

**C.O.N.I.
FEDERAZIONE ITALIANA SPORT
EQUESTRI**

**REGOLAMENTO NAZIONALE
E
REGOLAMENTAZIONE
PER I CONCORSI DI DRESSAGE**



**EDIZIONE 1998
REVISIONE FEBBRAIO 2003**

INDICE

PREMESSA

IL CODICE DI CONDOTTA

PRIMA PARTE:

IL DRESSAGE - TECNICA

	ART.
Scopo e principi generali	401
L'alt	402
Il passo	403
Il trotto	404
Il galoppo	405
I passi indietro	406
Le transizioni	407
La mezza fermata	408
I cambiamenti di direzione	409
Le figure	410
Lavoro su due piste	411
I movimenti laterali	412
La piroetta e la mezza piroetta	413
Il passage	414
Il piaffer	415
La riunione	416
La sottomissione - l'impulso	417
La posizione e gli aiuti del cavaliere	418

SECONDA PARTE:

REGOLAMENTO E REGOLAMENTAZIONE PER LE MANIFESTAZIONI DI DRESSAGE

ART.

1. SFERA DI APPLICABILITÀ DELLE NORME
2. MANIF. E CONCORSI: GENERALITA'
3. ABILITAZIONE DEI CAVALIERI E LORO QUAL
 - 3.1 - Disposizioni generali

- 3.2 - Qualificazioni dei cavalieri
- 3.3 - Norme comuni

- 4. QUALIFICAZIONI DEI CAVALLI
 - 4.1 - Disposizioni generali
 - 4.2 - Ruoli federali
 - 4.3 - Passaggi di responsabilità
 - 4.4 - Cambiamento di nome
 - 4.5 - Aggiunta di prefisso commerciale
 - 4.6 - Età dei cavalli

- 5. NORME COMUNI AI CONC. DI DRESSAGE
 - 5.1 - Cavalli di 4 e 5 anni
 - 5.2 - Partecipazione
 - 5.3 - Abbinamento categorie
 - 5.4 - Campionati, Coppe e Trofei
 - 5.5 - Limitazioni
 - 5.6 - Pony

- 6. CLASS. DEI CONCORSI DI DRESSAGE
 - 6.1 - Concorsi sociali
 - 6.2 - Concorsi interregionali
 - 6.3 - Concorsi nazionali
 - 6.4 - Concorsi internazionali
 - 6.5 - Campionati Italiani e regionali

- 7. CATEGORIE DELLE RIPRESE

- 8. MANIFESTAZIONI
 - 8.1 - Programmi
 - 8.2 - Durata

- 9. ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONI
 - 9.1 - Generalità
 - 9.2 - Obbligo di accettazione
 - 9.3 - Iscrizioni fuori classifica

- 9.4 - Cambi di monta
 - 9.5 - Sostituzioni
 - 9.6 - Tasse di iscrizione
 - 9.7 - Termini di iscrizione
 - 9.8 - Soppressione di categorie
 - 9.9 - Validità di una categoria
 - 9.10 - Numero minimo di partenti
- 10 PAGAMENTI NON SODDISFATTI
- 11 ORDINI DI PARTENZA - RITIRI
- 11.1 - Ordini di partenza
 - 11.2 – Ritiri
- 12 CAMPO DI GARA
- 12.1 - Generalità
 - 12.2 - Disposizione delle Giurie
 - 12.3 - Concorsi Nazionali
 - 12.4 - Apertura del campo di gara
- 13 CAMPI DI PROVA
- 13.1 - Generalità
 - 13.2 - Divieti
 - 13.3 - Apertura
 - 13.4 - Commissario al campo di prova
 - 13.5 – Juniores
14. TENUTA
- 14.1 - Civili
 - 14.2 - Militari
 - 14.3 - Uso del frustino
 - 14.4 – Pony
- 15 - BARDATURA
- 15.1 - Sono obbligatori
 - 15.2 - Sono proibiti

15.3 – Pony

15.4 – Redine o Martingala fissa

16 - PUBBLICITA' E SPONSORIZZAZIONI

17 - ESECUZIONE DELLE RIPRESE

17.1 - Generalità

17.2 - Errori di percorso

17.3 - Errori di ripresa

17.4 - Eliminazioni – Premiazioni

18 – SALUTO

19 - TEMPO ACCORDATO

20 - DIRIGENTI E SERVIZI

20.1 - Generalità

20.2 - Responsabilità dei cavalieri

21 - GIURIA

21.1 - Composizione

21.2 - Il Presidente di Giuria

21.3 - Commissario al campo prova

21.4 - Segretari di Giuria

21.5 - Centro Calcoli

21.6 – Riunione

22 - VALUTAZIONE DELLE RIPRESE

22.1 - Generalità

22.2 - Punteggio

22.3 - Voti di insieme

22.4 – Classifica

23 - DOTAZIONE PREMI IN DENARO

24 - ASSEGNAZIONE E PAGAMENTO PREMI

- 25 - PREMI D'ONORE
 - 25.1 - Disposizioni generali
 - 25.2 - Premi trasmissibili
- 26 - AIUTI DI COMPIACENZA
- 27 – CRUDELTÀ
- 28 – FRODI
- 29 – DOPING
- 30 - SANZIONI
 - 30.1 - Generalità
 - 30.2 - Ammenda
 - 30.3 – Squalifica
- 31 - RECLAMI
 - 31.1 -Termini di presentazione
 - 31.2 - Decisioni in prima istanza
 - 31.3 - Appello
 - 31.4 - Restituzione depositi e premi
- 32 - DISTINTIVI NAZIONALI
- 33 - NORMATIVA RELATIVA ALLE RIPRESE LIBERE CON MUSICA
 - 33.1 Normativa specifica:
 - 33.2 Linee guida per Giudici e Cavalieri
 - 33.2.1 Si rammenta:
 - 33.2.2 Sarebbe opportuno che:

APPENDICI

- pag. 104 CESSIONE ALLA GAMBA
- pag. 103 SPALLA IN DENTRO - APPOGGIATA
- pag. 103 TRAVERS - RENVERS
- pag. 109 IL RETTANGOLO (20 x 60)
- pag. 105-106 IMBOCCATURE PERMESSE
- pag. 107-108 CAPEZZINE PERMESSE

PREMESSA

Ciò che segue è la traduzione del Codice di Condotta, così come compare nei Regolamenti e nei programmi delle manifestazioni della Federazione Equestre Internazionale.

Esso è da considerarsi come un decalogo di norme effettive, facenti parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, responsabili dei cavalli, Presidenti di Giuria e Membri della Giuria, e chiunque eserciti una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni di Dressage.

Pertanto, esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata o rilevabile potrà essere oggetto di sanzione.

CODICE DI CONDOTTA

- 1? In tutti gli sports equestri il cavallo deve essere considerato sopra ogni cosa.*
- 2? Il benessere del cavallo deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori, degli sponsors e delle personalità ufficiali.*
- 3? Tutte le cure e trattamenti veterinari prodigati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.*
- 4? Il massimo livello nei campi dell'alimentazione, salute, igiene e sicurezza deve essere sempre mantenuto ed incoraggiato.*
- 5? Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione adeguata, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.*
- 6? Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento dell'istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri, oltre che a riguardo della promozione degli studi scientifici sulla medicina equina.*
- 7? Nell'interesse del cavallo, la salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali.*
- 8? Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono comprendere tutte quelle tecniche che la Federazione Equestre Internazionale considera come abusive.*
- 9? Le Federazioni Nazionali dovranno prevedere adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da tutte le persone, società, associazioni o enti sotto la loro giurisdizione.*
- 10? I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport*

equestre in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante i concorsi nazionali ed internazionali, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.

Le norme riguardanti i concorsi ed i regolamenti in generale saranno continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.

PRIMA PARTE:

IL DRESSAGE - TECNICA

Ciò che segue è la traduzione letterale della parte tecnica relativa al Dressage , tratta dal Regolamento della Federazione Equestre Internazionale, edizione 1995.

I vari articoli in cui essa è suddivisa rappresentano, nel loro complesso, la base cui devono fare riferimento Cavalieri, Istruttori, Giudici, nella pratica, a qualsiasi livello e con qualunque funzione, della disciplina dei Dressage.

ARTICOLO 401- SCOPO E PRINCIPI GENERALI

1. Il Dressage ha per scopo lo sviluppo armonioso dell'organismo e dei mezzi del cavallo. Di conseguenza rende il cavallo calmo, morbido, sciolto e flessibile, ma anche fiducioso, attento e perspicace, realizzando così una perfetta intesa con il proprio cavaliere.

2. Queste qualità si manifestano attraverso:

- a) la franchezza e la regolarità delle andature;
- b) l'armonia, la leggerezza e la facilità dei movimenti;
- c) la leggerezza dell'anteriore e l'impegno dei posteriori, origine di un impulso sempre pronto;
- d) la sottomissione all'imboccatura senza alcuna tensione e resistenza, cioè in totale decontrazione.

3. Il cavallo dà così l'impressione di lavorare di sua iniziativa. Fiducioso e attento, si affida generosamente alle richieste del suo cavaliere, rimanendo assolutamente diritto durante tutti i movimenti in linea

retta e adattando la sua incurvatura alla curvatura delle altre linee.

4. Il suo passo è regolare, franco e disinvolto. Il suo trotto è libero, elastico, regolare, sostenuto e attivo. Il suo galoppo è regolare, leggero e cadenzato. Le sue anche debbono mostrarsi attive in ogni circostanza. Al minimo richiamo del cavaliere si animano e animano con la loro azione tutte le altre parti del cavallo.

5. Grazie all'impulso sempre pronto e alla scioltezza delle articolazioni, non irrigidite da alcuna resistenza, il cavallo ubbidisce volentieri e senza esitazioni, con calma e precisione alle differenti azioni degli aiuti, manifestando un equilibrio naturale e armonioso, sia fisico che psicologico.

6. Durante tutto il lavoro, compreso l'alt, il cavallo deve essere "nella mano". Un cavallo è detto "nella mano" quando l'incollatura è più o meno sostenuta e arrotondata, secondo il grado d'addestramento e secondo l'estensione o la riunione dell'andatura, e manifesta la sua sottomissione con un leggero e morbido contatto con la briglia e una decontrazione totale. La testa deve restare ferma e, come regola generale, appena davanti alla verticale, la nuca è il punto più alto dell'incollatura.

Il cavallo non oppone alcuna resistenza al suo cavaliere.

7. La cadenza è l'espressione della particolare armonia che un cavallo mostra quando si muove con regolarità, impulso ed equilibrio ben marcati. Il ritmo che un cavallo mantiene in tutte le sue andature è parte integrale della cadenza. La cadenza deve essere mantenuta in tutti i differenti esercizi e nelle variazioni di

ciascuna andatura.

ARTICOLO 402 - L'ALT

1. Nell'alt il cavallo deve restare attento, immobile e diritto, in appiombato sui quattro arti, con gli anteriori e i posteriori appaiati, fianco a fianco. L'incollatura sostenuta, la nuca punto più alto, la testa leggermente davanti alla verticale. Restando "nella mano" e conservando un leggero e morbido contatto con la mano del cavaliere, il cavallo può tranquillamente masticare il ferro; alla minima sollecitazione del cavaliere deve essere pronto a portarsi in avanti.

2. L'alt si ottiene con uno spostamento del peso del corpo sul posteriore per mezzo di un'azione corretta e crescente dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano che lo trattiene sempre più, ma morbida per ottenere un alt quasi istantaneo, mai brusco, nel punto richiesto.

ARTICOLO 403 - IL PASSO

1. Il passo è un'andatura "camminata", nella quale gli arti del cavallo si posano uno dopo l'altro in "quattro tempi" ben marcati e mantenuti tali durante tutto il loro lavoro al passo.

2. Quando l'anteriore ed il posteriore dello stesso lato si posano quasi contemporaneamente, il passo tende a diventare un movimento laterale. Questa irregolarità, che può diventare un movimento di ambio, è un serio deterioramento dell'andatura.

3. È al passo che si fanno meglio notare le imperfezioni dell'addestramento. È anche il motivo per cui la "messa

in mano" del cavallo al passo deve essere richiesta in funzione del suo grado di addestramento e non deve essere spinta più di quanto il grado di addestramento lo permetta. Una riunione troppo precoce altera non solo il passo riunito, ma anche il passo medio e il passo allungato.

4. Si distinguono:

1. passo riunito
2. passo medio
3. passo allungato
4. passo libero

4.1 Il passo riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano" si porta risolutamente in avanti, con l'incollatura rilevata e arrotondata, e mostrando chiaramente di sostenersi in equilibrio da solo.

La posizione della testa si avvicina alla verticale, il contatto con la bocca rimane morbido. Gli arti posteriori si impegnano con un buon movimento dei garretti. L'andatura del cavallo rimane "camminata" ed energica, con una regolare successione della posata degli arti. Ogni battuta copre meno terreno che al passo medio, ma è più elevata perché ogni articolazione si flette di più, mostrando che il cavallo si porta chiaramente.

È più corto del passo medio, al fine di non diventare precipitato o irregolare, ma è più attivo.

4.2 Il passo medio.

È un passo deciso, regolare e disinvolto, di media estensione. Il cavallo mantenuto "nella mano" cammina energicamente, ma con calma, con passo uniforme e deciso, con le orme posteriori che si posano davanti alle orme degli anteriori. Il cavaliere conserva un contatto leggero, morbido e costante con la bocca del

suo cavallo.

4.3 Il passo allungato.

Il cavallo copre il maggior terreno possibile, senza precipitare e senza alterare la regolarità della battuta. Gli zoccoli posteriori si posano molto nettamente davanti alle impronte degli zoccoli anteriori. Il cavaliere lascia che il suo cavallo distenda l'incollatura e avanzi la testa senza tuttavia perdere il contatto con la bocca.

4.4 Il passo libero.

Il passo libero è un'andatura di riposo nella quale si dà al cavallo la completa libertà di abbassare la testa e di distendere l'incollatura.

ARTICOLO 404 - IL TROTTO

1. Il trotto è un'andatura a "due tempi" separati da un tempo di sospensione, nella quale il cavallo avanza per bipedi diagonali con appoggio simultaneo dell'anteriore e del posteriore corrispondenti (anteriore sinistro, posteriore destro e inversamente).

2. Il trotto, sempre franco, attivo e regolare nelle sue battute, deve essere preso senza esitazione.

3. La qualità del trotto si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dall'elasticità delle falcate, dovute alla morbidezza della schiena e al buon impegno del posteriore, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo e un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un trotto ad un altro.

4. Si distinguono:

1. Il trotto riunito
2. il trotto di lavoro

3. il trotto medio
4. il trotto allungato

4.1 Il trotto riunito.

Il cavallo, mantenuto "nella mano", si porta in avanti con l'incollatura rilevata e arrotondata; i garretti, decisamente impegnati, mantengono l'energia dell'impulso, permettendo così alle spalle di spostarsi con facilità in tutte le direzioni. Il cavallo compie falcate più corte che negli altri tipi di trotto, ma è più leggero e più mobile.

