



APPUNTI

*LO JUNIOR, PER OTTENERE L'AUTORIZZAZIONE A MONTARE DI I GRADO, DEVE NECESSARIAMENTE SOSTENERE UN 'COLLOQUIO ORALE' ALLA PRESENZA DI UNA COMMISSIONE DI NOMINA DEL COMITATO REGIONALE.
LA FORMA DI QUESTI APPUNTI È VOLUTAMENTE RIASSUNTIVA ONDE RENDERE I CONCETTI IL PIÙ POSSIBILE SEMPLICI E SIGNIFICATIVI.
A TUTTI UN SINCERO AUGURIO DI SUCCESSO.*

RAIMONDO GALUPPO

CAPITOLO 1: NOZIONI DI EQUITAZIONE

1. Cosa si intende per posizione del cavaliere e qual è la funzione principale dell'assetto?

Per posizione del cavaliere si intende la disposizione delle varie parti del corpo di un cavaliere in sella. Lo scopo principale dell'assetto è quello di dare la maggior solidità possibile ad un cavaliere in modo che possa così assecondare il cavallo in tutti i suoi movimenti senza contrastarlo. **L'assetto è equilibrio.**

Da fermo la posizione deve avere: testa alta, spalle aperte, busto elastico, avambracci leggermente piegati al gomito e diretti verso la bocca del cavallo, mani nella stessa direzione degli avambracci, polsi arrotondati, pugni chiusi con le seconde falangi delle dita parallele al garrese; cosce oblique aderenti alla sella, ginocchia sempre aderenti, reni in avanti, gambe naturalmente cadenti in avanti, piedi introdotti nelle staffe fino al punto più ampio della pianta del piede, talloni bassi, soles leggermente in fuori.

Inoltre la posizione è la disposizione delle varie parti del corpo in funzione dell'attività equestre praticata.

2. Quali sono i mezzi o gli aiuti di cui dispone un cavaliere per comunicare la propria volontà al cavallo?

Principali: mani, gambe, busto, voce e assetto.

Sussidiari: imboccatura, martingala, capezzina, speroni e frustino.

3. Cosa sono l'imboccatura, il barbozzale e la martingala?

Imboccatura: complesso dei mezzi applicati alla bocca del cavallo per comunicare la volontà del cavaliere (filetto snodato o rigido, morso e filetto, pelham).

Barbozzale: catenella che passa dietro alla barbozza e che si fissa per i capi al morso.

Martingala: completamento della bardatura costituita da pettorale, collare, camarra e forchetta ad anelli entro i quali passano le redini del filetto.

4. In quante parti si dividono una sella e una testiera complete?

Sella: arcione, seggio, paletta, quartieri, quartierini, munita di sottopancia, staffili e staffe, pelo d'agnello (se necessario), copertina sottosella.

Testiera completa: sopraccapo, frontale, montanti dell'imboccatura, imboccatura, sottogola, montanti della capezzina, capezzina, redini.

5. Cosa si intende per cavallo 'avanti' e 'indietro' nella mano?

Avanti: cavallo nevrale che tende ad uscire dall'atteggiamento corretto puntando sul ferro.

Indietro: cavallo che si sottrae all'appoggio ed alle azioni del cavaliere con poco impulso.

6. Cosa si intende per bipedi e quanti ce ne sono in un cavallo?

Per convenzione, si chiama 'bipede' l'abbinamento di due arti: di conseguenza i bipedi in un cavallo sono sei: anteriore (i due arti anteriori), posteriore (i due arti posteriori), laterale destro (anteriore e posteriore destro), laterale sinistro (anteriore e posteriore sinistro), diagonale destro (anteriore destro e posteriore sinistro) e diagonale sinistro (anteriore sinistro e diagonale destro).

7. In quanti tempi un cavallo muove al passo, al trotto e al galoppo?

Passo: è un andatura in quattro tempi. Ciò significa che tutti e quattro i piedi toccano terra singolarmente uno dopo l'altro senza interporre una fase di sospensione; partendo dall'anteriore destro si avrà la sequenza che segue :

anteriore destro, posteriore sinistro, anteriore sinistro, posteriore destro.

Trotto: in due tempi; per bipedi diagonali intercalati da un tempo di sospensione.

Galoppo: in tre tempi; il cavallo muove prima un arto posteriore, poi il bipede diagonale dello stesso nome e infine l'anteriore che da il nome al galoppo (destro o sinistro).

8. Quali sono gli oggetti di bardatura indispensabili per montare a cavallo?

Sella con sottopancia, staffe, staffili, pelo d'agnello e/o copertina sottosella, testiera completa.

9. Quando si dice che un cavallo galoppo 'destro' o 'sinistro'?

Quando nel terzo tempo appoggia a terra l'anteriore destro o sinistro.

10. Quando si dice che un cavallo galoppa 'falso', 'disunito' o 'rovescio'?

Disunito: quando galoppa destro con gli anteriori e sinistro con i posteriori o viceversa.

Falso: quando girando a mano sinistra il cavallo mantiene il galoppo destro senza equilibrio e viceversa. **Pertanto è un galoppo non voluto dal cavaliere.**

Rovescio: il cavallo galoppa destro girando a sinistra o viceversa opponendo flessione alla curva che sta percorrendo; nel fare questo si oppone allo spostamento del baricentro all'esterno del piazzamento. Più stretta è la curva più il cavallo deve accentuare la curvatura del dorso. **Pertanto è un galoppo voluto dal cavaliere.**

11. Qual è la differenza tra circolo e volta?

Circolo: è un movimento di maneggio e quindi l'esecuzione di una linea circolare di diametro superiore ai 10 metri.

