudine e Prova di velocità) si prevede:

-categoria OPEN squalifica (al 3° tentativo del 1° ostacolo rifiutato, oppure il protrarsi oltre 30 secondi senza superarlo) su indicazione del Giudice

- Per tutte le altre categorie, sarà attribuito punteggio zero, quando il Giudice a suo insindacabile giudizio richiederà al cavaliere di proseguire avendo valutato l'impossibilità di esecuzione.

ART. 25 ACCESSORI NON AMMESSI

Come da articolo 12 del presente regolamento.

Non è ammessa la serreta

Non è ammesso il barbozzale seghettato

Non sono ammessi capezzini incrociati

ART. 26

La perdita del cappello non comporta l'eliminazione.

ART. 27 ALTRI MOTIVI DI SQUALIFICA

Il Presidente di Giuria può, a suo insindacabile giudizio squalificare un cavaliere od allontanarlo dalla competizione quando:

Si comporta in modo ingiurioso nei suoi confronti, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione.

Esercita il cavallo a campo gara chiuso.

Compie un qualsiasi atto di brutalità sui cavalli.

Mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara.

Non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto.

Ferisce o maltratta il cavallo in gara.

Il binomio può essere richiamato a presentarsi dopo la fine della gara per verificare lo stato di salute del cavallo, oppure può essere anche visitato presso il box assegnatogli.

Si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla gara.

ART. 28 SCHEDE DI VALUTAZIONE

Elenco riprese di lavoro in piano saranno pubblicate ad inizio anno e mantenute per tutta la durata della stagione agonistica

Il percorso di attitudine prevede delle schede di valutazione come per la prova di addestramento

Le penalità previste per la prova di velocità, saranno attribuite come da Regolamento internazionale WAVE.

ART. 29 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Tutti i C.O. dovranno attenersi scrupolosamente al presente Regolamento, ed inviare nei termini previsti dalla FISE, un programma della manifestazione per l'approvazione dello stesso.

ART. 30 PROVE SOPPRESSE O RINVIATE

Qualora un Comitato Organizzatore per motivi di varia natura, o su richiesta della Federazione, proceda ad annullare una gara, o rinviare un appuntamento, nessun ricorso è ammesso da parte dei cavalieri, fermo restando il diritto alla restituzione dell'eventuale quota di iscrizione versata inerente l'evento annullato se comunicato almeno 24 ore prima dell'inizio.

Qualora il rinvio o l'annullamento (sempre per cause di forza maggiore) avvenga a gara iniziata nessun rimborso è dovuto.

ART. 31 ULTIMAZIONE DELLA GARA

La gara si intende ultimata 60' (sessanta minuti) dopo la pubblicazione della classifica finale. Trascorso tale termine il Presidente di Giuria può lasciare la manifestazione.

ART. 32 CONTROLLI ANTIDOPING E VISITE VETERINARIE

Cavalli e cavalieri possono essere sottoposti a controlli antidoping in qualunque momento della manifestazione, dal momento del loro ingresso in loco.

Prima di ogni gara può essere richiesta una visita di idoneità del cavallo prima di affrontare la prova. In caso non venga superata la visita, il cavallo può essere eliminato ad insindacabile giudizio del veterinario di servizio che ne rilascerà opportuna certificazione.

Il Giudice può fermare un cavallo e richiedere l'intervento del veterinario che ne convalidi l'idoneità a partecipare.

Anche a gara iniziata può fermare il cavallo per manifesta zoppia o altre cause che ne potrebbero compromettere la salute.

In nessun caso è possibile ricorrere avverso tale decisione o pretendere la restituzione della quota versata.

ART. 33 CAMBIO DI MONTA

Non è consentito il cambio di monta ad iscrizione avvenuta.

Non è possibile sostituire il cavallo iscritto.

ART. 34 RECLAMI

Eventuali reclami e/o ricorsi, sono consentiti nel rispetto della normativa prevista dalla FISE

ART. 35 RITIRO DEL CAVALLO

Qualora il ritiro del cavallo non venga comunicato almeno due ore prima dell'inizio della categoria, senza giustificati motivi scritti, sarà applicata un'ammenda al cavaliere di euro 200. (duecento) oltre la segnalazione da parte del Presidente di Giuria alla Federazione.

ART. 36 CONFLITTO DI INTERESSE

Si considera conflitto di interesse solo nei seguenti casi:

- quando un Giudice ha in campo un atleta con legami di parentela fino al terzo grado.
- quando un Giudice ha in campo un proprio allievo

Nei casi suddetti il Giudice non può essere incaricato per quello specifico evento.

Articolo non derogabile.

ART. 37 ISCRIZIONI

Le iscrizioni alle gare dovranno giungere ai comitati organizzatori, od alla segreteria generale entro il tempo limite di 3 giorni antecedenti alla gara; non saranno accettate dopo tale termine.

Sarà a discrezione delle segreterie accettare o meno eventuali ritardatari per cause di forza maggiore, se motivate per scritto e comprovate.

.ART. 38 DEROGHE

Eventuali deroghe potranno essere apportate dalla FISE all'inizio di ogni anno e pubblicate prima dell'inizio dei campionati.

Non potranno invece essere apportate a campionati iniziati.

ART. 39

Per quanto non previsto dal presente regolamento facciamo riferimento a quanto previsto dalle norme generali FISE.

ART. 40 PREMIAZIONI

I cavalieri si dovranno presentare in premiazione con la divisa con la quale hanno preso parte alla gara, (ovviamente senza speroni).

Non sarà consentito l'ingresso alla premiazione con abbigliamento non consono, qualora la premiazione avvenisse in occasioni particolari di molto posticipate alla manifestazione.

ART. 41

Per quanto non previsto dal presente regolamento, facciamo riferimento alle normative vigenti della FISE.

PROVA DI ADDESTRAMENTO.

La prova di addestramento si svolge in un rettangolo di 20 x 40 o di 20 x 60 con fondo possibilmente in sabbia. Il rettangolo potrà essere delimitato in legno, metallo e/o materiale plastico, consono alla prova e di una altezza non superiore a 50 cm. dal piano di campagna. Non dovrà essere pericoloso per i cavalli che ne dovessero fuoriuscire per errore.

Si prevedono le lettere convenzionali del dressage classico, ma è consentito prevedere anche riprese senza lettere con prove sia libere che con sequenza obbligatoria.

Nel caso di gara con sequenza non obbligatoria il cavaliere dovrà presentare al momento dell'iscrizione la sequenza scelta con apposita scheda e/o grafico, in caso contrario sarà a discrezione del Giudice accettarlo in gara o meno. Nel caso non venga accettato, sarà considerata come squalifica sul campo con le relative conseguenze.

E' sempre consentito richiedere l'ausilio della musica durante la prova, in questo caso i cavalieri dovranno presentare almeno 30 'prima dell'inizio della gara copia del CD.

I cavalieri dovranno essere sempre in possesso di cappello e/o copricapo rigido per i minori. E' comunque consentito il copricapo rigido anche per cavalieri senior.

Nessun cavaliere sarà accettato senza cappello e/o copricapo.

E' vietato l'uso dei guanti, in quanto non attinenti alla tradizionalità della disciplina.