4.2 Il trotto di lavoro.

Il trotto di lavoro è un'andatura intermedia che sta tra il trotto riunito e il trotto medio, nella quale un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto "nella mano" si porta in avanti con falcate uniformi ed elastiche, con le anche molto attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso che deriva dall'attività del posteriore.

4.3 Il trotto medio.

Il trotto medio è un'andatura intermedia che sta tra il trotto di lavoro e il trotto allungato, ma è più "rotondo" del trotto allungato.

Il cavallo si porta in avanti con franchezza, allunga moderatamente le sue falcate con un deciso impulso che viene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di portare la testa un po' più davanti alla verticale che nel trotto riunito e nel trotto di lavoro; gli permette nello stesso tempo di abbassare leggermente la testa e l'incollatura. Le falcate devono essere le più regolari possibile e il movimento nel suo insieme equilibrato e disinvolto.

4.4 Il trotto allungato.

Nel trotto allungato il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando la stessa cadenza, allunga al massimo la falcata, grazie ad un grandissimo impulso del posteriore.

Il cavaliere permette al cavallo, che rimane "nella mano", di abbassare e allungare l'incollatura senza cercare un punto d'appoggio sul ferro, allo scopo di evitare un'andatura rilevata.

Gli zoccoli anteriori non devono posarsi dietro la loro proiezione sul terreno.

Il movimento di anteriori e di posteriori deve essere simile (più o meno parallelo) nel momento dell'estensione in avanti.

5. Tutto il lavoro al trotto deve essere eseguito "seduto", a meno che nel testo della ripresa vi sia diversa indicazione.

ARTICOLO 405 - IL GALOPPO

1. Il galoppo è un'andatura a "tre tempi" nella quale, al galoppo destro, per esempio, le battute si succedono nell'ordine: posteriore sinistro, diagonale sinistro (l'anteriore sinistro si muove contemporaneamente al posteriore destro) anteriore destro, seguito da un tempo di sospensione dei quattro arti prima dell'inizio della falcata successiva.

2. Il galoppo, sempre con falcate regolari, cadenzate ed eseguite nella leggerezza, deve essere preso senza esitazione.

3. La qualità del galoppo si giudica dall'impressione d'insieme, dalla regolarità e dalla leggerezza dei "tre

tempi" derivante dall'accettazione dell'imboccatura, con una nuca morbida, e dall'impegno del posteriore, che proviene dall'attività delle anche, così come dall'attitudine a conservare lo stesso ritmo ed un equilibrio naturale anche dopo una transizione da un galoppo ad un altro. Il cavallo deve sempre restare completamente dritto sulla linea dritta.

4. Si distinguono:

1. Il galoppo riunito
2. Il galoppo di lavoro
3. Il galoppo medio
4. Il galoppo allungato

4.1 Il galoppo riunito.

Nel galoppo riunito, il cavallo mantenuto "nella mano", si sposta con l'incollatura rilevata e arrotondata.

Questa andatura è caratterizzata dalla leggerezza dell'anteriore e dall'impegno del posteriore: cioè le spalle morbide libere e mobili e le anche molto attive. Le falcate sono più corte che negli altri tipi di galoppo, ma il cavallo è più leggero e più mobile.

4.2 Il galoppo di lavoro.

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo riunito e il galoppo medio. In questa andatura, un cavallo non ancora allenato e pronto ai movimenti riuniti, si presenta in un buon equilibrio; mantenuto nella mano, si porta in avanti con falcate uniformi, leggere e cadenzate, con le anche che rimangono attive. L'espressione "anche attive" non significa che in questa andatura sia obbligatoria la riunione. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso, che proviene dall'attività del posteriore.

4.3 Il galoppo medio.

È un'andatura intermedia che sta tra il galoppo di lavoro e il galoppo allungato. Il cavallo si porta in avanti con decisione conservando il suo equilibrio, allunga moderatamente le falcate, con chiaro impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo mantenuto "nella mano", di piazzare la testa un po' davanti alla verticale che nel galoppo riunito e nel galoppo di lavoro; nello stesso tempo gli permette di abbassare leggermente la testa e l'incollatura.

Le falcate devono essere allungate e le più regolari possibili, il movimento nel suo insieme deve essere equilibrato e disinvolto.

4.4 Il galoppo allungato.

Nel galoppo allungato, il cavallo copre il maggior terreno possibile. Conservando lo stesso ritmo, allunga al massimo le sue falcate, senza perdere nulla della sua calma e della sua leggerezza, grazie ad un grandissimo impulso che proviene dal posteriore. Il cavaliere permette al cavallo, mantenuto "nella mano", di abbassare e allungare la testa e l'incollatura; la punta del naso si porta più o meno in avanti senza cercare un punto d'appoggio sul ferro.

5. Il galoppo rovescio.

È un movimento nel quale il cavaliere, per esempio su un circolo a mano sinistra, fa galoppare volontariamente il cavallo sul piede destro. Il galoppo rovescio è un esercizio di ammorbidimento. Il cavallo mantiene la posizione naturale con un leggero piego della nuca verso il lato esterno del circolo. Il cavallo è incurvato dalla parte corrispondente. La sua conformazione si oppone ad un'incurvatura della colonna vertebrale secondo il circolo descritto. Il cavaliere, evitando ogni contorsione, origine di contrazione e di disordine, si impegnerà soprattutto per

impedire che le anche scappino verso l'esterno e limiterà le sue richieste al grado di morbidezza del cavallo.

6. Il cambio di piede semplice (da fermo a fermo).

È un cambio di piede nel quale il cavallo, dal galoppo, si mette immediatamente al passo; dopo due o al massimo tre passi deve ripartire al galoppo sull'altro piede.

7. Il cambio di piede in aria.

È un cambio di piede eseguito in stretta relazione con il tempo di sospensione che segue ogni falcata di galoppo.

Il cambio di piede può anche essere eseguito in serie, cioè a quattro, tre, due tempi e a un tempo.

Anche nelle serie, il cavallo deve restare leggero, calmo e diritto, con un impulso sempre pronto. Durante tutto il movimento, il ritmo e l'equilibrio non devono variare. Il grado di riunione nelle serie dovrà essere leggermente minore di quello normalmente richiesto al galoppo riunito, per evitare un raccorciamento delle falcate e una diminuzione della leggerezza e della facilità di cambio di piede in serie.

ARTICOLO 406 - I PASSI INDIETRO

1. I passi indietro sono un movimento retrogrado, simmetrico, nel quale gli arti si alzano e si posano per bipedi diagonali, i piedi devono sollevarsi in modo netto e i posteriori rimanere bene in linea.

2. Durante l'alt e l'immobilità che precedono i passi indietro, come durante lo stesso movimento, il cavallo deve rimanere in mano, conservando tuttavia il desiderio di portarsi in avanti.

Ogni anticipazione o precipitazione del movimento, ogni resistenza o difesa contro la mano, ogni deviazione delle anche, ogni spostamento o pigrizia dei posteriori e ogni trascinamento degli anteriori sono errori gravi.

3. Se in una ripresa di Dressage i passi indietro sono seguiti dal trotto o dal galoppo, il cavallo deve rompere immediatamente a questa andatura, senza alt, né passi intermedi.

ARTICOLO 407 - LE TRANSIZIONI

1. I cambiamenti d'andatura e di velocità devono essere effettuati chiaramente alla lettera prescritta; devono essere eseguiti rapidamente, ma in modo morbido e non brusco. Il ritmo della precedente andatura è mantenuto fino al momento in cui il cavallo prende la nuova andatura o compie l'alt.

Il cavallo deve rimanere leggero alla mano, calmo e conservare una posizione corretta.

2. Ciò si verifica anche nelle transizioni da un movimento ad un altro, ad esempio nella transizione del passage al piaffer o viceversa.

ARTICOLO 408 - LA MEZZA-FERMATA

La mezza fermata, che deve essere appena visibile, risulta da un'azione quasi simultanea e coordinata dell'assetto, delle gambe e della mano del cavaliere. Ha lo scopo di aumentare l'attenzione e l'equilibrio del cavallo prima dell'esecuzione di certi movimenti o di transizioni alle andature inferiori e superiori.

Riportando leggermente più peso sul posteriore del cavallo, l'impegno dei posteriori e l'abbassamento delle anche sono facilitati, favorendo l'alleggerimento del

treno anteriore e un miglior equilibrio generale del cavallo.

ARTICOLO 409 - I CAMBIAMENTI DI DIREZIONE

1. Nei cambiamenti di direzione, il cavallo deve adattare la sua incurvatura a quella della linea che percorre, restare morbido e seguire le indicazioni del cavaliere senza alcuna difesa, né variazione di andatura, ritmo e velocità.

2. Nei cambiamenti di direzione ad angolo retto, ad esempio nel passaggio degli angoli, il cavallo, alle andature riunite e di lavoro, deve descrivere un quarto di circolo del diametro di circa sei metri e, alle andature medie e allungate un quarto di circolo del diametro di circa dieci metri.

3. Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere lascia la propria direzione per una linea obliqua e avanza sia fino alla linea longitudinale del primo quarto del rettangolo, sia fino alla linea centrale, sia fino al lato lungo opposto, da cui riprende per una linea obliqua la linea che seguiva all'inizio del movimento.

4. Nei contro-cambiamenti di mano, il cavaliere rimetterà diritto il proprio cavallo un istante prima di cambiare direzione.

5. Quando nella ripresa è prescritto il numero di metri, o di falcate, per esempio in un contro-cambiamento di mano appoggiando da ciascuna parte della linea centrale, questo numero deve essere rigorosamente rispettato e il movimento deve essere simmetrico.

ARTICOLO 410 - LE FIGURE

(vedi Tav. 1 - 2 - 3 - 4 in appendice)

1. La volta è un circolo di 6, 8 o 10 metri. Se il diametro è maggiore di 10 metri si usa il termine di circolo con l'indicazione della misura.

2. La serpentina è composta da mezzi circoli uniti tra loro da una linea dritta. Il cavallo deve essere parallelo al lato corto quanto attraversa la linea di mezzo. La lunghezza di tale linea varia a seconda della misura dei mezzi circoli.

3. L'otto.

Questa figura è formata da due volte o circoli d'ugual diametro, prescritto dalla ripresa; le due volte o circoli sono tangenti al centro dell'otto. Il cavaliere deve rimettere dritto il suo cavallo un istante prima di cambiare direzione al centro della figura.

**ARTICOLO 411 - LAVORO SU DUE PISTE
(vedi tav. 5 a in appendice)**

1. Il lavoro su due piste ha lo scopo di:

- a) perfezionare l'obbedienza del cavallo agli aiuti del cavaliere;
- b) ammorbidire il cavallo nel suo insieme, aumentando la libertà delle spalle e la morbidezza del posteriore; così come l'elasticità dell'insieme tra bocca, nuca, incollatura, dorso e anche;
- c) perfezionare la cadenza e armonizzare l'equilibrio e l'andatura;
- d) sviluppare e aumentare l'impegno dei posteriori e in tal modo anche la riunione.

2. Una distinzione deve essere fatta tra i seguenti movimenti:

1. Cessione alla gamba
2. Spalla in dentro
3. Travers
4. Renvers
5. Appoggiata.

3. Cessione alla gamba.

Il cavallo è pressoché dritto, eccetto che per una leggera flessione alla nuca dalla parte opposta alla direzione verso la quale si dirige, cosicché al cavaliere è appena possibile scorgere l'arcata sopracciliare ed il naso del cavallo dalla parte interna.

Gli arti interni scavalcano ed incrociano davanti agli arti esterni. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del movimento.

La cessione alla gamba è la base fondamentale del lavoro su due piste e deve essere inclusa nella preparazione di un cavallo prima che sia pronto al lavoro riunito. In seguito, insieme alla spalla in dentro che è un movimento più avanzato, la cessione alla gamba è il miglior esercizio per rendere un cavallo leggero, libero e disinvolto, migliorandone la franchezza, l'elasticità e la regolarità delle andature, così come l'armonia, la leggerezza e la disinvoltura dei movimenti.

3.1 La cessione alla gamba può essere eseguita "sulla diagonale". In tal caso, il cavallo deve rimanere il più parallelo possibile ai lati lunghi del rettangolo, con l'anteriore che tuttavia precede leggermente il posteriore. Il movimento può essere anche eseguito "lungo la parete". In tal caso, l'angolo formato dal cavallo con la direzione del movimento non supera i 35 gradi.

ARTICOLO 412 - I MOVIMENTI LATERALI

(vedi tavv. 5 b e 5 c in appendice)

1. In tutti i movimenti laterali, Spalla in dentro, Travers, Renvers, Appoggiata, il cavallo è leggermente piegato dalla testa alla groppa e si muove con l'anteriore e il posteriore su due piste distinte.

2. Poiché, dal punto di vista generale, l'incurvatura o la flessione della nuca e dell'incollatura si ripercuotono sull'insieme della colonna vertebrale, il piego o la flessione non debbono mai essere esagerati; l'equilibrio e la disinvolta del movimento ne sarebbero compromessi. Questo è valido soprattutto nell'appoggiata, dove il piego deve essere meno evidente che nella spalla in dentro, il travers (testa al muro) ed il renvers (groppa al muro).

3. Nei movimenti laterali, l'andatura deve rimanere disinvolta e regolare, sostenuta da un costante impulso. Ciò nonostante, deve restare morbida, cadenzata e equilibrata.

Spesso si constata una perdita d'impulso dovuta principalmente alla preoccupazione del cavaliere di incurvare il suo cavallo e di spingerlo lateralmente.

4. In tutti i movimenti sia su due piste che laterali, il lato verso il quale il cavallo deve essere curvato o piegato è per definizione l'interno. Il lato opposto è dunque l'esterno.

5. La spalla in dentro.

Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. L'arto anteriore del lato interno scavalca l'arto del lato esterno. L'arto posteriore del lato interno è piazzato davanti all'arto del lato esterno. Il cavallo guarda nella direzione opposta a quella del

movimento.

La spalla in dentro, quando è eseguita correttamente, con il cavallo piegato leggermente intorno alla gamba interna del cavaliere, con un'angolazione corretta non è soltanto un esercizio di ammorbidimento, ma anche di riunione; in effetti, il cavallo ad ogni passo deve impegnare il posteriore interno sotto la massa e davanti all'altro posteriore, movimento che non può eseguire senza abbassare l'anca corrispondente.

6. Il Travers (o groppa in dentro o testa al muro).

Il cavallo è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento.

7. Il renvers (o groppa in fuori o groppa al muro).

È il movimento inverso della groppa in dentro, con la groppa, invece della testa, verso la parete. Tutti i principi e le condizioni che riguardano la groppa in dentro sono validi anche per la groppa in fuori.