Volta: è un movimento di maneggio e quindi l'esecuzione di una linea circolare con diametro inferiore ai 10 metri.

12. Cosa si intende per cavallo 'giusto nella mano' ed 'equilibrato'?

Cavallo tranquillo e volenteroso, ricco di impulso che risponde alle azioni del cavaliere in equilibrio.

13. Come si eseguono in maneggio o in rettangolo i cambiamenti diagonali, trasversali, longitudinali e la mezza volta?

Diagonale: oltrepassato il secondo angolo del lato corto, girare verso l'interno, tagliando diagonalmente il rettangolo, dirigendosi verso il lato lungo opposto e rientrando prima del primo angolo del lato corto.

Trasversale: cambiamento perpendicolare da un punto del lato lungo al punto opposto del lato lungo opposto.

Longitudinale: cambiamento perpendicolare da metà del lato corto a metà del lato corto opposto.

Mezza volta: è un movimento di maneggio che serve per cambiare di mano e si esegue uscendo dalla pista, girando verso l'interno del maneggio in semicerchio e proseguendo dritti nuovamente verso la pista in direzione opposta.

14. Cosa si intende per 'trottare sul diagonale interno'?

Il cavaliere si siede in sella quando il cavallo appoggia a terra l'anteriore interno.

15. Da che parte si monta a cavallo e come si deve comportare il cavaliere per montare correttamente?

Dalla spalla sinistra del cavallo.

Con la staffa: impugna le redini nella mano sinistra, afferra con la stessa mano l'arco anteriore della sella, introducendo il piede sinistro nella staffa. Dandosi delle piccole spinte con il piede destro e tenendosi eventualmente con la mano destra sull'arcione, si raddrizza sulla gamba sinistra. Quando il cavaliere passa la gamba destra sulla groppa deve restare un attimo col peso del corpo sulle ginocchia e infilare le staffe senza sedersi. Poi si adagia delicatamente in sella.

In appoggio: idem come sopra però la mano sinistra si posiziona verso la metà del collo mentre con la mano destra afferra l'arco anteriore della sella, dandosi poi una spinta vigorosa in appoggio guardando la testa del cavallo.

Con il palafreniere: mano sinistra a mezza incollatura, mano destra sul pomo della sella, gamba sinistra in appoggio dal palafreniere. Contemporaneamente alla spinta sollevare la gamba destra rimanere quindi col peso del corpo sulle ginocchia, infilare i piedi nelle staffe e adagiarsi delicatamente in sella.

16. Qual è la differenza fra andatura e cadenza?

Andatura: è il modo con il quale il cavallo impiega ritmicamente i propri arti per trasferirsi da un posto ad un altro. Le andature naturali sono tre: passo, trotto e galoppo.

Cadenza: è determinata dall'ampiezza della falcata del cavallo. Ogni andatura ha più cadenze: riunita (per il dressage puro), di lavoro, media e allungata.

17. Cosa si intende per velocità?

Sono i metri percorsi dal cavallo in un determinato tempo.

Passo: 100 metri al minuto (da 75 a 110).

Trotto: 220 metri al minuto (da 150 a 250).

Galoppo: da 300 a 400 metri al minuto in media. Si ricorda che si va da un minimo di 300 metri al minuto in certe categorie ludiche di salto o riservate ai cavalli giovani o al primo giro della potenza ad un massimo di 570 metri al minuto come nella categoria 6 di cross country.

18. Quando un cavallo si dice 'incappucciato'?

Quando si verifica la mancanza di sottomissione, la non accettazione della mano e la mancanza di contatto stabile. La linea della fronte è sotto la perpendicolare col terreno. L'atteggiamento contrario è il cavallo che porta la testa al vento.

19. A che cosa serve il lavoro alla corda e quali sono i mezzi e gli attrezzi per svolgerlo?

Per addestrare un puledro, per riaddestrare un cavallo viziato, per il normale lavoro prima di montare.

Attrezzi: capezzone, longia, frusta, redini, redini fisse, chambon, gogue.

20. Quale mano devono tenere i cavalieri incontrandosi in maneggio? Destra se alla stessa andatura, precedenza all'andatura superiore.

21. Qual è la differenza, per un cavallo fermo, tra atteggiamento libero e piazzato?

Libero: quando rimane nel modo che gli è più comodo.

Piazzato: quando risulta immobile, diritto, in appiombato sui quattro arti con gli anteriori e i posteriori appaiati.

22. Cosa si intende per 'appoggio' e cosa per 'contatto' e da chi viene preso?

Appoggio: è il contatto che il cavallo ha sul ferro.

Contatto: è quello che stabilisce il cavaliere con la bocca del cavallo ed è determinato dalle mani in modo che il cavallo sia sempre in un corridoio tra le mani e le gambe.

23. Differenza tra cambio di piede semplice e in aria

Il cambio di piede semplice 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.

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 cavallo deve restare leggero, calmo e diritto, con un impulso sempre pronto. Durante tutto il movimento, il ritmo e l'equilibrio non devono variare.