Le divise consentite saranno quelle previste nell'elenco delle bardature riportato nel presente regolamento

Nelle gare nazionali è obbligatoria la presenza di 1 Presidente di Giuria e 2 Giudici, tutti con qualifica nazionale.

Nelle gare Regionali è consigliabile sempre l'impiego di 3 Giudici, ma è consentito anche un solo Giudice.

Il Presidente di Giuria si dovrà sempre posizionare alla lettera C, gli altri due Giudici rispettivamente alle lettere B ed E. (solo dove non sia possibile si potranno posizionare in H ed M).

Nel caso di eventuali affiancamenti per candidati Giudici, sarà il Presidente di Giuria a stabilirne le posizioni.

E' fatto obbligo mettere a disposizione dei Giudici una segretaria per scrivere voti e note.

Sarà il Presidente di Giuria a dare inizio alla prova con suono della campanella, dopodichè il concorrente avrà 45 secondi per entrare in campo, pena l'eliminazione.

Il Presidente di Giuria può richiedere ai cavalieri di fare un giro esterno al rettangolo per ispezionare abbigliamento e bardatura.

E' richiesto obbligatoriamente ai Giudici un abbigliamento consono al loro ruolo federale.

Le valutazioni possono oscillare dallo 0 (figura non eseguita) al 10 (figura perfettamente eseguita)
Si ricorda che il voto 5 è ritenuto sufficiente.

Per altre eventuali limitazioni e/o possibilità di partecipazione, per quanto non previsto in questo articolo, facciamo riferimento al regolamento nazionale FISE di EDL od alle norme convenzionali dell'equitazione classica per quanto non previsto nei precedenti regolamenti.

N.B. Si allega a fine regolamento schema di rettangolo con rispettive lettere

PROVA DI ATTITUDINE.

La prova di attitudine non è una gara a tempo, ma si può prevedere comunque un tempo massimo da definire a discrezione del Presidente di Giuria prima di ogni gara.

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. Quindi nessuna variante potrà essere adottata in fase di allestimento del campo gara. Questa norma non è derogabile, pena l'invalidità della gara stessa anche dopo il suo svolgimento senza termini di prescrizione.

In questa prova si dovrà tenere presente ai fini della sua valutazione, della regolarità e fluidità del movimento, facilità di esecuzione nel superamento delle difficoltà, correttezza dell'uso degli aiuti e leggerezza dei movimenti.

Quindi pause troppo lunghe durante l'esecuzione e/o partenze repentine, così come irrequietezza del cavallo al momento dell'esecuzione, saranno fortemente penalizzate.

La ricognizione del percorso è obbligatoria solo nel caso in cui non siano poste le lettere di riferimento sulla sequenza del tracciato. In caso contrario non è previsto.

Eventuale ricognizione del percorso deve essere autorizzata dal Presidente di Giuria, fino a quel momento nessuno è autorizzato ad entrare sia a cavallo che a piedi. Pena l'eliminazione dalla gara stessa.

Al momento in cui sarà dato campo aperto, i cavalieri a piedi potranno entrare a visionare il percorso, al momento in cui si chiamerà campo chiuso, (generalmente circa 15' dopo l'apertura) tutti i cavalieri dovranno uscire . Pena l'eliminazione.

I Giudici si dovranno posizionare in punti diversi del percorso.

I Giudici sono considerati come elementi del percorso, in caso avvenga un involontario impedimento da parte del Giudice nei confronti del binomio in campo, nessun ricorso è ammesso.

Al momento dell'ingresso in campo del binomio partente, si intende accettato il tracciato in ogni sua parte, quindi nessun ricorso sarà ammesso.

Punteggi come nella prova di addestramento.

In caso in cui un cavaliere effettui un errore di percorso sarà squalificato se avrà affrontato la difficoltà successiva, altrimenti potrà rettificarlo.

Non è consentito l'attraversamento delle difficoltà.

Nel caso di abbattimento degli ostacoli, sia prima che dopo la loro esecuzione, comporta l'eliminazione.

I cavalieri si dovranno presentare con il cappello e/o copricapo rigido per i minori.

E' consentito il copricapo rigido anche per i senior.

Il mancato saluto prima dell'inizio della prova comporta l'eliminazione. (se non dispensato da presidente di Giuria)

I cavalieri avranno 45'' per iniziare la prova dopo il suono della campanella che ne autorizza l'ingresso.

Limitazioni e/o altre varianti sono riportate sul regolamento nazionale EDL.

In caso non siano previste soluzioni risolutive dal regolamento nazionale, ci rifacciamo alle norme generali della FISE, in caso di inadeguatezza di quest'ultime alle norme convenzionali dell'equitazione classica.

PROVA DI VELOCITA'

Trattasi del superamento del medesimo percorso svolto nella prova di attitudine, con la sola differenza che in questa prova si prevede il cronometraggio della stessa.

La prova di velocità, dovrà essere sempre rilevata dai cronometristi ufficiali della Federazione Cronometristi Italiana, oppure con fotocellula elettronica con addetto del C.O. sotto il controllo di un Giudice Federale, in caso contrario la prova sarà nulla.

In questa prova potranno essere usate come nel caso della prova di attitudine solo elementi (difficoltà) riportate nell'apposito elenco di questo regolamento. Nessuna altra difficoltà difforme e/o anche leggermente difforme, potrà essere accettata. In caso contrario, si potrà annullare la gara, anche dopo la sua esecuzione a discrezione de Presidente di Giuria.

Le andature sono libere

Valgono tutte le norme riportate per la prova di attitudine.

Penalità.

Si prevede l'attribuzione di penalità sul tempo ogni elemento abbattuto, così come specificato nel Regolamento Internazionale WAWF.

ELENCO DELLE DIFFICOLTA'

Lo stesso ostacolo potrà essere ripetuto al massimo due volte, ma in senso inverso.

Gli ostacoli potranno essere contrassegnati da bandierine rosse a dx e bianche a sx.

Gli ostacoli potranno o meno essere numerati. In caso di numerazione, il numero sarà posto a destra dell'ostacolo da affrontare. Si ricorda che le penalità saranno attribuite come da regolamento wawe.

Cancello.

Deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani, non può essere usata nessun'altra parte del corpo pena l'eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare. E' obbligatorio non lasciare il cancello durante la sua esecuzione solo per la categoria OPEN pena l'eliminazione. La mano deve scorrere su di esso senza abbandonarlo.

Deve essere obbligatoriamente superato nella categoria OPEN. L'abbattimento è sempre oggetto di squalifica, anche dopo il superamento e chiusura..

Ostacolo.

L'ostacolo potrà essere rappresentato da siepe rustica, tronco a terra, barriera ecc.. per una altezza massima di 80 cm. Per la categoria OPEN, e 60 cm. per le altre categorie. Il fronte non potrà essere inferiore a 200 cm.

Slalom tra paletti a 6 metri.

Slalom tra paletti in legno o plastica, di altezza tra 160 cm e 200 cm. Posti in linea e distanziati 6 metri l'uno dall'altro. La base dovrà garantire stabilità ed allo stesso tempo possibilità di caduta se urtati.