8. L'appoggiata.

È una variante della groppa in dentro eseguita nella diagonale anziché lungo la parete. Il cavallo, è leggermente piegato intorno alla gamba interna del cavaliere. Tuttavia il treno anteriore deve precedere leggermente il treno posteriore.

Gli arti del lato esterno scavalcano gli arti del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento, durante il quale deve conservare la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.

È importante soprattutto non solo che il cavallo sia incurvato correttamente e di conseguenza eviti di avanzare troppo con la spalla del lato interno, ma che conservi anche l'impulso, in particolare con l'impegno

del posteriore interno, al fine di dare una più grande libertà e una più grande mobilità alle spalle; ciò rende il movimento più fluido e più elegante.

ARTICOLO 413 - LA PIROETTA E LA MEZZA PIROETTA

1. La piroetta (mezza-piroetta) è un circolo (mezzo circolo) su due piste di raggio uguale alla lunghezza del cavallo con l'anteriore che ruota intorno alle anche.

2. Le piroette (mezzo-piroette) si eseguono di norma al passo o al galoppo riunito, ma si possono eseguire anche al piaffer.

3. Nella piroetta (mezza-piroetta) gli anteriori e il posteriore esterno si spostano intorno al posteriore interno che fa da asse e deve riappoggiarsi sulla sua impronta o leggermente davanti a questa, alzandosi ad ogni falcata.

4. Qualunque sia l'andatura alla quale la piroetta (mezza-piroetta) viene eseguita, il cavallo, con un leggero piego dalla parte verso la quale gira, deve, rimanendo "nella mano", con un leggero contatto ruotare con facilità e in modo non brusco, conservando integralmente la cadenza e la regolarità dell'appoggio degli arti dell'andatura corrispondente.

5. Durante tutto il movimento della piroetta (mezza-piroetta), il cavallo deve conservare il suo impulso, non accennare mai il minimo movimento di indietreggiamento e non scostarsi dal suo asse. Se il posteriore interno non si alza e non si appoggia allo stesso ritmo del posteriore esterno, l'andatura non è più regolare.

6. Nell'esecuzione della piroetta e della mezza piroetta, al galoppo, il cavaliere chiederà al cavallo una riunione accentuata nonché un impegno pronunciato delle anche. Il tutto conservando una perfetta leggerezza. Le anche sono ben ingaggiate ed abbassate, denotando una buona flessione delle articolazioni.

7. La qualità della piroetta (mezza-piroetta) si fonda sulla morbidezza, sulla leggerezza, sulla cadenza e sulla regolarità, nonché sulla precisione e sulla fluidità delle transizioni; nelle piroette (mezzo-piroette) al galoppo, vi deve essere inoltre accordo tra l'equilibrio, l'elevazione e il numero delle falcate (sono richieste da 6 a 8 per la piroetta, da 3 a 4 per la mezza-piroetta).

ARTICOLO 414 - IL PASSAGE

1. Il passage è un trotto misurato, molto riunito, molto rilevato e molto cadenzato. È caratterizzato da un pronunciato impegno delle anche e da una più accentuata flessione del ginocchio e dei garretti, così come dall'eleganza e dall'elasticità del movimento. Ogni bipede diagonale si alza e si posa alternativamente con una cadenza molto regolare ed un tempo di sospensione aumentato.

2. In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza e all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.

3. L'incollatura si deve rilevare, elegantemente arrotondata, la nuca il punto più alto, e la testa che si avvicina alla verticale. La "messa in mano" rimane

leggera e morbida e permette al cavallo di passare senza contrasti dal passage al piaffer e viceversa, senza sforzo apparente e senza variazione di cadenza con un impulso sempre attivo e generoso.

4. L'irregolarità della posata dei posteriori, l'ondeggiamento laterale del treno anteriore e delle anche, ogni gesto forzato e rigido degli anteriori, i posteriori che si trascinano, così come ogni alterazione della messa in mano, sono errori gravi.

ARTICOLO 415 - IL PIAFFER

1. Il piaffer è un movimento diagonale, estremamente riunito, rilevato, cadenzato e che dà l'impressione di essere eseguito sul posto. Il dorso del cavallo è morbido e vibrante. La groppa si abbassa leggermente, le anche e i garretti attivi e molto impegnati danno alle spalle e a tutto il treno anteriore una grande leggerezza, libertà e mobilità dei movimenti. Ogni bipede diagonale si alza e si riappoggia alternativamente con la stessa cadenza e con un tempo di sospensione leggermente aumentato.

2. In linea di principio, la punta dell'anteriore in sospensione si alza all'altezza della metà dello stinco dell'anteriore d'appoggio; la punta del posteriore in sospensione si alza leggermente al di sopra del nodello del posteriore in appoggio.

3. L'incollatura deve rilevarsi e arrotondarsi, mentre la testa è perpendicolare al terreno. La "messa in mano" rimane leggera, la nuca morbida, il cavallo conserva un morbido contatto sulle redini tese. Il corpo del cavallo si alza e si abbassa in un movimento morbido, cadenzato e armonioso.

4. Il piaffer deve sempre essere animato da un impulso energico e caratterizzato da un equilibrio perfetto. Dando l'impressione di stare sul posto, deve mostrare una visibile tendenza ad avanzare, che si manifesta nella palese disponibilità del cavallo a portarsi in avanti istantaneamente appena gli viene richiesto.

5. Anche il più piccolo movimento di indietreggiamento, l'irregolarità del movimento dei posteriori, l'incrociarsi degli anteriori o dei posteriori, il dondolamento del treno anteriore o delle anche sono errori gravi. Una serie di battute precipitate, irregolari, forzate o senza cadenza e senza sospensione, non ha niente in comune con il vero piaffer.

ARTICOLO 416 - LA RIUNIONE

1. Lo scopo della riunione del cavallo è quello di:

1.1 sviluppare maggiormente e migliorare la regolarità e l'equilibrio del cavallo, equilibrio modificato più o meno dal peso del cavaliere;

1.2 sviluppare e aumentare la capacità del cavallo di abbassare la groppa e di impegnare i posteriori a vantaggio della leggerezza e della mobilità del treno anteriore;

1.3 migliorare la disinvoltura e la capacità di portarsi del cavallo e renderlo più piacevole da montare.

2. I mezzi migliori per ottenere questi risultati sono i passi laterali, groppa in dentro o travers, groppa in fuori o renvers e soprattutto la spalla in dentro (Articolo 412), così come le mezze-fermate (Articolo 408).

3. In altre parole, la riunione risulta dall'aumento dell'impegno dei posteriori, con le articolazioni piegate e morbide sotto la massa, grazie ad un'azione discontinua ma spesso ripetuta dell'assetto e delle gambe del cavaliere, che spingono il cavallo in avanti su una mano più o meno ferma o che trattiene e le lascia filtrare il giusto impulso.

Di conseguenza, la riunione non è il risultato del raccorciamento dell'andatura per mezzo di un'azione della mano che resiste, ma, al contrario, dell'uso dell'assetto e delle gambe allo scopo di impegnare i posteriori sotto la massa del cavallo.

4. Gli arti posteriori, tuttavia, non debbono impegnarsi troppo sotto la massa, altrimenti il movimento è ostacolato da un raccorciamento troppo grande della base (del cavallo). In questo caso, la linea della parte superiore si allunga e si rialza in rapporto a quella della base di appoggio, la stabilità è compromessa ed il cavallo ha difficoltà di trovare un equilibrio armonioso e corretto.

5. D'altra parte, un cavallo la cui base è troppo lunga, che non può o non vuole impegnare i posteriori sotto la massa, non arriverà mai ad una riunione corretta, caratterizzata dalla facilità e dal sostenersi, e da uno spiccato impulso proveniente dall'attività del posteriore.

6. La posizione della testa e dell'incollatura di un cavallo alle andature riunite, dipende naturalmente dal suo grado di preparazione e in parte dalla sua conformazione. In ogni modo deve presentare un'incollatura che si alza liberamente in una curva armoniosa dal garrese alla nuca, punto culminante, con la testa leggermente avanti alla verticale.

Tuttavia, nel momento in cui agiscono gli aiuti del cavaliere per ottenere una riunione momentanea e passeggera, la testa del cavallo può avvicinarsi alla verticale (vedi gli articoli 401.6, 402.2 e 408).

ARTICOLO 417 - LA SOTTOMISSIONE/L'IMPULSO

1. La sottomissione non significa un assoggettamento cieco, bensì un'obbedienza dimostrata dall'attenzione, dalla buona volontà e dalla fiducia continua in tutta la condotta del cavallo, contemporaneamente all'armonia, alla leggerezza e alla fluidità nell'esecuzione dei singoli movimenti. Il grado di sottomissione si manifesta anche nel modo in cui il cavallo accetta la briglia con un contatto leggero, morbido ed una nuca decontratta, non resistendo o sfuggendo alla mano del cavaliere, ciò che lo porta ad essere rispettivamente "davanti" o "dietro" la mano.

2. Se il cavallo fa uscire la lingua, se la passa sopra l'imboccatura, se nello stesso tempo la ritrae, se digrigna i denti o scuote la coda, nella maggior parte dei casi è segno di nervosismo, tensione o resistenza da parte sua. I giudici ne debbono dunque tener conto nei loro voti, sia nel movimento considerato, sia nel voto d'insieme "sottomissione".

3. L'impulso è il termine impiegato per descrivere il trasmettere una energia propulsiva, vibrante ed attiva, ma controllata, che si origina dalle anche, e che anima il potenziale atletico del cavallo. La sua migliore espressione può essere mostrata solo attraverso la schiena morbida ed elastica del cavallo, guidata dalla mano del cavaliere con un contatto morbido.

4. La velocità, in sé, ha poco da spartire con l'impulso; il

risultato più comune è un appiattimento delle andature. Una caratteristica visibile dell'impulso è una flessibilità più pronunciata delle articolazioni posteriori, in un'azione continua piuttosto che a scatti. I garretti, quando gli arti posteriori si staccano dal suolo, devono inizialmente portarsi in avanti piuttosto che verso l'alto e soprattutto non indietro. Una delle principali componenti dell'impulso è la tendenza del cavallo a rimanere sospeso in aria piuttosto che a terra: in altri termini, è l'espressione che tale tendenza aggiunge alle andature, sempre distinguendo chiaramente trotto riunito e passage.

L'impulso è caratteristico delle andature che hanno un tempo di sospensione.

ARTICOLO 418 - LA POSIZIONE E GLI AIUTI DEL CAVALIERE

1. Tutti i movimenti debbono essere ottenuti senza sforzo apparente da parte del cavaliere. Questi dev'essere seduto d'appiombo, con le reni e le anche morbide, le cosce e le gambe ferme e ben discese, con la parte superiore del corpo disinvolta, libera e diritta, con le mani basse e vicine, senza che tuttavia si tocchino o tocchino il cavallo, con i pollici punto più alto, i gomiti e le braccia vicine ai fianchi. Ciò permette al cavaliere di seguire i movimenti del cavallo senza azioni brusche e di servirsi dei suoi aiuti in un modo impercettibile. È la sola posizione che permette al cavaliere di far progredire correttamente l'addestramento di un cavallo.

2. L'assetto, in dressage, è tanto importante quanto l'azione delle mani e delle gambe. Solo un cavaliere che sa sostenere o rilasciare le sue reni al momento opportuno è in grado d'agire direttamente sul suo

cavallo (vedi articoli 402.2, 408 e 416.3).

3. In tutti i Concorsi Internazionali di dressage è obbligatorio tenere le redini con due mani, non soltanto nel corso di una Ripresa Ufficiale della F.E.I., ma anche nell'esecuzione di una ripresa nazionale in programma nello stesso concorso. Tuttavia, per uscire al passo dal rettangolo, a redini lunghe, terminata la prova, il cavaliere può a volontà prendere le redini in una sola mano. Tenere le redini in una sola mano è tuttavia permesso nelle riprese libere.

4. L'uso della voce, in un modo qualsiasi, e della lingua, isolato o ripetuto, sono errori gravi che fanno abbassare di almeno due punti il voto del movimento durante il quale si sono verifica.

SECONDA PARTE:

REGOLAMENTO E REGOLAMENTAZIONE PER LE MANIFESTAZIONI DI DRESSAGE

1 - SFERA DI APPLICABILITÀ DELLE NORME

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni e/o concorsi di dressage indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali, eccettuati quelli che si svolgono sotto la normativa F.E.I..

Esso deve essere osservato:

- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni e/o concorsi;
- dai responsabili dei cavalli iscritti nei ruoli federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni e/o concorsi;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per detti concorsi e/o manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni e/o concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni

disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo, avvalendosi, ove necessario, delle norme valide per casi analoghi, contenute nel Regolamento della F.E.I. ed ispirandosi ai principi contenuti nel Codice di Condotta riportato nel presente Regolamento.

Il cavaliere, l'Ente o il responsabile del cavallo, nonché il proprietario dello stesso, è tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Dressage. Il presente regolamento ha effetto dal 1° Luglio 1998.

Da tale data, pertanto, sono abrogate tutte le precedenti disposizioni disciplinanti le anzidette manifestazioni.

2 - MANIFESTAZIONI E CONCORSI: GENERALITÀ

Possono indire manifestazioni e/o concorsi le Associazioni e gli Enti affiliati o aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

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

Qualora una manifestazione e/o concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente aggregato o affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi agli interventi previsti dalla normativa federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione e/o concorso, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione e/o concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti affiliati e aggregati ed ai cavalieri interessati in tempo utile.

- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le manifestazioni e/o concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Gli organizzatori, i membri della Giuria, i Commissari ed i concorrenti che partecipano a concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto federale.

3 - ABILITAZIONE DEI CAVALIERI E LORO QUALIFICAZIONE

3.1 - DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun cavaliere può prendere parte ad una qualunque manifestazione riconosciuta se non è in possesso della autorizzazione a montare per l'anno in corso rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per il conseguimento della autorizzazione a montare e le limitazioni della partecipazione dei cavalieri alle categorie dei concorsi, si osserveranno le normative federali in vigore, nonché le eventuali disposizioni integrative.

3.2 - QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI:

3.2.1 - Giovanissimi

Sono tutti i giovani, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 5 anni e fino al raggiungimento del 9° anno di età (si considera, a questo proposito, l' anno solare).

3.2.2 - Juniores

Sono tutti i giovani, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 9 anni fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera, a questo proposito, l' anno solare).

3.2.3 - Juniores allievi

Sono tutti i giovani, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 9 anni fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera, a questo proposito, l' anno solare), che siano allievi effettivi di una Scuola di Equitazione riconosciuta dalla F.I.S.E..

3.2.4 - Giovani Cavalieri (Young Riders)

Si considerano tali i giovani di ambo i sessi di età compresa tra i 16 e i 21 anni (si considera, a questo proposito, l'anno solare).