24. Parlatemi della mezza-fermata

Ha lo scopo di aumentare l'attenzione e l'equilibrio del cavallo, riportando leggermente più peso nel posteriore, prima dell'esecuzione di certi movimenti o di transizioni alle andature inferiori e superiori. Deve essere appena visibile, risulta da un'azione quasi simultanea e coordinata dell'assetto, delle gambe e della mano del cavaliere.

25. Il lavoro su due piste

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.

26. Che cosa è la 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.

27. Che cosa è 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 agevola l'impegno del posteriore interno.

28. Concetti e definizioni

Impronta: traccia lasciata dal piede sul terreno.

Posata: istante in cui il piede tocca terra.

Battuta: suono prodotto da questo impatto.

Tempo di battuta: quello che trascorre tra una battuta e l'altra.

Sospensione: istante in cui tutti gli arti sono sollevati dal suolo.

Transizioni: con questo termine si indicano tutti i passaggi da un'andatura ad un'altra (per esempio dal trotto al galoppo e viceversa o dall'andatura media a quella allungata), da qualsiasi andatura all'arresto o viceversa).

Cadenza: il movimento si dice 'cadenzato' o 'in cadenza' quando si verifica l'uniformità dei tempi di battuta sulla linea retta, nella linea curva e nel movimento su due piste. Con il termine 'cadenza' è in uso anche riferirsi alle variazioni di ampiezza richieste dal cavaliere in ognuna delle tre andature (riunito, passo libero, trotto e galoppo di lavoro, medio e allungato). Per 'cadenza' alle varie andature inoltre si intendono le velocità al minuto richieste al cavallo alle varie andature (ad esempio il galoppo da caccia a 450 metri al minuto).

Ritmo: la velocità o la lentezza del ritmo è data dall'intervallo delle battute sul terreno (frequenza), quindi, nel trotto e nel galoppo, dalla fase di sospensione (durata del tempo); quanto questa è maggiore, tanto il ritmo scandito delle battute è lento. Ogni cavallo ha il proprio ritmo ideale ad ognuna delle tre andature. Questo ritmo deve permanere inalterato alle variazioni di cadenza.

CAPITOLO 2: NOZIONI DI IPPOLOGIA

1. In quante parti si divide il corpo del cavallo e qual è la loro nomenclatura?

Quattro parti: testa, collo, tronco, estremità o arti.

2. Che cosa sono gli appiombi e quali si intendono ottimali per gli arti anteriori?

Sono le linee direttrici degli arti relativamente al filo a piombo e sono ottimali quando il centro d'appoggio ed il centro di sospensione dell'arto si trovano sulla stessa verticale, in modo che il corpo sia sostenuto e mosso nel modo più regolare. Visti di profilo, sono la verticale che passa per il centro dell'articolazione omero-radiale, traversa inferiormente l'arto quasi per metà e cade qualche centimetro dietro i glomi.

3. Quali sono i mantelli più comuni? Indicarne almeno quattro e descriverli.

I mantelli più comuni sono:

Baio: è un mantello composto da due colori separati. E' caratterizzato dalla presenza di crini neri (criniera e coda) e dalle estremità distali degli arti nere. Il corpo è di diverse tonalità dal rosso scuro al giallo. Per ciò può essere variamente denominato: baio chiaro, baio scuro, baio ciliegia o sanguigno, dorato, castagno o marrone, bruno (se è quasi nero) o focato (se il colore dei peli è rossastro attorno al muso e fra le cosce).

Sauro: è un mantello semplice perché costituito da un solo colore. Ha tutti i peli, i crini e le estremità fulvi o rossicci con gradazioni differenti: sauro ordinario (color cannella), sauro chiaro, sbiadito o slavato, sauro ciliegio o focato, sauro vinoso o sanguigno, dorato, bronzino, bruciato, scuro o bruno.

Nero o morello: è un mantello semplice costituito da peli, crini, pelle e zoccoli neri o molto scuri. Possiamo avere il morello mal tinto (somiglia alla stoffa nera un po' sbiadita dalla luce, specialmente sotto le ascelle, alle cosce, sulla coda, gomiti e fianchi), il morello ordinario (nero come l'inchiostro di china), il morello corvino, gaietto o gavazzo (nero vivace e lucido come le penne del corvo).

Grigio: questo mantello non è mai presente alla nascita, ma viceversa si instaura successivamente, generalmente dopo i sei mesi di vita e gradualmente i peli bianchi iniziano ad essere evidenti partendo dalla testa verso la coda. Il mantello continuerà poi a schiarirsi lungo tutto il decorso della vita; gli animali più chiari saranno perciò più anziani di quelli scuri. La pelle resta scura per tutta la vita. E' quindi un mantello composto costituito da due colori mescolati: peli bianchi mescolati con peli neri o scuri, talvolta associati con altri rossi o giallo chiari. Estremità e crini sono dello stesso colore del mantello. Vi sono grigi binari e grigi ternari.

Le varietà binarie sono:

Grigio chiaro: se i peli bianchi sono dominanti.

Grigio scuro: se sono predominanti i peli neri.

Grigio sporco: se i peli bianchi sono giallastri.

Grigio storno (stornello o leardo): quando predomina il nero ed i peli bianchi sono disseminati in piccoli fiocchetti.