Slalom tra paletti paralleli

Come sopra, ma posti su due file parallele a 6 metri tra di esse ed intervallati. Sulla fila sempre a 6 metri l'uno dall'altro. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà di 4 paletti (1-3-5-7) e quella parallela di tre (2-4-6-) . Per l'esecuzione si seguirà il numero progressivo. Si può prevedere per motivi di spazio anche la riduzione dei paletti.

Trasferimento di un oggetto tra paletti

La difficoltà consiste di fermarsi tra due paletti posti a 120 cm. E spostare un oggetto qualsiasi da uno all'altro paletto.

Spostamento di un oggetto da un barile all'altro.

Si prevede lo spostamento di un oggetto qualsiasi da un barile all'altro secondo prescrizione del tracciato.

Passi laterali.

La difficoltà è costituita da una / due / tre barriere poste a terra o su piccoli piedistalli di varia natura. In caso di due o tre barriere queste vengono poste ad L o doppia L. Dovranno essere superate dal cavallo con esecuzione dei passi laterali ponendo il bipede anteriore davanti alla barriera ed il bipede posteriore dietro la stessa. L'esecuzione sarà perfettamente eseguita quando riuscirà a superarla senza spostare le barriere stesse. Solo toccarle non sarà penalità. Sarà il Giudice a definire l'esecuzione corretta. Qualora fossero poste su un alloggiamento sarà l'abbattimento a definirne la penalità. Qualora il cavallo superi anche con un solo arto non previsto la barriera, la difficoltà dovrà essere ripetuta. Dopo tre volte si procede all'eliminazione. Per tutte le categorie.

Otto tra i Barili

La difficoltà prevede l'uso di barili di vario genere, legno, plastica o metallo. Gli stessi saranno posti a 3 metri per la categoria Open ad 8/10 metri l'uno dall'altro per le altre categorie e superati secondo disegno del tracciato. E' possibile anche l'utilizzo di tre o quattro barili.

Corridoio

Trattasi di un corridoio formato da barriere di tre o quattro metri poste parallelamente in figure geometriche di varia tipologia. Lo stesso si dovrà superare all'andatura prevista senza abbatte. Il corridoio dovrà misurare cm. 150 di larghezza ed una lunghezza massima di 8 metri. L'altezza dovrà oscillare da 50 cm. Minimo ad un massimo di 120cm.

Ponte (pedana)

Consiste in un ponte di legno lungo dai 3 ai 6 metri, largo da 80 cm. a 150 cm. alto da terra max 20 cm. deve garantire la non scivolosità della superficie.

Il superamento si ritiene valido quando tutti e quattro gli arti del cavallo tocchino la superficie del ponte, nella gara di attitudine.

Il superamento, nella gara di velocità si riterrà valido quando anche un solo arto avrà battuto sopra la superficie del ponte.

E' obbligatorio comunque entrare dal lato corto e fuoriuscire dal lato corto opposto.

La difficoltà dovrà sempre prevedere un' ingresso ed una uscita delimitati con paletti, piante, vasi ecc.. che ne possano garantire la certezza della traiettoria.

Qualora il cavallo metta un arto a terra lateralmente, la difficoltà sarà da ripetere. Dopo tre volte si prevede l'eliminazione.

Passi indietro a slalom

La difficoltà consta di una fila di paletti max 3, posti in linea a tre metri l'uno dall'altro.

All'ingresso sarà delimitata una porta con ulteriore paletto posto a 150 cm. dal primo paletto della fila.

Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultimo paletto dove sarà alloggiato un oggetto, prenderlo e riporlo, dopo avere indietreggiato sul primo paletto della fila.

La difficoltà dovrà prevedere la possibilità dell'esecuzione sia per chi conduce il cavallo con la mano sinistra, sia per chi lo conduce con la mano destra.

Si potrà prevedere anche i passi indietro senza effettuare lo slalom, ma seguendo gli stessi criteri di esecuzione.

Passi indietro

Qualunque delimitazione sicura e non pericolosa per il cavallo potrà essere adottata per creare un incastrino dove fare entrare il cavallo e farlo indietreggiare dopo avere suonato una campana.

Tale incastrino dovrà rispettare le misure di cm. 150 di larghezza e 4 metri di lunghezza.

Nel caso di incastrino ad L la lunghezza dovrà essere non superiore a 8 metri..

Scalarola

Cancello composto da due pilieri e da un canapo di 200 cm. fissato ad uno dei pilieri ed appoggiato sull'altro.

Il canapo deve essere riposto nello stesso alloggiamento dal quale è stato preso. In caso contrario è difficoltà con completata e quindi da rettificare pena l'eliminazione del concorrente.

Talus

Tipico salto di campagna

Inizia con una rampa che porta su di una piattaforma a 60 cm. di altezza e termina (in uscita) con un taglio perpendicolare al terreno della piattaforma stessa. Larghezza minima del fronte 2 metri.

Il superamento delle difficoltà consiste nel salire sulla piattaforma attraverso la rampa d'ingresso e scendere dalla parte opposta.

Recinto/ovile/ gallinero

Consiste in una recinzione circolare metallica o di altro materiale formata da due steccati concentrici, quello interno avrà diametro di 3 metri ed h. da 100 cm a 1,60 mt. ed ospiterà animali di vario genere, quello esterno con diametro di 6 metri ed un'altezza di cm. 50.

L'esecuzione consiste nel transitare all'interno del corridoio formatosi tra i due steccati concentrici.

L'andatura è libera.

NOTE.

Si ricorda che determinati elementi come il cancello, scalarola ecc. dovranno essere sempre previsti in modo da mettere in uguale difficoltà i cavalieri che conducono il cavallo con la mano destra e quelli che usano la mano sinistra.

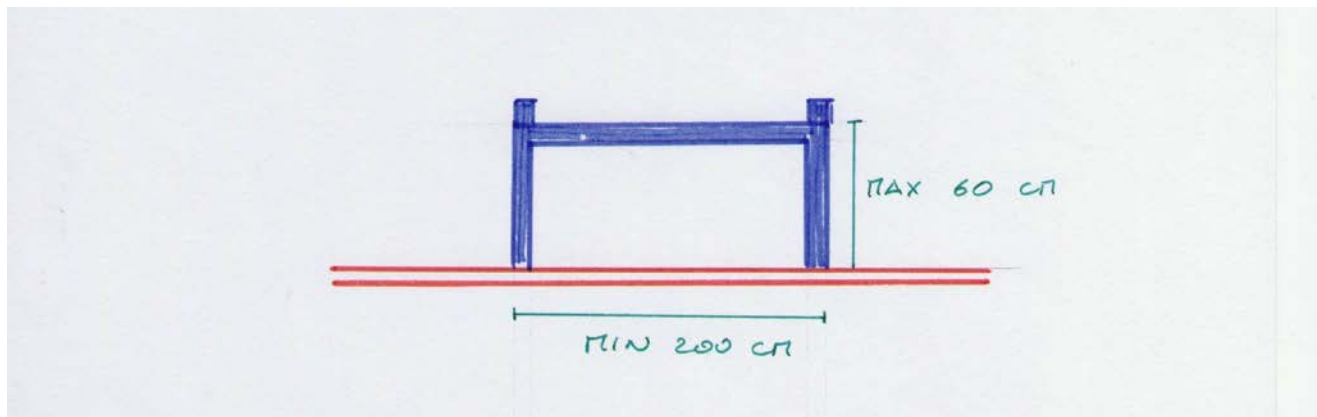
Nella messa in opera dei percorsi gara, il disegnatore potrà abbinare combinazioni di elementi a suo piacimento, sempre nel rispetto di quanto dettato dal regolamento.