3.2.5 - Seniores

Sono i cavalieri di ambo i sessi, a partire dal 19° anno di età (si considera, a questo proposito, l'anno solare), non qualificati professionisti.

3.2.6 - Amazzoni

Sono i concorrenti di sesso femminile, a partire dal 19° anno di età (si considera, a questo proposito, l'anno solare).

3.2.7. - Professionisti

Sono i cavalieri, di ambo i sessi, che, solamente dopo aver compiuto il 19° anno di età, sono considerati tali dalla F.I.S.E.

3.3 - NORME COMUNI

Quando, per ragioni di semplicità, in una dizione programmatica è detto "juniores", deve sempre intendersi "juniores e juniores allievi".

Le richieste di autorizzazione a montare debbono essere fatte per i Giovanissimi, gli Juniores e gli Juniores Allievi dall'Ente federato o della Scuola riconosciuta di appartenenza, sentito il parere tecnico dell'istruttore.

Le iscrizioni dei Giovanissimi e degli Juniores ad una qualunque manifestazione sarà ritenuta valida se fatta dall'Ente federato o dalla Scuola riconosciuta di appartenenza, previo assenso del genitore.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni, i Giovanissimi e gli Juniores devono essere assistiti

dall'istruttore o da altro tecnico delegato dell'Ente federato o dalla Scuola riconosciuta di appartenenza.
Un autorizzato a montare che nello stesso anno ha la qualifica di Junior e Giovane Cavaliere, o di Giovane Cavaliere e Senior, può partecipare a propria scelta, ai Campionati, a Trofei o comunque a manifestazioni e/o concorsi riservate ad una sola qualifica.

4 - QUALIFICAZIONI DEI CAVALLI

4.1 - DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è iscritto nei Ruoli Federali. Per l'iscrizione di un cavallo nei Ruoli Federali valgono le disposizioni approvate in merito dalla Federazione.

E' data la facoltà di far prendere parte - fuori classifica, fuori gara, senza erogazione di montepremi - alle gare, cavalli di ogni età non iscritti ai Ruoli Federali purché muniti di certificato di origine, in regola con le norme sanitarie e nel rispetto delle categorie a loro consentite. Per tale partecipazione la quota di iscrizione alla categoria sarà doppia.

Per i cavalli di 4 anni di origine italiana fa testo il documento rilasciato dall'UNIRE. Per i cavalli di 4 anni di origine straniera fa testo il documento di origine (con traduzione giurata), il cavallo deve avere al seguito la documentazione veterinaria

Per quanto riguarda la disciplina per l'iscrizione o per il rilascio dei duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia all'apposita normativa emanata dalla F.I.S.E.

4.2 - RUOLI FEDERALI:

4.2.1 - Indice dei Cavalli Italiani da Concorso.

Sono qualificati "italiani" ed iscritti nell'"Indice dei Cavalli Italiani da Concorso" i soggetti di accertata origine italiana.

L'iscrizione all'Indice avverrà su domanda del Responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la disciplina per l'iscrizione stessa o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alle

apposite normative emanate dalla F.I.S.E.

4.2.2 - Repertorio Cavalli da Concorso.

Tutti i cavalli esteri di 5 anni ed oltre provvisti di regolare certificato di origine, devono essere iscritti nel "Repertorio Cavalli da Concorso", istituito allo scopo di registrare la loro identificazione e seguire la loro attività agonistica.

L'iscrizione nel Repertorio avverrà su domanda del responsabile del cavallo.

Per quanto riguarda la disciplina per l'iscrizione stessa o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alle apposite normative emanate dalla F.I.S.E.

4.3 - PASSAGGI DI RESPONSABILITÀ

I proprietari hanno l'obbligo di comunicare tempestivamente tutte le eventuali variazioni di responsabilità relative ai cavalli iscritti sia nell' "Indice dei Cavalli Italiani da Concorso" che nel "Repertorio Cavalli da Concorso".

Si procederà alla registrazione dei passaggi di proprietà solo quando questi vengano regolarmente notificati per iscritto dal cedente il cavallo nonché dal subentrante e con la presentazione del libretto segnaletico.

Per la prassi da seguire si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

4.4 - CAMBIAMENTO DI NOME

Qualora si intenda mutare il nome di un cavallo già iscritto nei ruoli federali è necessario richiedere ed ottenere la relativa autorizzazione della F.I.S.E. e pagare la prescritta tassa.

Per la prassi da seguire si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

Per i cavalli iscritti a un libro genealogico italiano, il cambiamento di nome dovrà essere richiesto prima all'Ente competente.

Avvenuto il cambiamento di nome, per la durata di un anno, nelle iscrizioni e nei programmi, dopo il nuovo nome, dovrà essere indicato quello o quelli precedentemente portati: ciò nel caso che il cavallo abbia partecipato a manifestazioni e/o concorsi con il vecchio nome.

4.5 - AGGIUNTA DI PREFISSO COMMERCIALE AL NOME DEL CAVALLO

Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere la relativa autorizzazione della F.I.S.E. e pagare la prescritta tassa.

4.6 - ETÀ DEI CAVALLI

L'età dei cavalli è computata dal 1° gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo, il 1° gennaio dell'anno successivo esso compie un anno (esempio: un cavallo nato il 20 maggio 1990 ha compiuto un anno il 1° gennaio 1991, ne ha compiuti due il 1° gennaio 1992 ecc.).

5 - NORME COMUNI A TUTTI I CONCORSI DI DRESSAGE

5.1 - I cavalli di 4 anni possono partecipare alle sole categorie "E", i cavalli di 5 anni possono partecipare alle categorie "E" - "F" - "M", i cavalli di 6 anni ed oltre possono partecipare a tutte le categorie. Per l'accertamento dell'età dei cavalli si fa riferimento alla normativa F.I.S.E. in materia.

5.2 - In un Concorso, anche della durata di più giornate, un cavallo può partecipare al massimo a due categorie nella stessa giornata; non può prendere il via due volte nella stessa ripresa (anche cambiando Cavaliere).

In deroga a quanto sopra, un cavallo può essere impiegato due volte nella stessa ripresa con due cavalieri diversi, solo nel caso in cui ambedue i cavalieri debbano qualificarsi per il passaggio di patente.

In questo caso il suddetto cavallo non potrà partecipare nella giornata ad altre categorie.

5.3 - In un Concorso, anche della durata di più giornate, nel caso di partecipazione a due diverse riprese, anche con cavalieri diversi, si possono abbinare solo ed esclusivamente categorie dello stesso livello (E con E, F con F, ecc.) o del livello di difficoltà immediatamente superiore (E con F, F con M, M con D livello D1, ecc:) o inferiore, anche nel caso di partecipazioni fuori classifica..

Nelle categorie "D", il livello di difficoltà è stabilito dall'immediata successione numerica, che ne identifica il livello.

Le norme di cui sopra sono valide per tutta la durata del concorso, anche se svolto in più giornate e fa fede la prima ripresa a cui si partecipa.

5.4 - Nei Campionati, Coppe o Trofei, un cavallo deve essere montato dal giorno precedente l'inizio del Concorso dallo stesso cavaliere che lo monterà in gara.

5.5 - I cavalli che negli ultimi due anni abbiano partecipato a concorsi internazionali di dressage (tipo CDI - CDIO), o che abbiano ottenuto la percentuale del 60 % o superiore del punteggio massimo conseguibile in categorie "D" di concorsi nazionali, non potranno partecipare alle categorie "E" ed "F" se montati da cavalieri seniores che, a loro volta, abbiano partecipato a CDI e CDIO, o che abbiano conseguito i risultati sopra citati in concorsi nazionali, mentre, se montati da cavalieri juniores o young riders che presentino i requisiti di cui sopra, non potranno partecipare alle sole categorie "E".

Per le limitazioni relative ai cavalieri in possesso di autorizzazione a montare di II° grado dressage, si veda la "Disciplina delle autorizzazioni a montare" attualmente in vigore.

5.6 - I Pony che partecipano a categorie con cavalli devono osservare e sottostare al presente Regolamento.

6 - CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI DRESSAGE

I Concorsi di Dressage si dividono in:

1. Concorsi sociali
2. Concorsi **interregionali** **nazionali di tipo C**
3. Concorsi nazionali **di tipo A e B**
4. Concorsi Internazionali
5. Concorsi Internazionali Ufficiali

6.1 - CONCORSI SOCIALI

Possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni federate, con o senza quote di iscrizione; quando quest' ultima è prevista, dovrà essere versato alla F.I.S.E., per il tramite del Comitato Regionale, la prescritta percentuale sulle quote di iscrizione.

Devono svolgersi all'interno e nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni.

Ad essi possono partecipare, anche con cavalli non iscritti ai ruoli federali, i Soci aventi la propria residenza sportiva presso l'Associazione che organizza la manifestazione, vale a dire coloro che abbiano rinnovato l'Autorizzazione a montare per il tramite dell'Associazione stessa, ed un numero massimo di 15 cavalli scuderizzati presso Enti Federali della Provincia. Non sono soggetti all'approvazione né da parte della F.I.S.E. né da parte dei suoi Organi Regionali. Tuttavia l'Organizzatore ha l'obbligo di darne preventiva comunicazione al competente Comitato Regionale, che ne controlla il regolare svolgimento a mezzo di un Giudice.

A tali concorsi si applica il presente Regolamento.

In tali concorsi non sono ammessi premi in denaro, ma solo eventuali premi in oggetto.

6.2 - CONCORSI INTERREGIONALI NAZIONALI DI TIPO C

Ad essi sono ammessi, oltre i concorrenti aventi la residenza sportiva nella circoscrizione regionale in cui ha luogo la manifestazione, anche i concorrenti aventi la residenza sportiva in altra regione.

Ad essi possono partecipare i cavalieri in possesso delle prescritte autorizzazioni a montare ed i cavalli iscritti nei ruoli federali.

Devono essere autorizzati dai Comitati Regionali di competenza, che ne approva i relativi programmi e ne controlla lo svolgimento a mezzo di un Presidente di Giuria nominato dal Comitato Regionale stesso.

Il Comitato Organizzatore dovrà versare alla F.I.S.E. per il tramite del Comitato Regionale, la prescritta percentuale sulle quote di iscrizione.

Possono essere con o senza premi in denaro.

6.3 - CONCORSI NAZIONALI DI TIPO "A" – "B"

Possono essere dotati di premi in denaro e devono essere autorizzati dalla F.I.S.E. che ne approva i relativi programmi. In essi devono essere programmate almeno una cat. M ed una cat. D.

Eventuali deroghe devono essere autorizzate dal Responsabile Federale per il settore Dressage.

6.4 - CONCORSI INTERNAZIONALI

Sono quelli che comprendono una o più prove aperte a concorrenti stranieri, per cui vige il regolamento F.E.I. a cui si rimanda.

L'iscrizione dei Cavalieri Italiani, che ne abbiano i requisiti, a Concorsi Internazionali, Campionati Europei o Mondiali ed Olimpiadi è trasmessa ai Comitati

Organizzatori direttamente dalla F.I.S.E. su segnalazione degli organi designati.

6.5 - CAMPIONATI ITALIANI E REGIONALI

Sono indetti rispettivamente dalla F.I.S.E. e dai competenti Comitati Regionali ed eventualmente affidati ad un Comitato Organizzatore che ne abbia fatto richiesta.

Valgono le norme del presente Regolamento, salvo particolari deroghe eventualmente stabilite dalla F.I.S.E..

7 - CATEGORIE DELLE RIPRESE

Le riprese sono classificate, a seconda della loro difficoltà, in:

1. categorie E (riprese elementari)
2. categorie F (riprese facili)
3. categorie M (riprese medie)
4. categorie D (riprese difficili)

In ogni categoria le riprese sono distinte da un numero progressivo.

8 - MANIFESTAZIONI

8.1 - PROGRAMMI

I programmi relativi alle manifestazioni a carattere nazionale sono stabiliti dalla F.I.S.E..

Nel programma saranno specificati i giorni stabiliti per l'effettuazione delle gare, il previsto ordine di svolgimento delle stesse, il tipo di categorie, nonché la dotazione dei premi in denaro. Sarà inoltre specificato se il campo di gara sia con fondo di sabbia o in erba, indoor o outdoor, e le misure del rettangolo e del campo prova.

Per quanto concerne l'approvazione dei programmi delle manifestazioni a carattere regionale ed interregionale si osserveranno le particolari norme dei competenti Comitati Regionali.

Nessun programma può essere pubblicizzato dall'organizzatore prima della sua approvazione da parte degli organi federali a ciò preposti.

Dopo l'avvenuta approvazione, nessuna modifica potrà essere apportata al programma dal Comitato o Ente o persona fisica responsabile dell'organizzazione.

E' ammesso, per particolari esigenze organizzative connesse alla migliore riuscita della manifestazione, variare il previsto ordine di svolgimento delle gare, dopo averne ottenuta l'approvazione dal Presidente di Giuria.

8.2 - DURATA

Una manifestazione si intende iniziata 24 ore prima dell'inizio della prima gara ed ultimata un' ora dopo la fine dell'ultima gara della manifestazione stessa.

Durante lo svolgimento di una manifestazione non può essere prevista alcuna giornata di interruzione, salvo deroghe concesse dagli organi federali.

9 - ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONI

9.1 - GENERALITÀ

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

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato.

Le iscrizioni devono essere inviate a mezzo fax.

Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia a perdere del passaporto nazionale rilasciato dal Comitato Regionale di appartenenza o del libretto E.N.C.I.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendano partecipare. Per cavalieri juniores e young riders, sarà necessario specificare il nome dell'istruttore.

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

9.2 - OBBLIGO DI ACCETTAZIONE

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un cavallo iscritto nei ruoli federali o impedire la partecipazione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Una tale decisione è solo di competenza della F.I.S.E. sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

9.3 - ISCRIZIONI FUORI CLASSIFICA

In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica".

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

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi (sia d'onore che in denaro); pagano comunque la tassa di iscrizione.

9.4 - CAMBI DI MONTA

Il cambio di monta è consentito soltanto tra cavalieri iscritti al concorso. L'eventuale cambio di monta è ammesso purché richiesto dagli interessati prima del sorteggio degli ordini di partenza, al Presidente di Giuria del concorso.

9.5 - SOSTITUZIONI

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, anche dopo la scadenza del termine, sempreché il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere che ha fatto la sostituzione.

Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere.

Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

9.6 - TASSE DI ISCRIZIONE

La F.I.S.E. fisserà annualmente la tassa d'iscrizione per le varie categorie.

Nessun rimborso delle tasse d'iscrizione è dovuto da

parte degli Organizzatori per il ritiro delle iscrizioni.

9.7 - TERMINI DI ISCRIZIONE

E' facoltà del Comitato Organizzatore accettare iscrizioni fino alle ore 12 del giorno precedente l'inizio della manifestazione.

Eventuali disdette dovranno pervenire al Comitato Organizzatore entro 12 giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50 % delle quote di iscrizione e di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori eventualmente richiesti.