Grigio moscato: se i piccoli fiocchetti sono viceversa neri.

Grigio ardesia: quando i peli neri sono predominanti ma tendono al bluastro.

Grigio ferro: quando la tinta è simile a quella del ferro spezzato da poco.

Le varietà dei ternari (che possono anche chiamarsi 'grigi composti') sono:

Grigio roanato: è composto da un miscuglio di peli e crini bianchi, neri ed in minima porzione rossi o rossastri. E' chiaro o scuro secondo la prevalenza di peli bianchi o neri.

Grigio vinoso: è come il roanato ma con i peli rossi più abbondanti.

Grigio trotino: è costituito da un fondo grigio chiaro sul quale sono disseminati macchiette di peli rossicci.

Grigio tordino: è costituito da un fondo chiaro roanato con fiocchetti sparsi bianchicci

Vi sono ancora numerosi mantelli sia semplici che coniugati quali l'isabella, il sorcino, l'ubero, il roano, i pezzati, ...

4. Qual è il sistema più sicuro per conoscere l'età di un cavallo?

L'esame dei denti, il colore dei peli, la lunghezza della faccia, la forma della fronte, l'adipe.

5. Quanti denti ha un cavallo maschio ed una femmina?

40 i maschi, 36 nelle femmine: 12 incisivi, 4 canini (mancano nelle femmine) e 24 molari.

6. Di quanti mesi è la gestazione di una cavalla fecondata?

11 mesi

7. Cosa è l'arpeggio?

E' un difetto di andatura: il cavallo flette l'arto di scatto e batte fortemente il piede al suolo.

8. Cosa si intende per 'colpo di accetta' e 'colpo di lancia'?

Colpo di accetta: depressione del margine superiore del collo immediatamente di fronte al garrese.

Colpo di lancia: piccola depressione all'unione del collo con le spalle.

9. Dove si trovano il garrese, la grassella, la castagna e la corona?

Garrese: dietro la criniera e davanti al dorso.

Grassella: fra l'estremità inferiore della coscia e la parte superiore ed anteriore della gamba.

Castagna: chiamasi anche 'unghiella' e si trova nella faccia interna dell'avambraccio. E'una produzione cornea.

Corona: orlo che sormonta lo zoccolo. Le esostosi della corona si chiamano 'formelle'.

10. Cosa sono e dove si trovano le ragadi, le setole ed il tarlo?

Ragadi: ferite che si trovano nella parte interna delle piegature articolari, causate da mancanza di pulizia.

Setole: lesioni della muraglia (superficie esterna di unghia visibile del piede che appoggia sul suolo).

Tarlo: infezione fungina che colpisce l'unghia, simile al tarlo del legno.

11. Cosa è la forchetta e a quali inconvenienti è più soggetta?

E' una specie di corno soffice, di forma piramidale, situato nella suola del piede. La malattia più comune della forchetta è il cancro del fettone.

12. Quali alimenti vengono comunemente somministrati agli equini in attività?

Alimenti secchi: fieno, paglia, avena o biada, orzo, segala, frumento, granturco, fave, carrube e crusca, mangimi.

Alimento verde: erba.

Razione normale: dai 4/6 kg di granaglie e/o concentrati e 10 kg circa di fieno

Acqua: dai 18 ai 35 litri al giorno.

Abbeverata in bianco: mescolare in acqua circa 200 g di farina di orzo, segale o fumento e circa 15 g di sale.

13. Cosa si intende per ‘governo della mano’ e quali sono gli attrezzi comunemente usati?

E' la successione degli atti che hanno per scopo la pulizia esterna del cavallo. Si utilizzano la striglia, la brusca, la spazzola, la spugna, il nettapiedi e lo strofinaccio.

14. Cosa sono e dove si trovano la schinella, la formella, la molletta e il cappelletto?

Schinella: esostosi dello stinco (tara dura).

Formella: esostosi della corona (tara dura).

Molletta: sfiancamento delle guaine o della capsula articolare che interessano posteriormente il terzo inferiore dello stinco (tara molle).

Cappelletto: rigonfiamento esterno sulla punta esterna del garretto causato da contusioni o per appoggio in box (tara molle).

15. Cosa è la ferratura, a cosa serve, ogni quanto tempo deve essere normalmente cambiata e cosa è la ferratura correttiva?

Consiste nell'adattare il ferro alla forma dello zoccolo del cavallo, pareggiando l'unghia e serve ad impedirne il consumo troppo rapido. Deve essere sostituita ogni 40 giorni circa. La ferratura correttiva consiste nell'eliminare o attenuare le conseguenze o i difetti dei piedi e quindi dell'unghia o degli appiombi.

16. Cosa si intende per fiaccatura, cosa la provoca, come si cura e come si previene?

E' una lesione o contusione (piaga) provocata dal ripetuto sfregamento di alcune parti della sella, del sottopancia o del pettorale sulla pelle dell'animale. E' provocata dalla poca pulizia, dalla secchezza del cuoio, dei cuscinetti, dal cattivo posizionamento della sella. Si cura con lavaggi, massaggi e pomate e si previene con la pulizia del cavallo e la manutenzione perfetta delle bardature e dalla corretta sellatura.

17. Cosa si intende per ‘vizio redibitorio’?

E' una malattia o un difetto preesistente all'epoca della vendita del cavallo che comporta la risoluzione del contratto.