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

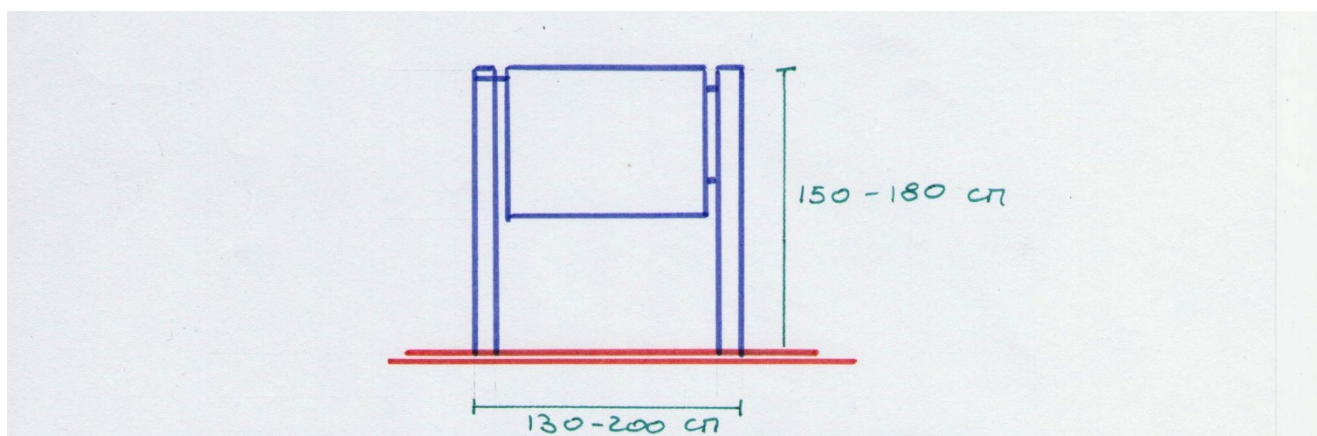
I disegni degli ostacoli (difficoltà) sono indicativi ai fini della costruzione del campo gara, le misure da rispettare sono esclusivamente quelle riportate nelle descrizioni citate nel regolamento e non quelle eventualmente riportate nei grafici.

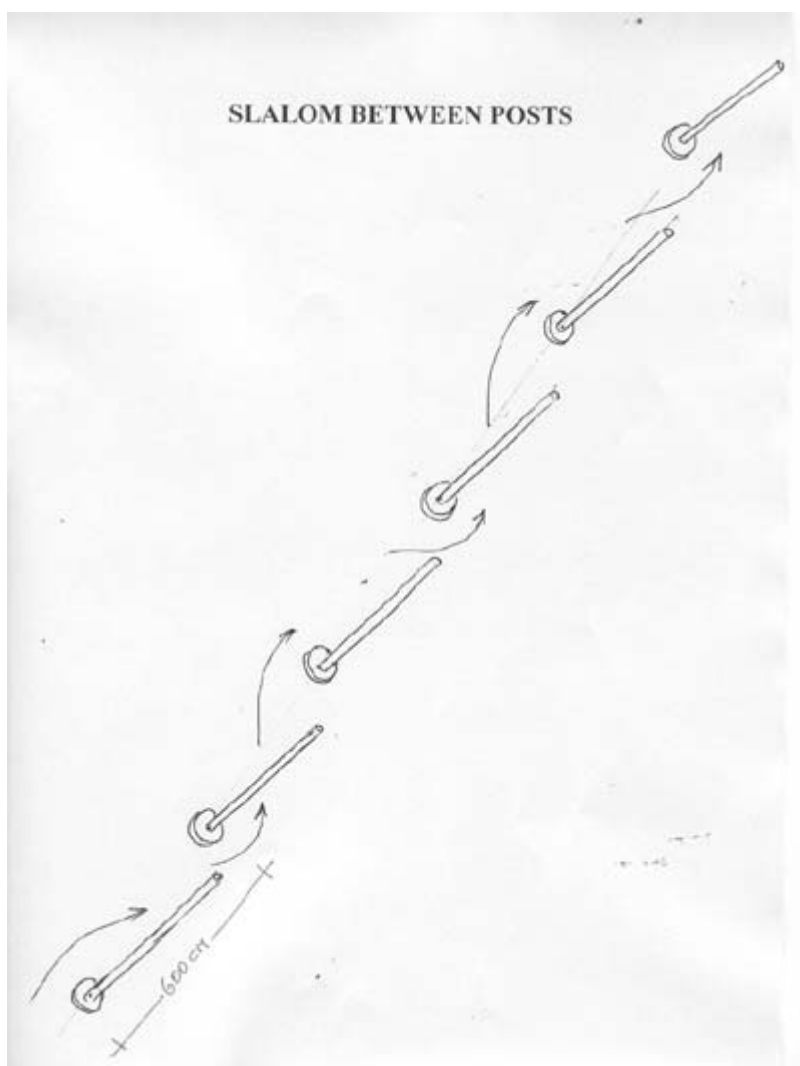
ALLEGATO "Schede tecniche difficoltà di abilità cronometrata ed attitudine"