9.8 - SOPPRESSIONE DI CATEGORIE

Se il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria è troppo esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria deciderà se sopprimere la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma generale.

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

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

9.9 - VALIDITÀ DI UNA CATEGORIA

Una categoria non sarà ritenuta valida con un numero di partenti inferiori a due.

9.10 - NUMERO MINIMO DI PARTENTI

Per lo svolgimento di una categoria dotata o non di premi in denaro vi devono essere almeno due binomi partenti.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della sua prova.

Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a quattro verrà erogato un montepremi pari al 50% del montepremi originario.

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

10 - PAGAMENTI NON SODDISFATTI

Un cavallo non potrà prendere parte ad una manifestazione riconosciuta se il suo proprietario non avrà regolato non solo tutti i pagamenti relativi a quella manifestazione, ma anche quelli arretrati da lui dovuti a qualunque titolo (iscrizione - multe - ecc.), per qualsiasi manifestazione alla quale il cavallo sia stato iscritto.

Una lista delle persone non in regola con questi pagamenti sarà dalla F.I.S.E. messa a disposizione dei Comitati Organizzatori. Le persone in difetto ed i loro cavalli non potranno partecipare ad altre riunioni riconosciute sino a che non siano state regolate tutte le loro pendenze.

11 - ORDINI DI PARTENZA - RITIRI

11.1 - ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza dei cavalli viene stabilito per sorteggio a cura del Comitato Organizzatore nel pomeriggio precedente la prova, alla presenza del Presidente di Giuria, di uno dei Giudici e di almeno un cavaliere e deve essere rispettato dai concorrenti. Se un concorrente partecipa ad una categoria con due cavalli, il Comitato dovrà distanziare le due prove di almeno 45'.

Nelle gare a squadre, si sorteggia inizialmente l'ordine di partenza delle squadre, dopodiché si procede al sorteggio dell'ordine di partenza dei binomi per ciascuna squadra.

Nei Concorsi Nazionali e nei Campionati, l'ordine di partenza deve essere a disposizione dei concorrenti almeno la sera precedente la prova e negli altri concorsi non più tardi di due ore prima dell'ora fissata per l'inizio della prova.

In tutti i Concorsi, l'ordine di partenza deve indicare per ciascun concorrente l'ora di inizio della prova che non potrà più essere anticipata senza il preventivo assenso del concorrente.

11.2 - RITIRI

Il ritiro dei cavalli deve essere comunicato al Comitato Organizzatore almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria.

Per mancato ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, tali ritenuti ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria) verrà applicata un'ammenda di L. 250.000 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla F.I.S.E.

dal Presidente di Giuria: dopo tre ritiri fuori dai termini previsti, il cavaliere verrà deferito alla Commissione di Disciplina.

12 - CAMPO DI GARA

(vedi tavv. 6 - 7 in appendice)

12.1 - GENERALITÀ

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e ben delimitato.

Le dimensioni del rettangolo sono normalmente di m. 60 x 20 oppure di m. 40 x 20.

Eccezionalmente, per i Concorsi al chiuso, quando le dimensioni del maneggio non consentono la misura regolamentare di m. 60 x 20, è consentito effettuare il Concorso in un rettangolo con il lato lungo di dimensione minore, ma comunque non inferiore a 56 metri.

Queste distanze vengono prese all'interno della recinzione che possibilmente deve essere separata dal pubblico di almeno 15 metri. La recinzione deve essere alta 30 cm. circa.

La parte di recinzione che chiude l'ingresso in A deve essere formata da un elemento mobile lungo 2 metri circa.

Deve obbligatoriamente essere previsto un servizio di apertura e chiusura del rettangolo in corrispondenza dell'ingresso in A durante la prova di ogni singolo concorrente.

Le lettere all'esterno della recinzione devono essere poste a circa 30 cm. dalla stessa, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di 70 cm. circa. Si raccomanda di porre un segno sulla recinzione all'altezza della relativa lettera, che ne permetta l'identificazione.

Le lettere sono posizionate come da disegno in appendice.

La linea centrale, in tutta la sua lunghezza e possibilmente i punti sulla linea mediana devono essere segnati in modo visibile, ma tale da non spaventare i cavalli. È raccomandabile su un terreno erboso, tagliare l'erba più corta sulla linea mediana; su un terreno sabbioso, rullare o segnare con un rastrello la linea mediana. I punti corrispondenti alle lettere sulla linea mediana potranno essere convenientemente rasati, rullati e segnati con un rastrello secondo il caso, circa un metro da una parte ed un metro dall'altra rispetto alla linea mediana. È obbligatorio segnare almeno i punti corrispondenti alle lettere X e G.

È raccomandabile programmare un intervallo di circa 10 minuti dopo il passaggio di 5 o 6 concorrenti, sia che si tratti di un terreno erboso, sia sabbioso, per il ripristino delle condizioni migliori del terreno.

Se la prova si svolge al chiuso, le recinzioni del rettangolo devono essere poste possibilmente ad una distanza minima di 2 m. dalla parete.

12.2 - DISPOSIZIONE DELLE GIURIE

Nel caso di Giuria composta da tre Giudici, essi possono essere così dislocati:

H-C-M, H-C-B-, E-C-M, posti all'esterno del lato corto, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere.

Il Presidente (C) è dislocato nel prolungamento della linea mediana; gli altri due a 2,50 m. all'interno della linea del prolungamento dei lati lunghi.

Se composta da 4 o 5 Giudici, i due aggiunti devono essere posti sui due lati lunghi all'altezza delle lettere E, B, da 3 a 5 m. di distanza dalle rispettive lettere.

Possibilmente una cabina separata deve essere a disposizione di ciascun Giudice, rialzata di 0,50 m. rispetto al terreno, per permettere ai Giudici di avere una buona visione del rettangolo.

12.3 - I CONCORSI NAZIONALI

Devono svolgersi in un rettangolo di m. 60 x 20, salvo quanto sopra previsto per i concorsi indoor.

Il programma generale deve menzionare le dimensioni del rettangolo di gara e indicare se le gare verranno svolte all'aperto, su campo in erba o in sabbia, o al chiuso.

12.4 - APERTURA DEL CAMPO DI GARA

Il campo di gara deve essere a disposizione dei concorrenti nei giorni precedenti l'inizio delle prove.

Sarà chiuso all'orario fissato, a discrezione del Presidente di Giuria, tenuto conto delle esigenze del Comitato Organizzatore; è raccomandabile che la chiusura sia compresa tra un'ora prima dall'inizio della prima gara e fino al termine dell'ultima, salvo deroghe concesse dal Presidente di Giuria, in accordo con il Comitato Organizzatore, per particolari esigenze tecniche.

13 - CAMPI DI PROVA

13.1 - GENERALITÀ

Un campo di prova piano e livellato deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le gare.

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

Possibilmente nel campo di prova devono essere delimitati e marcati con le relative lettere uno o più rettangoli, con le misure di quello di gara, a seconda del numero dei concorrenti. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

13.2 - DIVIETI

Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in gara, tutte le redini ausiliarie e tutti i mezzi ausiliari, con l'eccezione di quanto previsto dal successivo art. 15.4 e delle redini elastiche o fisse quando il cavallo viene lavorato alla corda.

13.3 - APERTURA

Il campo prova sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima categoria prevista.

13.4 - COMMISSARIO AL CAMPO DI PROVA

Nei CDN, Campionati o Trofei, è d'obbligo un Commissario al campo prova, scelto preferibilmente fra l'elenco dei Candidati Giudici per i CDN, ed obbligatoriamente tale per Campionati e Trofei. Allo stesso è data facoltà di controllare le imboccature.

Il Commissario al campo prova ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento dell'attività nel campo di prova secondo le prescrizioni per lo stesso previste. Ha l'obbligo di segnalare alla Giuria tutte le eventuali inosservanze, da parte dei concorrenti, delle norme che regolano la suddetta attività.

Potrà essere designato a tale ruolo anche uno o più candidati o un giudice già convocati per la manifestazione, purché venga assicurata la copertura con opportuni criteri di rotazione stabiliti dal Presidente di Giuria.

13.5 JUNIORES

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

14 - TENUTA

In gara e durante la cerimonia della premiazione, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta di cui appresso:

14.1 - CIVILI

a)

1. Giacca nera o scura;
2. pantaloni bianchi o beige chiari;
3. cap o bombetta o cilindro;
4. camicia con colletto e cravatta bianchi;
5. camicia o maglietta con plastron bianco;
6. guanti bianchi;
7. stivali neri;
8. speroni.

b)

1. Frac nero o scuro (non ammesso nelle categorie "E" ed "F", facoltativo nelle categorie "M");
2. pantaloni bianchi;
3. cilindro;
4. camicia con colletto e cravatta bianchi;
5. camicia o maglietta con plastron bianco;
6. guanti bianchi;
7. stivali neri;
8. speroni.

Nel caso in cui il cavaliere entri in rettangolo senza guanti o con guanti di colore diverso dal bianco è prevista una ammenda.

Gli speroni devono essere di metallo e devono avere il braccio esattamente dietro al centro dello sperone. I bracci dello sperone non devono essere "ardenti". Se ci sono le rotelle, devono essere completamente libere di girare.

14.2 - MILITARI

Uniforme prescritta.

14.3 - USO DEL FRUSTINO

In tutte le riprese "E" è vietato il frustino. E' inoltre vietato nei Campionati Italiani, Regionali, Coppe e Trofei. E' ammesso nelle categorie "F", "M" e "D".

14.4 - PONY

Per i cavalieri che partecipino con pony alle categorie cavalli, si rimanda a quanto previsto dal Regolamento pony.

15 - BARDATURA

15.1 - SONO OBBLIGATORI

(vedi tavv. 8 - 9 - 10 in appendice):

15.1.1 - La sella tipo inglese.

15.1.2 - Nelle cat. "E", "F" ed "M": filetto semplice, snodato in una o due parti, in metallo o plastica rigida, o morso e filetto con barbozzale e, facoltativo, falso barbozzale ed il barbozzale ricoperto di gomma o cuoio, salvo specifiche indicazioni riportate nelle singole riprese.

15.1.3 - Nelle cat. "E", "F", "M": con il solo filetto sono ammesse la capezzina inglese o la capezzina incrociata o la capezzina di Hannover.

15.1.4 - Nelle cat. "D": solo morso e filetto con barbozzale e, facoltativo, il falso barbozzale ed il barbozzale ricoperto di gomma o cuoio.

Con il morso e filetto è ammessa esclusivamente la capezzina inglese.

Per tutte le Categorie: tutte le parti dell'imboccatura all'interno della bocca, siano esse del filetto o del morso e filetto, devono essere di metallo o di plastica rigida; il braccio di leva del morso non deve superare 10 cm.; gli anelli del filetto gli 8 cm. di diametro misurati dall'interno.

15.2 - SONO PROIBITI

Qualsiasi tipo di copertura della sella, la martingala con forchetta, qualsiasi tipo di redini speciali salvo quanto espresso dal successivo art. 15.4, tutti i mezzi ausiliari, le rosette, ogni tipo di fasce o stinchiere, paraglomi ed

ogni tipo di paraocchi.

In casi eccezionali il Presidente di Giuria può autorizzare, se richiesto, l'uso della cuffia antimosche.

15.3 - PONY

Per i cavalieri che partecipino con pony alle categorie cavalli, si rimanda a quanto previsto dal Regolamento pony.

15.4 – REDINE FISSA o MARTINGALA FISSA

E' consentito sia in campo prova che in campo gara l'utilizzo di redine o martingala fissa partente dal sottopancia e connessa unicamente alla capezzina tramite piccolo gancio da panico, sia col cavallo girato alla corda che montato come meglio definito a pag. 109, esclusivamente, per i soli partecipanti alle categorie "E" ("E 100" e superiori escluse), in possesso di patente A.

NB)

Il C,F, nella sua riunione del 10 gennaio 2000, ha deciso di **prevedere la partecipazione "in gara"** dei cavalieri disabili nei concorsi organizzati dalla FISE. In particolare è stata decisa l'equiparazione dei cavalieri disabili tesserati FID (Federazione Italiana Sport Disabili) ai cavalieri tesserati FISE. Il detto C,F, ha quindi valutato l'opportunità di ammettere in gara i disabili se forniti di tesserino rilasciato dall'I.P.C. (International Paralympic Committee) e dall'I.P.E.C. (International Paralympic Equestrian Committee) che codifica il profilo di appartenenza del disabile, ossia l'inquadramento patologico del disabile stesso e le specialità tecniche relative a TENUTA (Art , 14) e BARDATURA (Art. 15) permettendo quindi agli stessi di

essere inseriti in classifica nelle gare disputate.

16 - PUBBLICITA' E SPONSORIZZAZIONI

Tutti i cavalieri non qualificati professionisti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purchè tali contratti siano approvati dalla F.I.S.E.

Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere la relativa autorizzazione della F.I.S.E. e pagare la prescritta tassa.

Il libretto segnaletico del cavallo deve essere corretto con l'aggiunta del prefisso oggetto del contratto.

I cavalieri che abbiano raggiunto accordi di sponsorizzazione, sempre approvati dalla F.I.S.E., possono portare il logo del loro sponsor sul sottosella del proprio cavallo, sulle coperte da passeggio, sulle autovetture, sui van etc.

Per quanto riguarda le misure del logo, si fa riferimento a quanto regolamentato dalla F.E.I. all' art. 136 del Regolamento Generale, e precisamente:

1. 200 cm² su ciascun lato del sottosella
2. 80 cm² sulla giacca da concorso, una sola volta, all' altezza del taschino
3. 16 cm² sui due lati del colletto della camicia.

17 - ESECUZIONE DELLE RIPRESE CAUSE DI ELIMINAZIONE

17.1 - GENERALITÀ

17.1.1 - In tutti i concorsi di Dressage le riprese, D escluse, potranno essere lette se sarà richiesto dal concorrente e se il concorrente avrà a sua disposizione un lettore di sua fiducia.

Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa.

Ai campionati italiani è vietata la lettura delle riprese.

Un movimento che deve essere eseguito in un dato punto del rettangolo e' esatto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto.

17.1.2 - Una ripresa ha inizio con l'entrata in A e termina dopo il saluto alla fine dell'esercizio, appena il cavallo si muove in avanti. Tutto quanto accade prima dell'inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

17.2 - ERRORI DI PERCORSO

Quando un concorrente commette un "errore di percorso" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, ecc.), il Presidente della Giuria lo avverte suonando la campana.

Il Presidente, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare.

Tuttavia anche se il concorrente commette un "errore di percorso", nei casi in cui il suono della campana potrà inutilmente intralciare lo svolgersi del lavoro (per esempio se il concorrente esegue una transizione dal trotto medio al passo riunito in V in luogo di K)

deciderà il Presidente di Giuria se suonare o no.