18. Cosa si intende per dato segnaletico?

Descrizione dei caratteri esterni che servono ad identificare un cavallo (sesso, età, statura, modello, razza, mantello, remolini...).

19. Cosa si intende per remolino, stella, fiore, lista, e bevente in bianco?

Remolino: cambiamento di direzione del pelo.

Stella: peli raggruppati (testa) che sembrano una macchia più o meno grande.

Fiore: quando i peli sono in maggiore quantità e mescolati al mantello.

Lista: scende dalla fronte lungo il naso.

Bevente in bianco: labbra bianche.

Balzana: macchia bianca sulle estremità, dalla corona verso l'alto. Può essere accennata, medialcalzata ed altocalzata.

20. Su quale regione anatomica si misura l'altezza di un cavallo?

Sul garrese utilizzando uno strumento chiamato ippometro.

21. Quali sono i sintomi più comuni che rivelano una colica?

Il rifiuto di alimenti, irrequietezze, il cavallo si guarda il fianco, cerca di coricarsi, risulta dolorante e la sudorazione è accentuata.

22. Qual è la temperatura di un cavallo a riposo e come la si prende?

38 gradi misurata per via rettale.

23. Quando si dice che un cavallo fabbrica?

Quando lo zoccolo posteriore batte contro il piede anteriore corrispondente, provocando rumore (tic-tac).

24. Quando si dice che un cavallo falcia ?

Quando le parti estreme degli arti, specialmente gli anteriori, nell'andatura descrivono una specie di arco all'infuori. Questo difetto è frequente nei cavalli cagnoli e in quelli che hanno piedi grandi e piatti.

25. Cosa si intende per barbetta o ciuffo e dove si trova?

E' una ciocca di peli lunghi che ricopre la prominenza cornea (sperone) situata sul nodello (regione ad angolo formata dallo stinco col pastorale).

26. Cosa si intende per conche o fontanelle?

Sono depressioni situate sopra le arcate orbitarie.

CAPITOLO 3: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI SALTO OSTACOLI

1. In base all'età, come vengono classificati i cavalli?

I cavalli in base all'età vengono classificati in:

CAVALLI GIOVANI:

CAVALLI di 4 anni, CAVALLI di 5 anni, CAVALLI di 6 anni, CAVALLI di 7 anni

CAVALLI ADULTI:

CAVALLI di 8 anni ed oltre

2. A quali cavalli è ammessa la partecipazione ai concorsi in base all'età e all'origine e a quali categorie?

CAVALLI di 4 ANNI

Sono qualificati cavalli di 4 ANNI i cavalli di ogni razza e paese.

Per la partecipazione alle categorie loro riservate, l'età di quattro anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. I cavalli di 4 anni di origine sconosciuta pertanto potranno partecipare esclusivamente a categorie open nel rispetto delle altezze consentite alla loro età.

Un cavallo di 4 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo, a mt. 1.00 e nel secondo periodo a mt. 1.10, salvo quanto previsto per gli specifici circuiti programmati dalla FISE.

IN GARA

Categorie Riservate del Circuito Sportivo: 1° periodo h.max mt.1.00, 2° periodo h.max mt. 1.10

Possono essere montati da cavalieri con le seguenti patenti:

- Brevetto
- 1 grado
- 2° grado

FUORI CLASSIFICA

Il Concorrente con patente Brevetto Senior, 1° o 2° grado, potrà partecipare fuori classifica con un cavallo di 4 anni, a qualunque categoria purché nel rispetto dell'altezza massima in relazione alla sua autorizzazione a montare e all'età del cavallo.

PERCORSI ADDESTRATIVI

Fino al livello A100(1° periodo) A110 (2° periodo)

Possono essere montati da cavalieri con le seguenti patenti:

- Brevetto
- 1 grado
- 2° grado

NUMERO PERCORSI CONSENTITI

- Nell'arco della stagione agonistica sarà consentita la partecipazione ad un massimo di 30 categorie (dotate di montepremi), Campionati esclusi.

BARDATURE ed IMBOCCATURE

- E' consentito l'uso della martingala fissa. Non sono previste particolari restrizioni per le imboccature
- E' consentito l'uso delle redini di ritorno solo in campo prova.
- E' vietato l'uso di protezioni rigide e/o alte agli arti posteriori e, comunque, qualsiasi tipo di protezioni appesantite.
- E' consentito l'uso delle fasce sia agli arti anteriori che posteriori

L'inosservanza di tale norma determina l'eliminazione dalla gara, anche se l'utilizzo avviene in campo prova. (art.25)

CAVALLI di 5 ANNI

Sono qualificati cavalli di 5 ANNI i cavalli di ogni razza e paese.

Per la partecipazione alle categorie loro riservate, l'età di cinque anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. I cavalli di 5 anni di origine sconosciuta pertanto potranno partecipare esclusivamente a categorie open nel rispetto delle altezze consentite alla loro età.

Un cavallo di 5 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo a mt. 1.15 e nel secondo periodo a mt. 1.20 (salvo quanto previsto per i specifici circuiti programmati dalla FISE). L'inosservanza di tali limiti comporta l'esclusione alla partecipazione in Italia a categorie riservate a 5 anni, Campionati e Circuiti inclusi.