a. Ostacolo



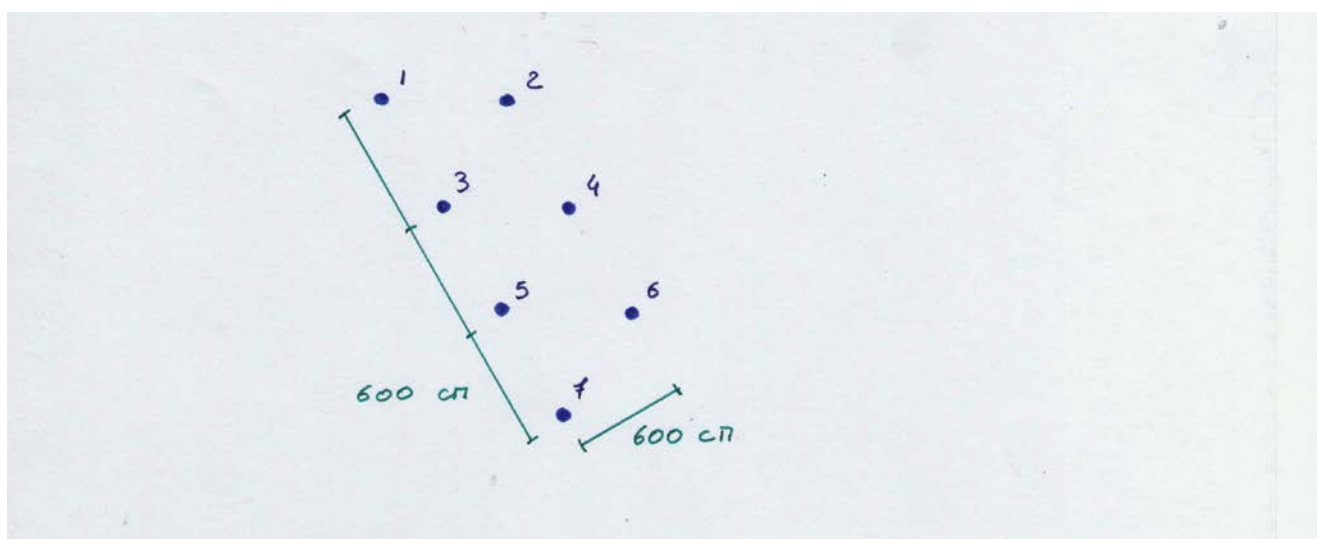
b. Cannello



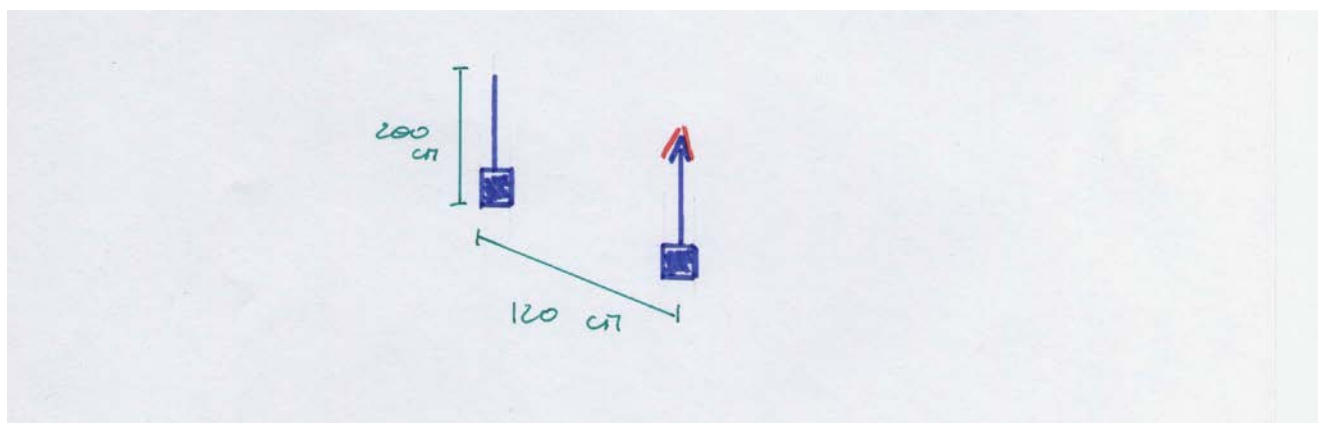


c.