17.3 - ERRORI DI RIPRESA

Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (ad esempio trotto sollevato, anziché seduto e viceversa; saluto non tenendo le redini in una sola mano, ecc.) deve essere penalizzato come per un "errore di percorso".

17.4 - ELIMINAZIONI - PENALIZZAZIONI

17.4.1 - Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana, deve essere così penalizzato:

il primo con 2 punti;

1. il secondo con 4 punti;
2. il terzo con 8 punti;
3. al quarto il concorrente viene eliminato, pur essendo eventualmente autorizzato a continuare il lavoro, ricevendo regolarmente il punteggio, fino alla fine.

Quando la Giuria durante la ripresa non si è resa conto di un errore, il concorrente se ne avvantaggia.

I punti di penalità sono dedotti sulla scheda di ogni Giudice dal totale dei punti ottenuti dal concorrente.

17.4.2 - In ogni caso di evidente zoppia, il Presidente di Giuria (Giudice in C), avverte il concorrente che è eliminato suonando la campana. La sua decisione è inappellabile.

17.4.3 - Sarà eliminato il concorrente che non avrà fatto il suo ingresso nel rettangolo di gara in A entro ~~60~~45" dal segnale di partenza; ugualmente sarà eliminato il concorrente che vi entrerà prima di detto segnale.

17.4.4 - Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20 secondi è punita con l'eliminazione.

17.4.5 - In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, questi non sarà eliminato. Sarà penalizzato per l'influenza che la caduta ha avuto sull'esecuzione del movimento. Sarà inoltre penalizzato nelle note d'insieme.

17.4.6 - Un cavallo che durante una presentazione, tra il momento del suo ingresso e quello della sua uscita, in "A", esca completamente dal rettangolo con i quattro arti, dovrà essere eliminato.

17.4.7 - L'uso della voce e l'incitamento con suoni di lingua, isolati o ripetuti, sono errori gravi che fanno abbassare almeno di due punti il voto del movimento durante il quale si sono verificati.

L'elenco delle cause di eliminazione è riassunto nella tav. 11 in appendice.

18 - SALUTO

18.1 - I concorrenti in uniforme fanno il saluto militare.

18.2 - Le amazzone salutano chinando la testa, con il braccio destro disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nella mano sinistra.

18.3 - I cavalieri civili salutano levandosi il copricapo con la mano destra ed abbassandolo a braccio disteso lungo il corpo, impugnando le redini con la mano sinistra.

18.4 - Nel caso di Juniores che indossino il cap con la mentoniera é ammesso il saluto a braccio disteso.

19 - TEMPO ACCORDATO

L'esecuzione delle riprese non ha limiti di tempo, salvo che per le riprese Libere (Kur). Il tempo eventualmente indicato sulle schede dei Giudici ha solo scopo informativo.

20 - DIRIGENTI E SERVIZI

20.1- GENERALITÀ

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

20.1.1 - Da parte degli organi autorizzanti (F.I.S.E. o Comitati Regionali):

- di un Presidente di Giuria;
- di una Giuria (solo per Concorsi Nazionali, Campionati, Coppe o Trofei).

20.1.2 - Da parte dell'Ente Organizzatore:

- a. di una Giuria (per concorsi interregionali e regionali)
- b. di un Commissario al campo prova; (ove necessario);
- c. di un servizio di segreteria;
- d. di un servizio di centro calcoli;
- e. di uno speaker;
- f. di uno o più segretari per i giudici;
- g. di uno o più segretari per il centro calcoli;
- h. di un responsabile alle scuderie (ove necessario).
- i. di un servizio di assistenza medica e di pronto soccorso, (ambulanza), veterinaria e di mascalcia da garantirsi almeno un'ora prima dell'inizio delle gare.

In particolare, l'ambulanza dovrà essere presente dall'orario di apertura del campo prova.

20.2 - RAPPRESENTANTE DEI CAVALIERI

Nell'ambito di un concorso nazionale è prevista la nomina, da parte dei concorrenti partecipanti, di un loro rappresentante. Tale nominativo deve essere

comunicato al Presidente di Giuria, che provvederà a consegnare al cavaliere designato un questionario che, una volta compilato, dovrà essere reso al Presidente di Giuria stesso.

21 - GIURIA

21.1 - COMPOSIZIONE

Per la composizione della Giuria e la scelta dei Giudici, si rimanda alle normative della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara Dressage, attualmente in vigore.

21.1.1 - In ogni caso, allorchè un Giudice accetti un invito per giudicare in qualunque concorso, dovrà comunicare tempestivamente al Comitato Organizzatore, se è proprietario, anche parzialmente, di un cavallo iscritto al concorso, o lo è stato nei sei mesi antecedenti la data del concorso, ovvero ne è stato l'addestratore.

Parimenti, un Giudice non potrà giudicare:

1. un allievo iscritto in gara, se istruttore;
2. un parente.

21.2 - PRESIDENTE DI GIURIA

In ogni manifestazione riconosciuta viene nominato dalla F.I.S.E., o dal Comitato Regionale, un Presidente di Giuria, che ha il compito di assicurare l'osservanza, da parte di tutti coloro che hanno una qualunque funzione o incarico inerenti alla manifestazione, delle norme contenute nel presente regolamento, nonché di quanto stabilito nel programma della manifestazione stessa e di tutte le normative approvate dalla F.I.S.E.

21.3 - COMMISSARIO AL CAMPO PROVA

Per quanto concerne i dettagli di tale funzione, si rimanda al paragrafo inerente al campo prova. (art. 13.4)

21.4 - SEGRETARI DI GIURIA

Sono scelti possibilmente tra gli Aspiranti ed i Candidati Giudici o tra i praticanti che non sono impegnati nel concorso e hanno il compito di scrivere le note indicate da ciascun Giudice.

21.5 - CENTRO CALCOLI

Costituiranno il Centro calcoli uno o più segretari che saranno dislocati in località appartata dove l'accesso sarà consentito soltanto ai membri del Comitato Organizzatore e della Giuria.

Essi provvederanno:

1. ad effettuare la somma dei punti assegnati dai Giudici;
2. a tenere aggiornato l'eventuale tabellone informativo dove indicheranno il totale dei voti assegnati da ciascun Giudice ed il punteggio complessivo;
3. a stilare la classifica;
4. a compilare la documentazione che dovrà essere spedita alla F.I.S.E. o al Comitato Regionale.

21.6 - RIUNIONE

Nei Concorsi Nazionali i Giudici dovranno possibilmente essere nella località delle gare il giorno precedente.

In ogni caso un'ora prima dell'inizio della prova i Giudici, i Segretari e il Presidente di Giuria potranno riunirsi per prendere gli accordi necessari per il miglior svolgimento del concorso.

22 - VALUTAZIONE DELLE RIPRESE

22.1

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

22.2 - PUNTEGGIO

Le figure comportano il punteggio da 0 a 10, secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito

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

22.3

Voti d'insieme vengono assegnati, dopo che il concorrente ha terminato la ripresa, e ciò per:

- 1 - l'andatura
- 2 - l'impulso
- 3 - la sottomissione

4 - la posizione e l'assetto del cavaliere; la correttezza nell'impiego degli aiuti.

Ove possibile, allo scopo di uniformare i giudizi, è opportuno far eseguire mezz'ora prima dell'inizio della categoria una ripresa da un cavaliere che non vi partecipi o inserire gli eventuali iscritti fuori gara come "test rider".

22.4 - CLASSIFICA

Dopo ogni prova e dopo che ciascun Giudice ha dato i voti d'insieme, le schede dei Giudici passano al Centro calcoli.

I voti saranno moltiplicati per i corrispondenti eventuali coefficienti, e poi sommati. Quindi sulla scheda di ciascun Giudice vengono sottratti i punti di penalità ottenuti per gli errori.

La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente da ciascun Giudice.

Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei primi tre classificati di ciascuna squadra. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale.

23 - DOTAZIONE PREMI IN DENARO

L'importo minimo dei premi in denaro per ciascuna categoria verrà stabilito annualmente dalla F.I.S.E., unitamente al programma di settore, che riporta la relativa ripartizione secondo la classifica e la percentuale minima da conseguire per averne diritto.

24 - ASSEGNAZIONE E PAGAMENTO PREMI

I premi in denaro spettano ai proprietari dei cavalli partecipanti mentre i premi in oggetto, quando non sostituiscono premi in denaro, spettano ai cavalieri.

Quando in una categoria uno o più dei premi in denaro siano sostituiti da oggetti di rilevante valore, qualunque sia la loro natura (cavalli, automezzi, motomezzi ecc.), gli oggetti stessi saranno valutati al prezzo corrente del mercato ed equiparati - a tutti gli effetti - come premi in denaro e come tali spetteranno ai proprietari dei cavalli partecipanti.

Nei Concorsi Regionali e nei Concorsi interregionali tutti i premi in oggetto sono da considerarsi sempre come premi d'onore.

25 - PREMI D'ONORE

25.1 - DISPOSIZIONI GENERALI

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto. Per essere considerati tali essi non devono sostituire premi in denaro.

Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un concorso che come premi complessivi del concorso stesso.

La messa in palio di tali premi va resa nota prima dell'inizio della prima gara per quelli complessivi e prima dell'inizio di ogni categoria per gli altri.

I concorrenti perdono il diritto a detti premi qualora non si presentino, personalmente, in campo, alla premiazione per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti stessi, previo assenso del Presidente di Giuria, d'intesa con la Giuria, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona.

I concorrenti devono presentarsi alla premiazione in tenuta di gara.

25.2 - PREMI TRASMISSIBILI

Nel caso che, per ottenere la definitiva assegnazione di un premio trasmissibile, sia necessario che esso sia vinto più di una volta dallo stesso cavaliere, le condizioni generali della prova non potranno essere modificate finché il premio non sia stato definitivamente assegnato.

Se dopo il terzo anno dalla prima assegnazione il premio non è stato ancora definitivamente aggiudicato, le condizioni possono essere modificate, con l'obbligo però di darne preventiva comunicazione nel programma generale del Concorso.

26 - AIUTI DI COMPIACENZA

Sono considerati tali qualsiasi intervento, evidente e ripetuto, sollecitato o no e da chiunque promosso, fatto con lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il suo cavallo durante lo svolgimento della ripresa.

Non sono considerati aiuti di compiacenza il ricondurre il cavallo a mano dopo una caduta e l'aiutare il concorrente a rimettersi in sella, come pure consegnare gli occhiali eventualmente caduti o il cap. E' invece considerato aiuto di compiacenza rimettere ad un concorrente in sella il frustino. Gli aiuti di compiacenza sono passibili di sanzione.

27 - CRUDELTA'

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni.

E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei cavalli, ovvero causarne sofferenza.

Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto e l'uso eccessivo di frusta e speroni.

Ciò potrà essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della manifestazione ed è passibile di sanzione.

28 - FRODI

La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei cavalli, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del concorso, nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del responsabile del cavallo stesso alla Commissione di Disciplina competente, anche se la scoperta dell'abuso o dell'irregolarità è avvenuta posteriormente ad una manifestazione in sede di revisione dei risultati od una qualunque altra occasione.

29 - DOPING

L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal veterinario di servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del concorso, nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del responsabile del cavallo stesso alla Commissione di Disciplina competente.

Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del cavallo dovrà fare richiesta al veterinario di servizio della manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere, insieme al veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del cavallo alle categorie del concorso.

Per quanto concerne la normativa anti-doping e le modalità di prelievo, si rimanda al Regolamento Antidoping emanato dalla F.I.S.E.

30 - SANZIONI

30.1 - GENERALITA'

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, o personalmente o per l'azione di loro diretti dipendenti si rendessero colpevoli di infrazione al presente Regolamento o che tenessero un contegno scorretto nei confronti della Giuria, dei Presidenti di Giuria, dei Commissari, dei Membri del Comitato Organizzatore o che non si adeguassero alle disposizioni emanate dal Comitato stesso o che commettessero scorrettezze sportive o di qualunque genere che potessero turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Sono passibili di sanzione gli aiuti di compiacenza esterni e gli atti di crudeltà.

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

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) con importo minimo e massimo stabilito annualmente dal Consiglio Federale;
- 3) esclusione (squalifica) del concorrente e/o del cavallo da una prova o da più o da tutte le prove della manifestazione.

Ove i Presidenti di Giuria e le Giurie abbiano applicato la sanzione di cui al punto 3), devono, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina per il tramite delle rispettive segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali, ai fini dell'eventuale applicazione delle sanzioni previste dallo Statuto Federale.

I provvedimenti dei Presidenti di Giuria e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono

immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termini dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione, alla competente Commissione di Disciplina, quale giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

30.2 - AMMENDA

L'ammenda è una pena pecuniaria con importo minimo e massimo stabilito annualmente dal Consiglio Federale.

E' perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari che, per la sua gravità, non debba essere punita con la squalifica. In particolare, sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

1. il non comunicare il ritiro di un cavallo iscritto;
2. il non calzare guanti o portarli di colore diverso;
3. entrare in campo gara prima che lo stesso sia stato dichiarato aperto dalla Giuria;
4. il non portare applicato, se previsto, in campo gara ed in campo prova, il numero di testiera del cavallo;
5. il non presentarsi alle premiazioni senza avvisare il Presidente di Giuria di eventuale giustificata indisponibilità;
6. il presentarsi alla premiazione non in divisa regolamentare;
7. la mancata vidimazione per l'anno in corso del passaporto F.I.S.E. del cavallo entro i termini previsti;
8. il discutere con la Giuria o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
9. il non presentarsi rapidamente in Giuria se

chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa.

10. l'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova.

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

30.3 - SQUALIFICA

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione.

L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

In particolare sono causa di squalifica:

1. la partecipazione a un concorso senza essere in possesso della patente FISE per l'anno in corso;
2. la partecipazione a un concorso di un cavallo non iscritto ai Ruoli Federali;
3. l'esercitare i cavalli sul campo di gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
4. le frodi;
5. il doping;
6. il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e dei responsabili dei servizi;
7. le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

31 - RECLAMI

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque presunta irregolarità che si verifichi nell'ambito di una manifestazione, spetta ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. e/o ai concorrenti partecipanti. Per la rappresentanza dei giovanissimi, degli juniores e degli juniores allievi, valgono le norme previste nell'apposito paragrafo.

Non sono ammessi reclami sui criteri di giudizio seguiti da ciascun Giudice, essendo essi inappellabili.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare, durante lo svolgimento di una prova é proibita al concorrente qualsiasi discussione o consultazione con la Giuria.

Sotto pena di nullità qualsiasi reclamo deve essere redatto per iscritto, fornito di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnato da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e diretto al Presidente di Giuria che deciderà, in prima istanza, sentito il parere della Giuria, entro il termine massimo di un'ora dalla fine dell'ultima categoria della giornata.