IN GARA

Categorie Riservate del Circuito Sportivo: loro riservate purché non superiori a mt. 1.15 nel primo periodo e a mt. 1.20 nel secondo periodo

Possono essere montati da cavalieri con le seguenti patente:

- Brevetto
- 1 grado
- 2° grado

Resta comunque inteso che un cavaliere con patente Brevetto non possa montare in categorie superiori a mt1,15.

FUORI CLASSIFICA

Il Concorrente con autorizzazione a montare di Brevetto, 1° grado o 2° grado, potrà partecipare fuori classifica con un cavallo di 5 anni, a qualunque categoria purché nel rispetto dell'altezza massima in relazione alla sua autorizzazione a montare e all'età del cavallo.

NUMERO PERCORSI CONSENTITI

- Nell'arco della stagione agonistica, sarà consentita la partecipazione ad un massimo di 40 categorie (dotate di montepremi) Campionati esclusi. In tale limite non sono considerate le categorie, dotate di montepremi, cui il cavallo abbia partecipato "fuori classifica".

BARDATURE ed IMBOCCATURE

- E' consentito l'uso della martingala fissa. Non sono previste particolari restrizioni per le imboccature
- E' consentito l'uso delle redini di ritorno solo in campo prova.
- E' vietato l'uso di protezioni rigide e/o alte agli arti posteriori e, comunque, qualsiasi tipo di

protezioni appesantite.

- E' consentito l'uso delle fasce sia agli arti anteriori che posteriori

L'inosservanza di tale norma determina l'eliminazione dalla gara, anche se l'utilizzo avviene in campo prova. (art.25)

CAVALLI di 6 ANNI

Sono qualificati cavalli di 6 ANNI i cavalli di ogni razza e paese. Per la partecipazione alle categorie loro riservate, l'età di sei anni deve essere accertata esclusivamente tramite certificato di origine. I cavalli di 6 anni di origine sconosciuta pertanto potranno partecipare esclusivamente a categorie open nel rispetto delle altezze consentite alla loro età. Un cavallo di 6 anni non può partecipare in Italia a categorie la cui altezza sia superiore, nel primo periodo a mt. 1.25 e nel secondo periodo a mt. 1.30 (salvo quanto previsto per i specifici circuiti programmati dalla FISE). L'inosservanza di tali limiti comporta l'esclusione alla partecipazione in Italia a categorie riservate a 6 anni, Campionati e Circuiti inclusi.

IN GARA

Categorie Riservate del Circuito Sportivo: loro riservate e Categorie Open CSI (qualora non programmate categorie a loro riservate) purché non superiori a mt. 1.25 nel primo periodo e a mt. 1.30 nel secondo periodo

Possono essere montati da cavalieri con le seguenti patenti:

- A
- Brevetto
- 1° grado
- 2° grado

FUORI CLASSIFICA

Il Concorrente potrà partecipare fuori classifica con un cavallo di 6 anni, a qualunque categoria purché nel rispetto dell'altezza massima in relazione alla sua autorizzazione a montare e all'età del cavallo.

NUMERO PERCORSI CONSENTITI

- Nell'arco della stagione agonistica, sarà consentita la partecipazione ad un massimo di 50 categorie (dotate di montepremi) Campionati esclusi. In tale limite non sono considerate le categorie dotate di montepremi, cui il cavallo abbia partecipato "fuori classifica".

BARDATURE ed IMBOCCATURE

- E' consentito l'uso della martingala fissa. Non sono previste particolari restrizioni per le imboccature
- E' consentito l'uso delle redini di ritorno solo in campo prova.
- E' vietato l'uso di protezioni rigide e/o alte agli arti posteriori e, comunque, qualsiasi tipo di protezioni appesantite.
- E' consentito l'uso delle fasce sia agli arti anteriori che posteriori

L'inosservanza di tale norma determina l'eliminazione dalla gara, anche se l'utilizzo avviene in campo prova. (art.25)

CAVALLI di 7 ANNI

Sono qualificati cavalli di 7 ANNI i cavalli di ogni razza e paese. Possono partecipare a tutte le categorie indistintamente fatta eccezione alle categorie riservate 4, 5 e 6 anni e alle categorie di Potenza, Elevazione, Estensione, Sei Barriere.

3. Quali sono le categorie riservate e quali le categorie comuni?

Riservate: Cavalli Giovani, Brevetti, Pony, Equitazione, Junior, Young Rider, Amazzoni, Militari;

Comuni: tutte le altre categorie.

4. In base alla loro età, i cavalieri a quali categorie possono partecipare?

In base alla loro età i cavalieri possono partecipare:

i patentati di età compresa fra i **4** (si intende a partire dal compimento del 4 anno di età) ed i **7** anni possono montare solo pony (vedi Regolamento Pony);

i patentati di **8** anni di età possono svolgere attività agonistica in gare con pony;

i patentati di età compresa fra i **9** ed **16** anni possono montare sia pony che cavalli;

i patentati di età superiore ai **16** anni non possono montare nelle categorie riservate a pony.