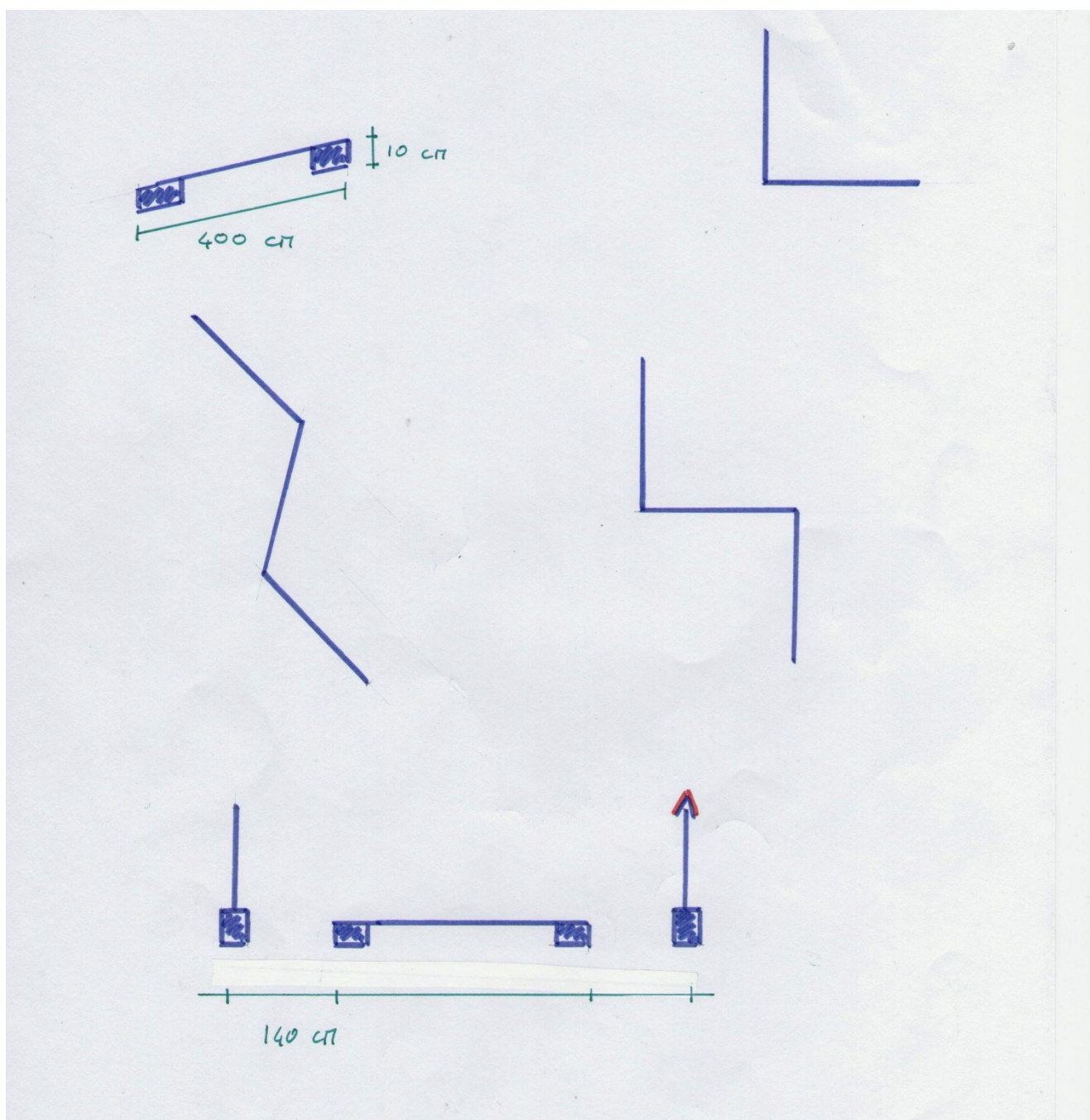
d. *Slalom tra i paletti in parallelo*



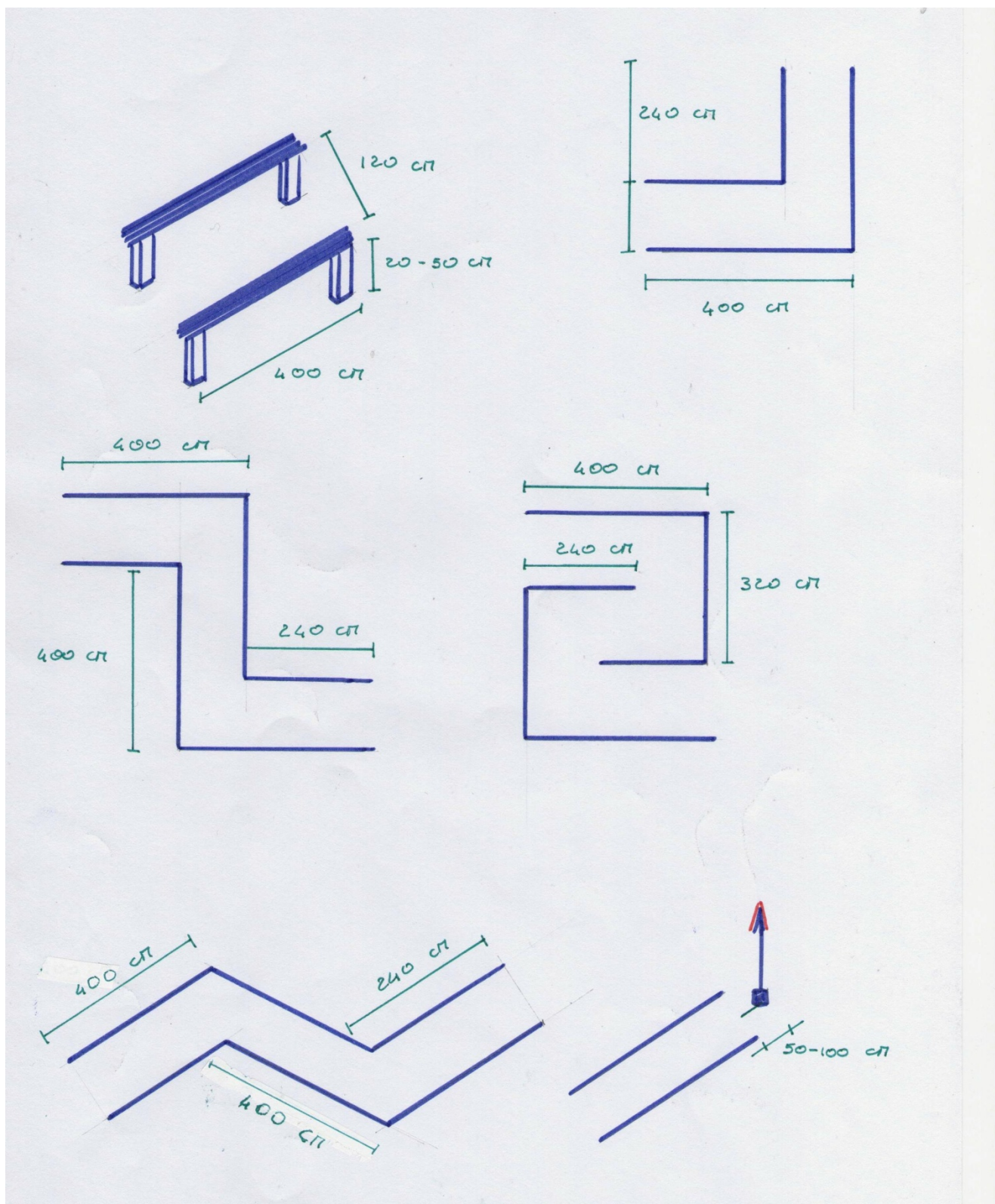
e. Trasferimento di un oggetto



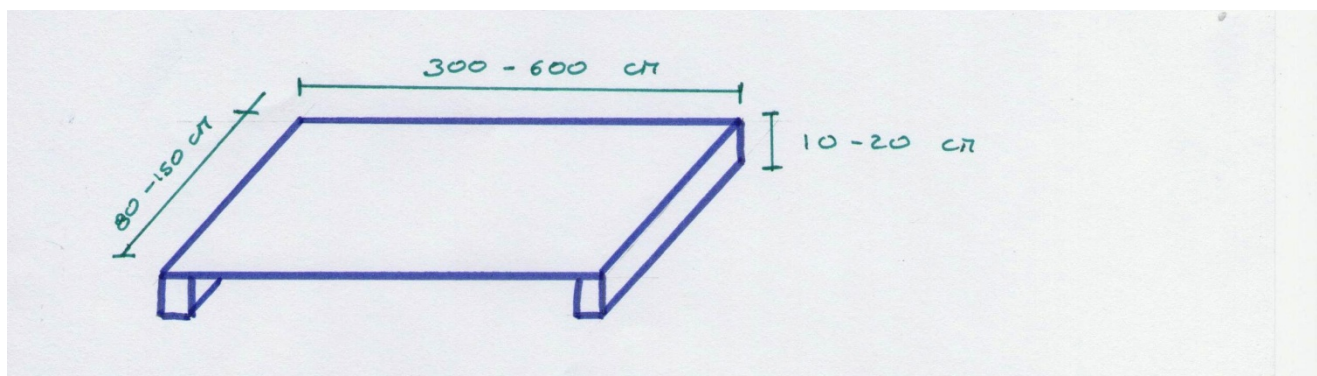
f. Passi laterali