31.1 - TERMINI DI PRESENTAZIONE

Sotto pena di nullità tutti i reclami, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

1) prima dell'inizio di una prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile;

2) entro mezz'ora dalla proclamazione dei risultati:

a) in relazione alla qualifica dei concorrenti e dei cavalli;

b) in relazione a qualsiasi altra irregolarità avvenuta durante la gara;

c) in relazione alla regolarità dei risultati o della classifica.

3) nell'ora successiva alla premiazione in relazione alle sostituzioni di cavalli, avvenute sia in buona fede che per negligenza, in modo fraudolento o con la falsificazione dei certificati di origine.

4) entro 10 giorni, dal momento in cui la Giuria ha comunicato le sue decisioni in merito al reclamo in prima istanza, per la presentazione del reclamo in appello alla F.I.S.E. o al Comitato Regionale.

In caso di reclamo rimarranno provvisoriamente validi i risultati proclamati, ma la distribuzione dei premi sarà sospesa fino a che la Giuria non abbia emesso il suo verdetto.

31.2 - DECISIONI IN PRIMA ISTANZA

I reclami di cui al punto 1) dell' articolo precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l' esclusiva competenza sull' accoglimento o meno dei reclami stessi.

I reclami di cui ai punti 2) e 3), devono essere diretti alla Giuria, e presentati per il tramite del Presidente di Giuria, il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di dirimere la controversia che ha determinato il reclamo.

Su tali reclami, decideranno collegialmente il Presidente di Giuria ed i membri della Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità, sarà determinante il voto del Presidente di Giuria).

Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2)e 3) devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell' ultima categoria della giornata.

31.3 - APPELLO

Contro il verdetto emesso in prima istanza, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla

F.I.S.E., la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale o, per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale ed interregionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al competente Comitato Regionale il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti in seconda istanza alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

31.4 - RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

I depositi saranno restituiti agli interessati solo nel caso che il loro reclamo venga accolto perché ritenuto fondato.

Ferma restando l'esclusiva competenza della Giuria sull'accoglimento o meno del reclamo in prima istanza, il Presidente di Giuria dovrà fare opera conciliativa e cercare di dirimere sul campo la controversia che ha determinato il reclamo stesso.

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello sia ritirato prima che su questo si sia pronunciata la F.I.S.E. o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante.

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

In caso di accoglimento del reclamo in prima istanza, così come nel caso che alla F.I.S.E. o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al

verdetto emesso in precedenza, i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

32 – DISTINTIVI NAZIONALI

I Cavalieri che hanno partecipato alle OLIMPIADI e CAMPIONATI MONDIALI possono portare qualsiasi tipo di distintivo con cerchi olimpici.

I Cavalieri che hanno partecipato a CDI – CDIO od a CAMPIONATI CONTINENTALI, come componenti la squadra, possono portare lo scudetto tricolore.

I Cavalieri, componenti la squadra ufficiale, devono portare nel Concorso Internazionale cui partecipano, sia in Italia che all'estero lo scudetto tricolore.

Gli Juniores che hanno partecipato a CDIJ od a CAMPIONATI CONTINENTALI possono portare lo scudetto tricolore fino al 31 dicembre successivo al compimento del 18 anno di età.

Gli Young Riders che hanno partecipato a CDIY od a CAMPIONATI CONTINENTALI possono portare lo scudetto tricolore fino al 31 dicembre successivo al compimento del 21 anno di età.

Il Campione Italiano di ogni qualifica deve portare lo scudetto tricolore fino a nuova assegnazione di titolo.

La bandiera Italiana sulla copertina sottosella è consentita solo per cavalli partecipanti a CONCORSI INTERNAZIONALI.

33 – NORMATIVA RELATIVA ALLE RIPRESE LIBERE CON MUSICA:

33.1 Normativa specifica:

Sono vietati, pena la squalifica, tutti i movimenti considerati di livello superiore al livello della ripresa presentata ed a tale scopo si precisa che:

- 1.1.** Movimenti non ammessi a livello «E»:
 - 1.1.1.** Tutti i movimenti di livello «F» o superiori fra cui:
 - 1.1.1.1.** Spalla in dentro
 - 1.1.1.2.** Travers e Renvers
 - 1.1.1.3.** Appoggiate e controappoggiate al trotto ed al galoppo
 - 1.1.1.4.** Cambi di galoppo semplici e al volo (volontari)
 - 1.1.1.5.** Mezze piroette al passo
 - 1.1.1.6.** Mezzo giro sulle anche
- 1.2.** Movimenti non ammessi a livello «F»:
 - 1.2.1.** Tutti i movimenti di livello «M» o superiori fra cui:
 - 1.2.1.1.** Cambi di galoppo al volo (volontari)
 - 1.2.1.2.** Appoggiate e controappoggiate al galoppo
- 1.3.** Movimenti non ammessi a livello «M»:
 - 1.3.1.** Tutti i movimenti di livello «ST.GEORGES» o superiori fra cui:
 - 1.3.1.1.** Cambi di galoppo al volo in serie
 - 1.3.1.2.** Mezze piroette al galoppo
- 1.4.** Movimenti non ammessi a livello «ST.GEORGES»:
 - 1.4.1.** Tutti i movimenti di livello «INTERMEDIAIRE 1» o superiori fra cui:
 - 1.4.1.1.** Piroette al galoppo

- 1.4.1.2. Cambi di galoppo al volo in serie ogni due tempi e ad ogni tempo
- 1.4.1.3. Movimenti al piaffer ed al passage
- 1.5. Movimenti non ammessi a livello «INTERMEDIAIRE 1»:
 - 1.5.1. Tutti i movimenti di livello «GRAND PRIX» o superiori fra cui:
 - 1.5.1.1. Piroette al galoppo maggiori di 360°
 - 1.5.1.2. Cambi di galoppo al volo in serie ogni tempo
 - 1.5.1.3. Movimenti al piaffer ed al passage

NB-1°) Laddove siano ammesse le appoggiate al trotto e al galoppo sono ammesse anche le controappoggiate (zig-zag)(a titolo esemplificativo le controappoggiate al galoppo sono ammesse dal livello M in su). Inoltre sono ammessi anche il travers e renvers, che però costituiscono elemento di valutazione solo per la parte artistica.

NB-2°) Nel livello «F», i venti metri di galoppo rovescio, previsti dal testo possono essere eseguiti sia in linea curva che in linea retta.

NB-3°) Quando previsto il trotto seduto, di una eventuale esecuzione della figura al trotto sollevato si terrà conto nel punteggio tecnico.

NB-4°) Se la musica si interrompe per un guasto tecnico sia del nastro che dell'impiano, il concorrente deve abbandonare il campo e concorderà con il Presidente di Giuria la ripetizione del suo test se lo stesso Presidente di Giuria riconoscerà l'imprevedibilità dell'evento stesso.

NB-5°) Il concorrente deve transitare da "A" entro 20" dall'inizio della musica.

NB-6”) La musica deve cessare autonomamente con l'Alt ed il Saluto finale.

1. Il presidente di giuria deve utilizzare un cronometro per determinare il tempo di durata della presentazione con un certo grado di tolleranza per compensare eventuali diversità di velocità di riproduzione del nastro e per riconoscere al binomio la possibilità di concludere artisticamente la composizione della propria ripresa. Allorché il tempo limite venga abbondantemente superato, sia in positivo che in negativo, il Presidente di Giuria applicherà la penalità del (-2);
2. In tutte le riprese il cavaliere può tenere le redini con una sola mano, purché la mano libera sia discretamente discesa lungo il fianco; si tenga presente che il cavaliere non può togliersi il cilindro trattenendolo con la mano libera;
3. Il frustino è vietato ad ogni livello.
4. Le norme F.E.I. statuiscono, nei casi previsti, l'immediata eliminazione del concorrente da parte del Presidente di Giuria senza permettere la conclusione della ripresa; si ritiene utile che, nei «Freestyle tests» nazionali, il Presidente di Giuria lasci terminare la prova per poi, dopo appropriato consulto con i colleghi, applicare il provvedimento di eliminazione.
5. I movimenti obbligatori devono essere eseguiti almeno una volta;
6. Se richiesti, i cambi di piede a quattro, tre, due, un tempo devono essere eseguiti almeno una volta per serie di cinque o più;
7. Se richiesto, il piaffer deve essere presentato in linea diritta per almeno dieci battute così come il passage che deve essere presentato su linea diritta per almeno 20 mt.

8. I punti artistici possono essere espressi anche dai mezzi punti mentre quelli tecnici solo da punti interi;
9. Il tempo è calcolato dall'istante in cui il cavallo si muove in avanti dopo il primo «alt-saluto» fino all'«alt-saluto» finale;
10. Il test non può essere letto, ma deve essere conosciuto a memoria dal cavaliere;

33.2 Linee guida per Giudici e Cavalieri

33.2.1 Si rammenta:

1. Di evitare musiche composte da un solo ritmo che appiattiscono e sviliscono la prova;
2. Che l'inserimento di ALT o passi indietro nel grafico, benché legittimo ed ammesso, spezza ed interrompe la fluidità dell'esecuzione della ripresa e ben difficilmente il loro inserimento migliora la gradevolezza dell'esecuzione;
3. Ai concorrenti che preferiscano far iniziare la musica con il primo «alt-saluto» sappiano che è ammesso, ma che ciò inficia il voto coreografico in quanto si tende a non attrarre l'attenzione generale sul «test».
4. Che venga preferibilmente programmata una musica introduttiva al saluto affinché si crei uno stacco enfaticamente per poi riprendere definitivamente con l'inizio del grafico.
5. Che un prologo musicale di 20 – 40 secondi prima dell'inizio della prova è utile per decidere con precisione da quale punto partire per una corretta entrata da «A»;
6. Che vengano utilizzate con ocularità «musiche con cantato» poiché esse non vengono grandemente valorizzate dalle giurie quando il

pezzo cantato o il cantante assumano il ruolo di protagonisti della prova prevaricando l'attenzione sul lavoro del binomio;

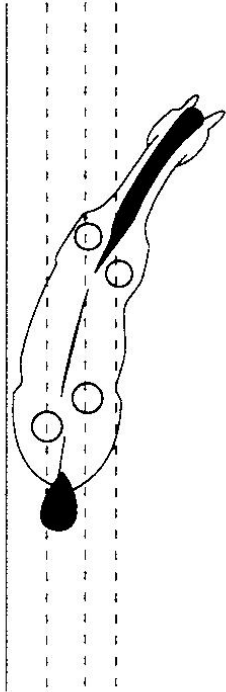
7. Che nella preparazione di una prova occorre cercare di disegnare una trama il cui risultato trasmetta un senso di progressione sia musicale che tecnica; in altre parole, nel periodo di tempo assegnato, il cavaliere deve costruire una trama che partendo da un prologo segua uno sviluppo in crescendo per giungere ad una conclusione possibilmente enfaticamente. (a titolo puramente esemplificativo, iniziare con movimenti difficili e complessi per terminare con movimenti facili e lineari è sconsigliabile);
8. Che se si disegna in proprio la ripresa con un alto numero di transizioni e cambiamenti di ritmo si troverà una grande difficoltà ad assemblare l'accompagnamento musicale. Semplicità è segno di qualità anche quando la musica è interessante.
9. Che l'abbondante uso di campane, tamburi, ed altre percussioni per enfatizzare l'inizio e la fine della prova non è particolarmente apprezzato.
10. Che durante la gara il giudice comunica al segretario di volta in volta i voti tecnici del movimento che vede eseguire; alla fine della presentazione scriverà i voti tecnici definitivi ed i voti artistici (i voti artistici potranno essere espressi in mezzi punti);
11. Che i voti artistici devono essere coordinati con quelli tecnici in quanto non è ammissibile una insufficiente valutazione tecnica accompagnata da una eccellente valutazione artistica;
12. Che i movimenti devono essere presentati in modo tale da permettere alla giuria di riconoscerli come tali e quindi di valutarli;

- 13.** Che i movimenti allungati eseguiti su diagonali corte o sul circolo sono poco apprezzati per la valutazione tecnica del movimento stesso, ma di considerevole valore artistico e coreografico;

33.2.2 Sarebbe opportuno che:

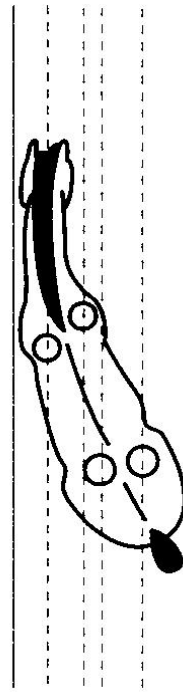
- 1.** Prima di registrare una musica, la cassetta venga ritensionata accuratamente;
- 2.** Vengano usate cassette nuove che abbiano la possibilità dell'avanzamento e riavvolgimento veloce;
- 3.** Il brano sia registrato identico sui due lati della stessa cassetta, per prevenire problemi di ricerca e di partenza della musica;
- 4.** Laddove sia disponibile un impianto di riproduzione compatibile, sia predisposta anche una copia su CD o DAT. Questi supporti, sicuramente da preferire, soffrono meno di deterioramento, il suono è più pulito e non cambiano la velocità di riproduzione in funzione del grado di deterioramento della cassetta o dell'apparecchiatura;