5. Quali sono i vari tipi di patente e autorizzazione a montare e a quali categorie abilitano?

Patente A : abilita all'attività ludico addestrativi (B60, B80)

Patente B : B90, B100, B110, C115

Autorizzazione a montare di primo grado : C115, C120, C125, C130, C135

Autorizzazione a montare di secondo grado : C130 e superiori

6. Iscrizioni , termini e modalità

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta se non risultano regolarmente iscritti alla manifestazione stessa. Le iscrizioni degli juniores ad una qualsiasi manifestazione devono essere effettuate attraverso l'Associazione sportiva presso cui sono tesserati con il consenso dell'Istruttore. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età. Inoltre il cavaliere junior per partecipare a manifestazioni agonistiche deve essere assistito sia in gara che nei campi prova dal proprio Istruttore; qualora sia impossibilitato potrà delegare altra persona con appropriata qualifica federale (art. 16.1).

Nei Concorsi le iscrizioni non sono ritenute valide se sono state fatte anteriormente a 30 giorni dalla data di chiusura delle stesse. Il termine ultimo per iscriversi al concorso è di 8 gg. prima dell'inizio della manifestazione. Il Comitato Organizzatore, nel rispetto dei limiti numerici imposti, ha facoltà di accettare le iscrizioni pervenute dopo tale termine con sempre la facoltà di applicare una penale pari al 50% della quota fissa d'iscrizione forfettaria. Per i concorsi ad una stella non si applica la suddetta penale.

Nelle iscrizioni devono essere indicati il nome del cavaliere ed il numero di autorizzazione a montare, il nome del cavallo ed il numero di iscrizione ai ruoli federali, nonché le categorie alle quali il binomio stesso intende partecipare per ogni giornata di gara . A discrezione del Comitato Organizzatore potrà essere richiesta l'iscrizione accompagnata dal pagamento del 50% delle quote fisse di iscrizione e dal 100% del costo della scuderizzazione. Nessuna iscrizione può essere accettata a concorso iniziato fatto salvo per i binomi già iscritti che intendono partecipare ad ulteriori categorie del concorso.

Incombenze alla regolarizzazione : (all'arrivo al concorso) - deposito dell'originale del libretto segnaletico del cavallo. In alternativa, può essere depositata anche copia del documento

riservando alla segreteria la facoltà di richiedere originale in caso di controllo. Il Presidente di Giuria o alla Segreteria hanno comunque la facoltà di richiedere il deposito dell'originale qualora per motivi organizzativi (controllo ad esempio delle vaccinazioni o identificazione di un cavallo) lo si ritenesse indispensabile. Pertanto il cavaliere deve sempre avere al seguito l'originale del libretto segnaletico del cavallo.

- indicazione del nominativo della persona che assisterà il concorrente in campo prova

L'iscrizione di un binomio può essere sostituita con quella di altro, sempre che i cavalieri interessati siano tesserati presso la stessa associazione.

Tali sostituzioni sono ammesse purché richieste almeno un giorno prima di quello dell'inizio delle gare.

Ritiro delle iscrizioni: E' fatto obbligo ai cavalieri comunicare tramite fax non oltre 8 giorni effettivi prima dell'inizio del concorso l'eventuale ritiro di iscrizione.

Qualora non sia data disdetta di iscrizione nei termini e nei modi sopra indicati, il cavaliere dovrà corrispondere, al Comitato Organizzatore, il 50% della quota fissa di iscrizione ed il 100% dei boxes e/o poste relativi ai cavalli precedentemente iscritti e non partiti. Nel caso in cui un cavaliere si iscriva dopo la chiusura delle iscrizioni e successivamente si ritiri, deve comunque pagare quanto sopra più la maggiorazione prevista per la tardiva iscrizione. Qualora non corrispondesse quanto sopra verrà applicato quanto previsto dal Regolamento Nazionale Salto Ostacoli.

Un Comitato Organizzatore può richiedere il recupero di quanto a lui dovuto da concorrenti inadempienti.

Non e' consentito ad un Cavaliere, che rinunci ad un concorso dandone o meno disdetta di iscrizione nei modi e nelle modalità di cui sopra, prendere parte ad altra manifestazione programmata nelle stesse date di quella cui ha rinunciato.

Inoltre non è consentito iscrivere uno stesso cavallo a due concorsi concomitanti. Tale divieto non si applica al cavaliere.

E' responsabilità della Segreteria di concorso la regolarità delle iscrizioni e la corretta partecipazione alle categorie loro consentite di cavalli e cavalieri.

Prima dell'inizio delle gare l'elenco definitivo delle iscrizioni dovrà essere affisso, da parte della Segreteria, nei locali della segreteria.

7. Che cosa sono i premi d'onore, quando sono cumulabili e quando no?

I premi d'onore sono costituiti da premi in oggetto e non devono sostituire i premi in denaro. Possono essere messi in palio sia in singole categorie di un Concorso sia come premi complessivi del Concorso stesso. Devono essere ritirati personalmente in campo per non perderne il diritto. I premi d'onore complessivi vengono assegnati soltanto quando il Concorso è previsto in più giornate: questi premi, ove conseguiti con lo stesso cavallo, non sono cumulabili. I premi d'onore di una singola categoria, così come quelli di tipo Challenge, sono comunque cumulabili.