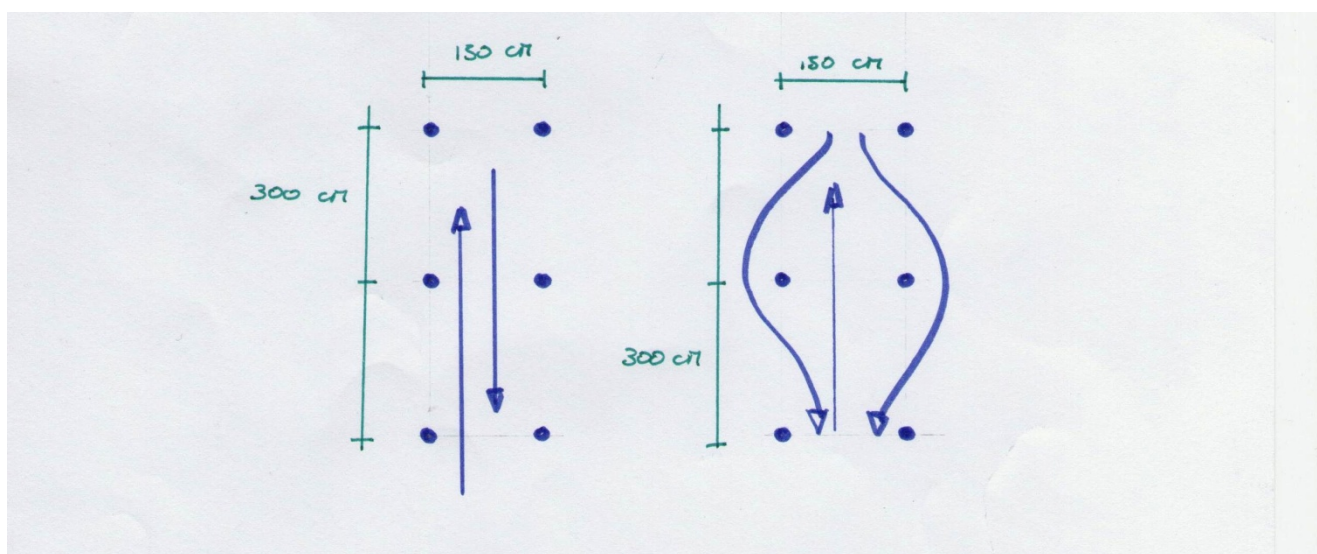
g. Corridoio



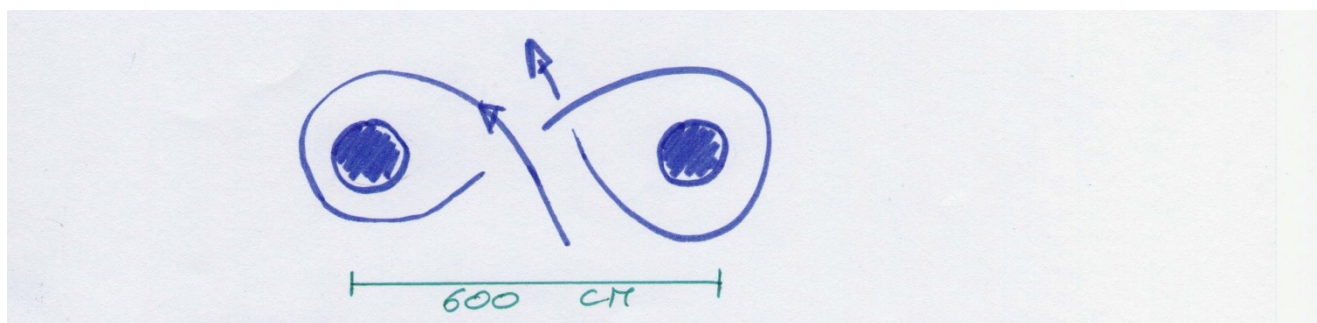
h. Ponte



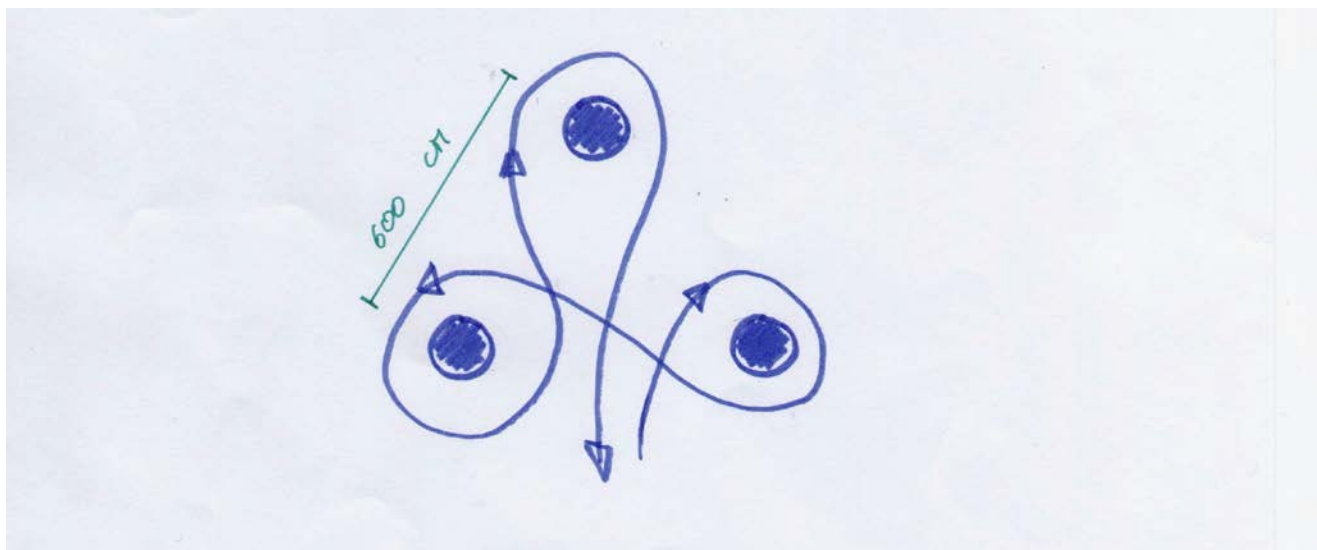
i. Passi indietro (in linea retta ed a slalom)