Spalla-in-dentro

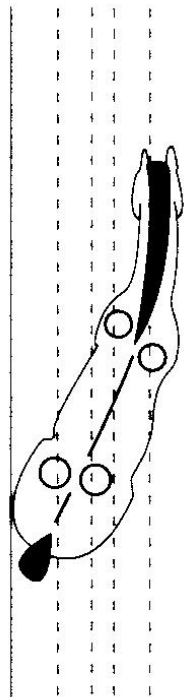


e

Travers

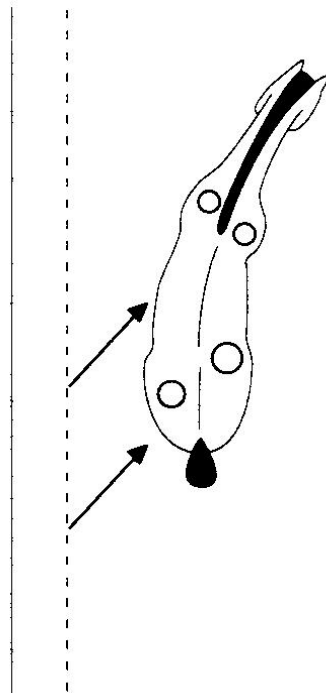


Renver

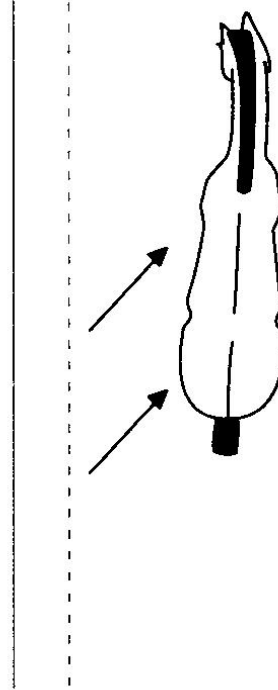
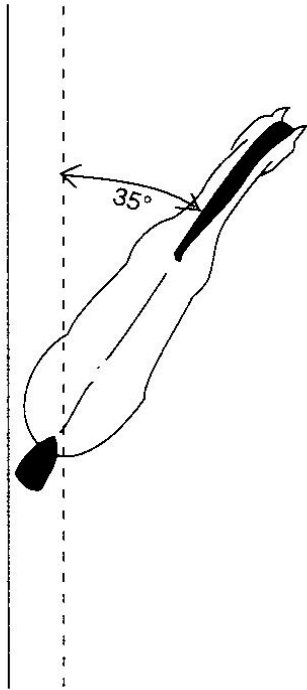


e

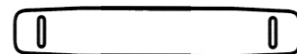
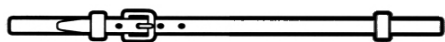
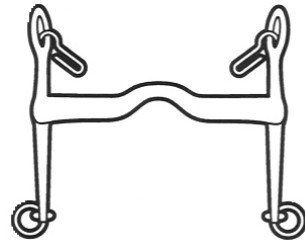
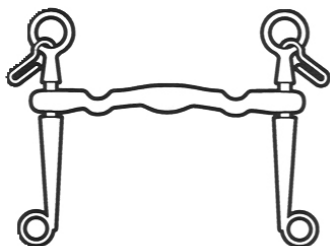
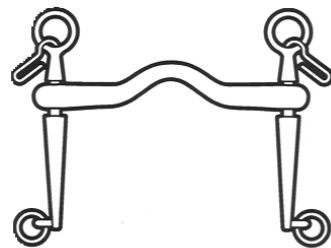
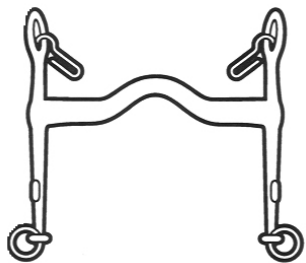
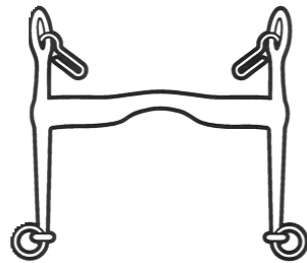
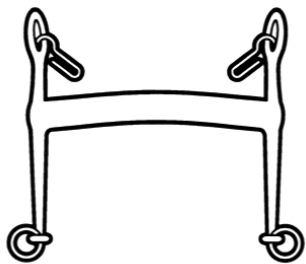
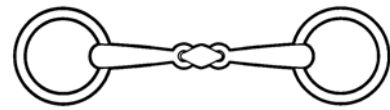
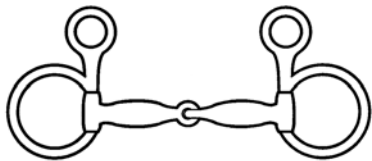
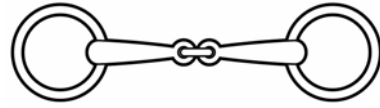
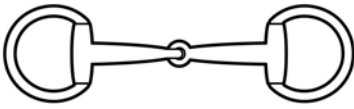
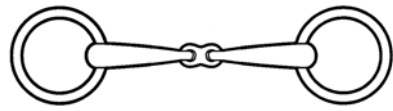
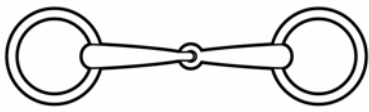
Appoggiata



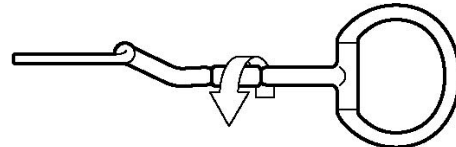
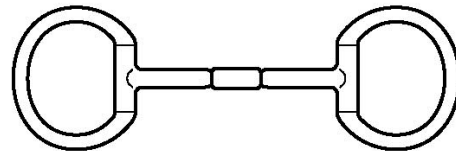
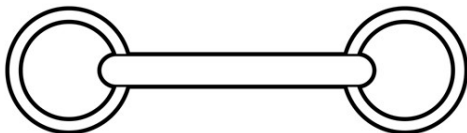
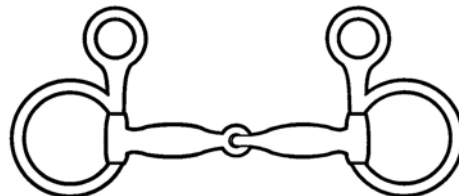
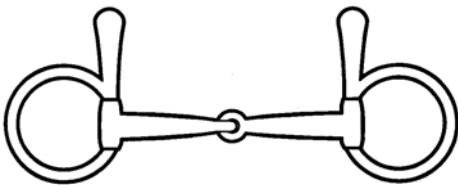
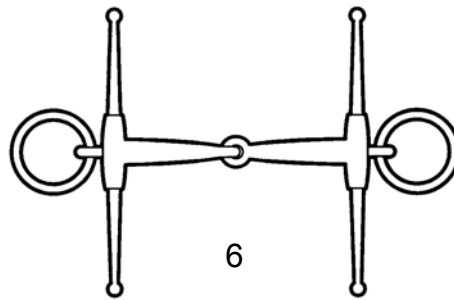
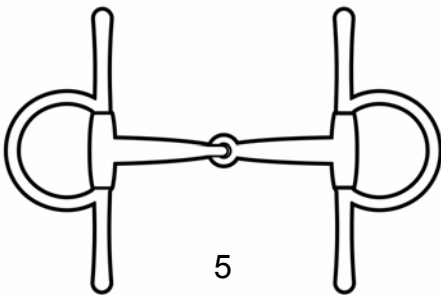
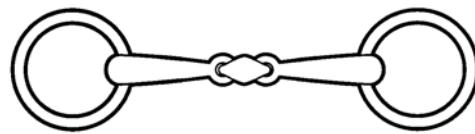
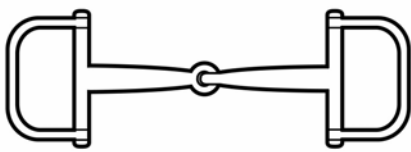
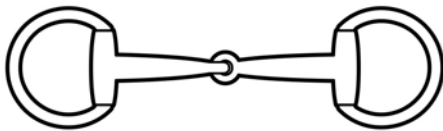
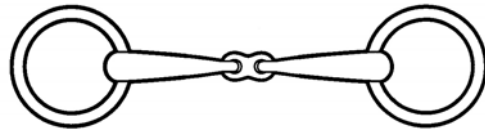
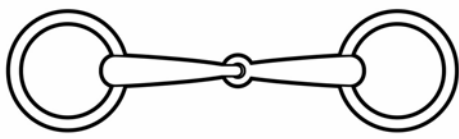
Cessione alla gamba al muro e sulla diagonale



Vari tipi di briglia amessa

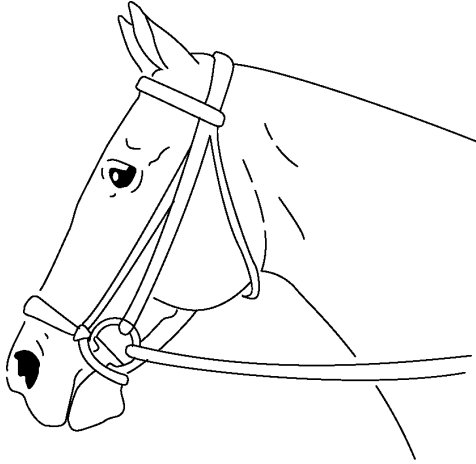


Vari tipi di filetti ammessi sia in metallo che in plastica dura

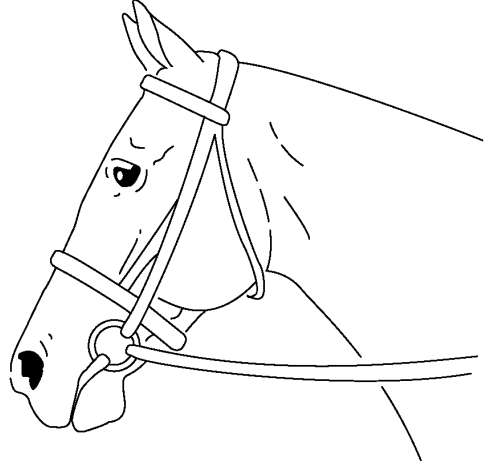


Capeczine ammesse

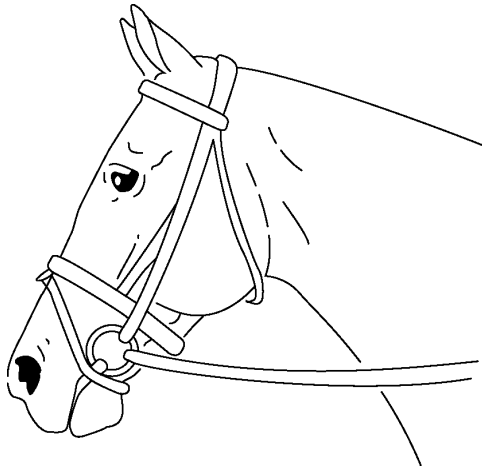
1.



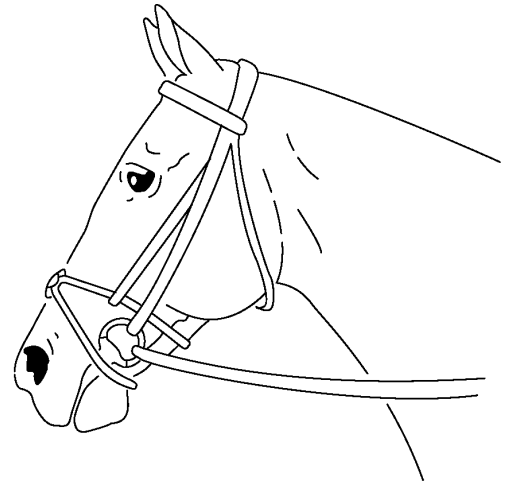
2.



3.

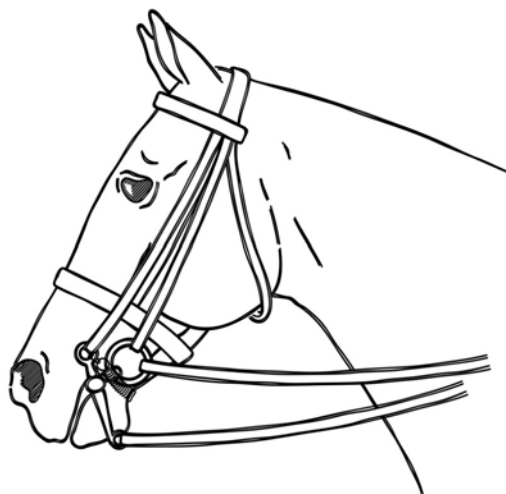


4.

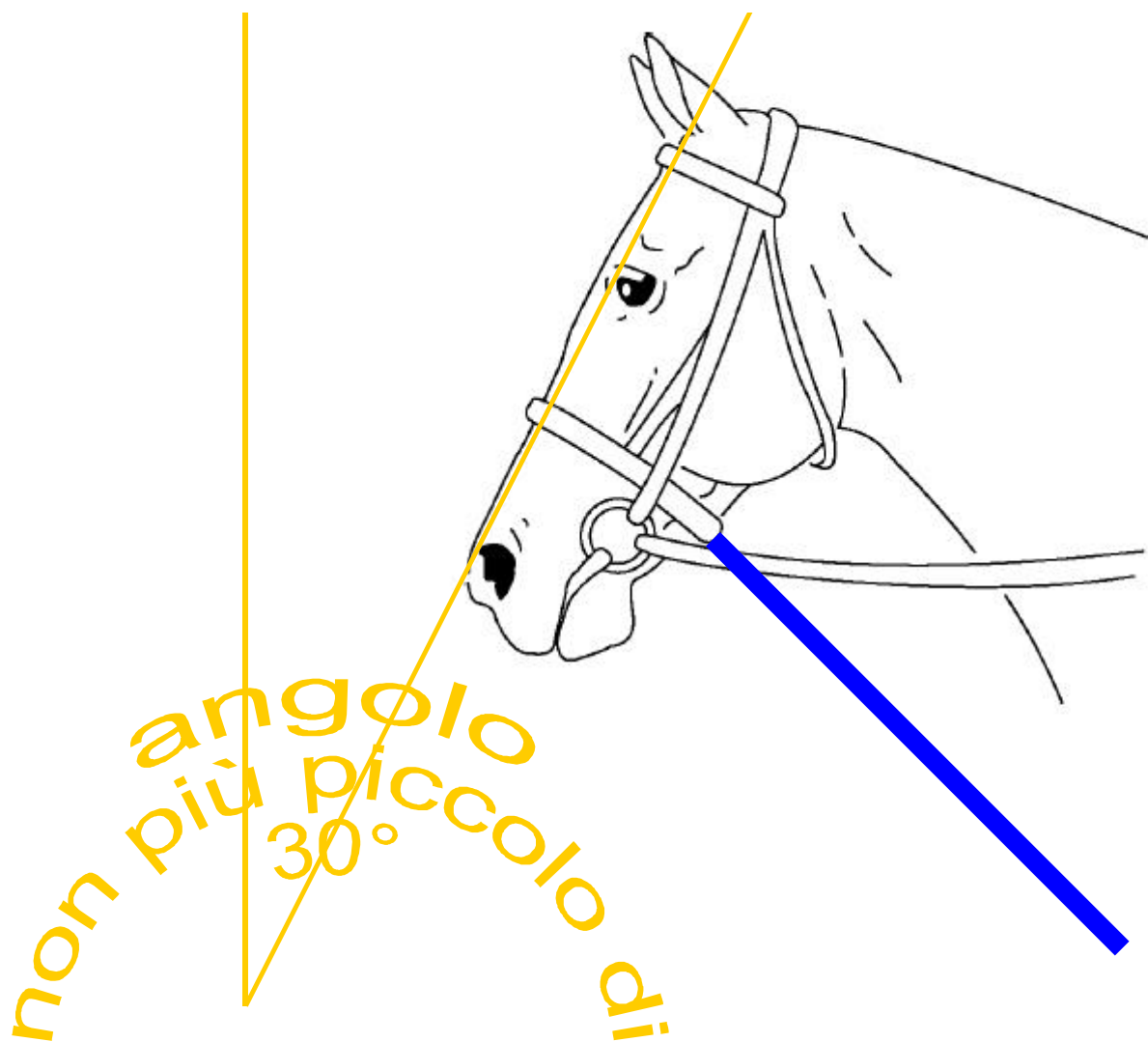


| 1, 3 e 4 non sono ammesse con la briglia

Capezzina ammessa con la briglia



Posizionamento corretto della Redine o Martingala fissa



Campi prova e campi gara