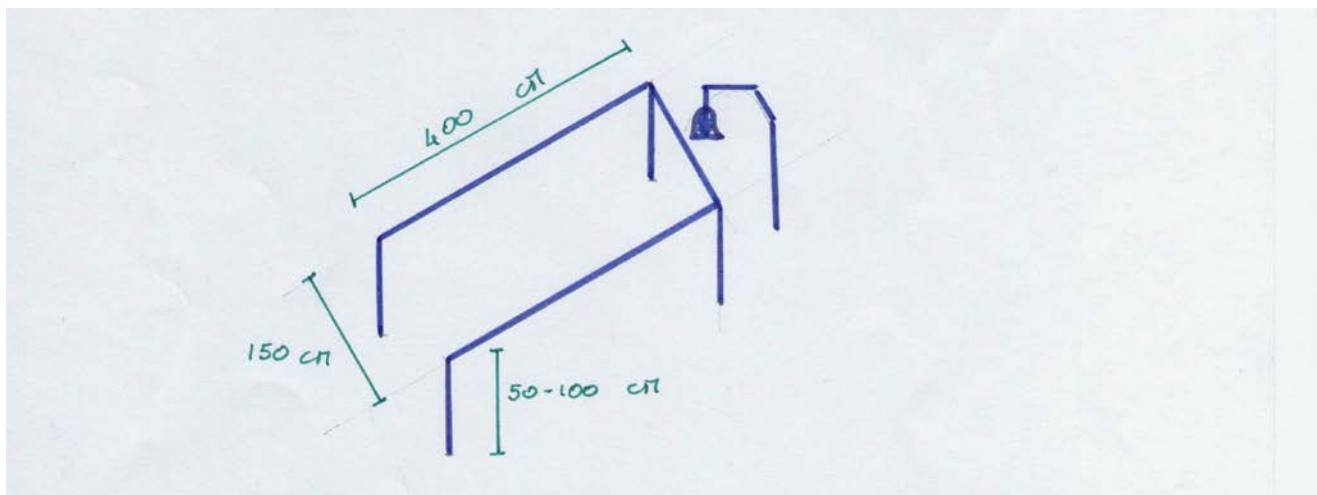
j. Otto tra i barili



k. Doppio otto tra i barili



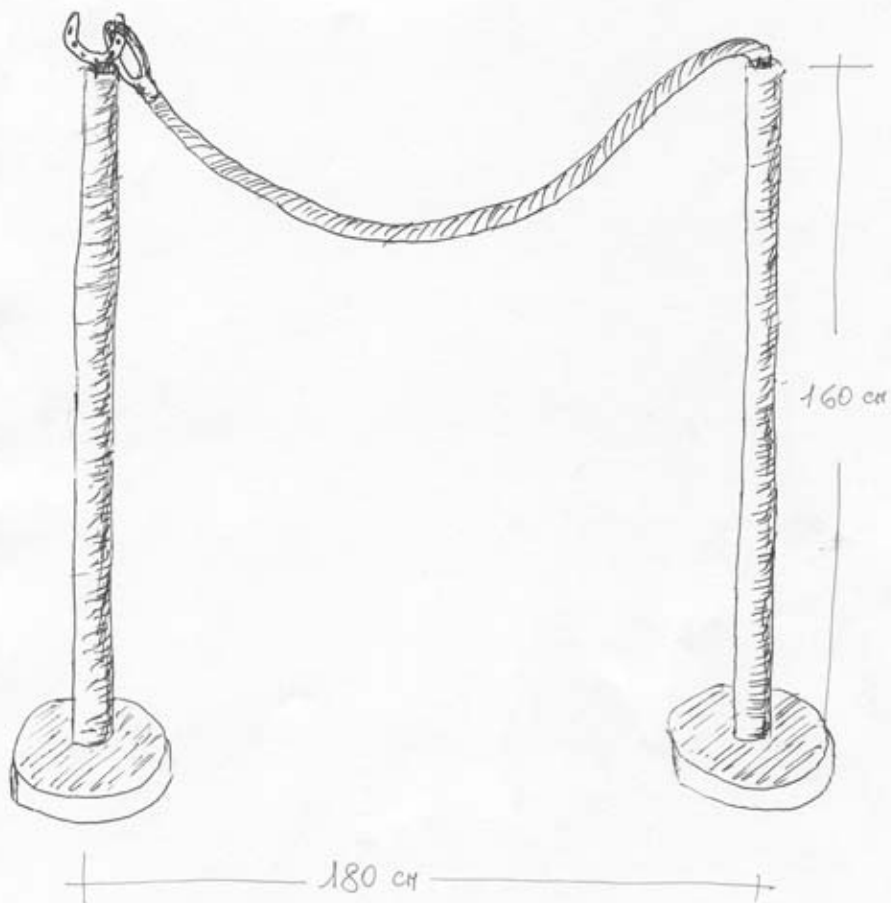
l. Passi indietro nell'incastro



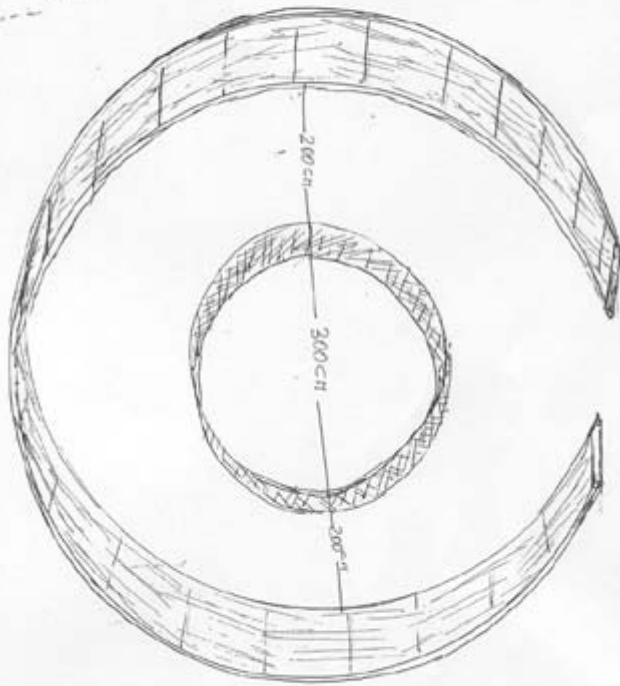
TALUS



GATE (DOOR) OF ROPE



THE CIRCLE OF THE ANIMALS



SPECIALITA' DI SBRANCAMENTO

Individuale:

La prova si svolge in un rettangolo di almeno SET 2 20X40 appositamente recintato per contenere i vitelli. Tale campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile la quale sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto.

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

Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45" per iniziare la prova che sarà il superamento della linea bianca che lo introduce nella metà campo dove sono posti i vitelli. Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il tempo previsto di 90" per selezionare e sbrancare il vitello assegnato e portarlo dalla parte opposta, o meglio al di là della linea bianca, dove dovrà sostare per 15" affinché si possa considerare conclusa la prova. Il cavaliere potrà sostare in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento fino all'esaurimento dei 90", dopodiché verrà dato no time.

Ogni vitello eccedente fino ad un massimo di tre che si portassero al di là della linea bianca comporterà una penalità di 30" a vitello. In caso che il numero dei vitelli che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova sarà conclusa con un no time anche se non ancora trascorsi i 90".

A SQUADRE

Il rettangolo sarà diviso in tre settori da due linee: la linea A e la linea B

SETTORE 1

è il primo terzo di campo che va dal cancello d'ingresso alla linea A

SETTORE 2

parte centrale di campo delimitata dalla linea A alla linea B

SETTORE 3

Ultima parte del campo che va dalla linea B alla fine del campo stesso.

La mandria sosterrà nel settore 3.

I cavalieri entreranno attraversando il settore 1 portandosi nella parte centrale del campo definita settore 2, (tra la linea A e la linea B). Da questo momento i cavalieri dispongono di 45" per iniziare la prova che avrà inizio quando il cavaliere sbrancatore supererà la linea B per entrare nel settore 3 dove sosta la mandria. Da questo momento lo speaker indicherà quale vitello gli è stato assegnato. Il Cavaliere sbrancatore dovrà selezionarlo e sbrancarlo portandolo al di là della linea B che lo immette nel settore 2 (centrale) dove gli aiutanti potranno intervenire per aiutarlo a spingere il vitello sopra la linea A (Settore 1).

Una volta introdotto il capo di bestiame nel settore 1 dovrà sostarvi per 15" affinché la prova si possa ritenere conclusa.

I cavalieri aiutanti potranno muoversi solo nei settori 1 e 2, pena l'eliminazione se oltrepassano la linea B che li introduce nel settore dove sostano i vitelli. Anche un solo piede del cavallo che oltrepassi tale linea comporta la squalifica.

Ogni vitello eccedente che supererà la linea A (fino ad un massimo di 3) comporterà una penalità di 30" a vitello. Un numero maggiore di tre che oltrepassi tale linea comporta il no time.

N.B. allegato in ultima pagina il grafico del campo

I GUDICI E GLI ALTRI ADDETTI

Sono previste le seguenti figure di Giudici:

PRESIDENTE DI GIURIA.

Ha il compito di verificare l'idoneità del tracciato del percorso predisposto dal Comitato Organizzatore.. Potrà avvalersi in campo di più aiutanti, i quali hanno il compito di ripristinare nel più breve tempo possibile gli ostacoli abbattuti o danneggiati.

GIURIA.

Giudica la gara e ha il compito di vigilare sull'andamento corretto della stessa, valutando le penalità, gli errori di percorso, il comportamento del cavaliere. Può comminare squalifiche. Contro le decisioni della giuria può essere presentato ricorso secondo quanto previsto dal Regolamento FISE.

Il Presidente della Giuria può, in qualsiasi momento, per la sicurezza del cavallo e del Cavaliere interrompere la prova a suo insindacabile giudizio.

CRONOMETRISTA

E' il responsabile dei rilevamenti dei tempi: Unitamente alla Giuria stila la classifica. Il suo operato è insindacabile.

GENERALITA'

1-La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti, o per quelle gare che lo richiedono, dei cronometristi, deve essere considerata **come un elemento del Campo di gara**. Nel caso che uno di questi, involontariamente ostacoli o avvantaggi un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

2-La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso.

3-Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le disposizioni generali **FISE**.