8. Quali sono i dirigenti, i commissari ed i servizi in un concorso ippico?

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

da parte degli Organi Federali:

- o di un Delegato Tecnico (ove previsto);
- o di un Presidente di Giuria;

• da parte dell'Ente Organizzatore:

- o di un Servizio di Segreteria scelto nell'apposito Elenco predisposto dalla FISE;
- o di una Giuria;
- o di un Direttore di campo;
- o di un Commissario di campo (ove necessario);

- o di uno Show Director
- o di uno o più Commissari agli ostacoli (ove necessario);
- o di un Commissario alle partenze;
- o di un Commissario al campo di prova (ove necessario);
- o di un Segretario di Giuria;
- o di uno Speaker;
- o di un Servizio di assistenza medica e di pronto soccorso (ambulanza); deve, inoltre, essere previsto un servizio di assistenza veterinaria e di mascalcia, tale servizio deve essere assolto, nei concorsi di qualsiasi tipo, ai sensi del nuovo Regolamento Veterinario attualmente in vigore;
- o di un Responsabile alle scuderie (ove necessario);
- o di un servizio di cronometraggio.

9. Quando un concorso si intende iniziato e quando ultimato?

24 ore prima dell'inizio della prima gara e 1 ora dopo la fine dell'ultima.

10. Qual è la tenuta obbligatoria dei concorrenti per partecipare ad un concorso di salto ostacoli?

In gara e durante la ricognizione del percorso e la cerimonia delle premiazioni, per i concorrenti è obbligatoria la tenuta di cui appresso.

Militari: uniforme prescritta con obbligatorio il cap od altro casco rigido omologato.

Seniores, Young Riders, Juniores, Children e Professionisti:

- abito di Club, approvato dalla Federazione, abito dello Sponsor approvato dalla Federazione oppure abito del Comitato Regionale autorizzato dallo stesso e approvato dalla Federazione.
 - o abito rosso che comprende: cap, giacca rossa, pantaloni bianchi o bianco avorio, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto marrone
 - o abito nero, bleu, marrone, verde, grigio scuro o chiaro che comprende: cap, giacca nera, bleu, marrone, verde, grigio scuro o chiaro, pantaloni bianchi o beige, camicia, colletto bianco e cravatta bianca o camicia o maglietta con plastron bianco, stivali neri con o senza risvolto nero;

Inoltre è consentita la presenza di profili di colore diverso rispetto ai colori autorizzati dallo stesso regolamento.

Per i concorrenti Giovanissimi, Children, Juniores e Young Riders è obbligatorio, sia in campo di prova che di gara, l'uso del sottogola applicato al cap con almeno due punti di fissaggio per lato o con un punto per lato ed uno in comune posizionato alla nuca; per i concorrenti senior l'uso del cap allacciato è obbligatorio oltre che in campo gara anche in campo prova durante i salti. Per le amazzone o juniores di sesso femminile è consentito anche l'uso della camicia con la sola pistagnina. In caso di particolari condizioni atmosferiche, il Presidente di Giuria, su richiesta del rappresentante dei concorrenti, autorizza l'uso di impermeabile o di soprabito da indossarsi sopra la tenuta regolamentare. Dal 1/5 al 30/9 il Presidente di Giuria può autorizzare i concorrenti ad effettuare la ricognizione del percorso e/o la gara senza indossare la giacca. In tali casi, però è fatto obbligo ai concorrenti stessi di indossare polo bianca a manica corta senza cravatta. In qualsiasi caso il concorrente che prende visione del percorso deve obbligatoriamente calzare gli stivali. Il concorrente non in ordine con la tenuta obbligatoria è punibile con ammenda. E' ammessa la presenza di accompagnatori in campo gara per la revisione del

percorso. Per gli accompagnatori è obbligatorio un corretto abbigliamento. La Giuria dovrà allontanare dal campo gli accompagnatori non in abbigliamento corretto.

11. Quali sono le bardature e le imboccature vietate nei campi di prova e di gara?

E' vietato l'uso di paraocchi e imboccature particolarmente dolorose o costrittive. Nei campi di prova è consentito l'utilizzo sul salto della martingala fissa e le redini di ritorno per i cavalieri di I e II Grado. Tiranti di gomma e abbassatesta sono consentiti soltanto nel lavoro in piano.

12. Quali sono gli obblighi del concorrente nella presentazione in campo?

Il concorrente deve entrare e uscire dal campo gara a cavallo, entrare e uscire al trotto e/o al galoppo e deve presentarsi alla giuria (nome e cognome, nome del cavallo, circolo di appartenenza). Qualora i concorrenti siano dispensati dal presentarsi alla Giuria devono comunque da qualsiasi punto del campo salutare.

13. Quali sono i divieti da osservare nei campi di prova?

Non è consentito lavorare i cavalli alla corda.

Non si possono saltare ostacoli di dimensioni superiori di 10 cm. (altezza e/o larghezza) rispetto alle dimensioni massime previste per la categoria in programma che si sta svolgendo e comunque non superiore i cm. 160 di altezza e cm 180 di larghezza.

Per le categorie riservate 4, 5, 6, 7 anni la dimensione massima è quella prevista per la relativa categoria senza la possibilità di incrementare tale altezza di 10 cm. (altezza e/o larghezza).

Non è autorizzato il salto di un ostacolo costituito da una sola barriera posta ad altezza superiore a cm. 120.

E' vietato l'uso di barriere monocolori.

E' vietato l'uso, per la costruzione di ostacoli, di materiale diverso da quello messo a disposizione dall'Ente Organizzatore, e comunque di materiale che non sia a disposizione di tutti i Concorrenti fino dall'inizio di ogni singola prova e sino al termine della stessa.

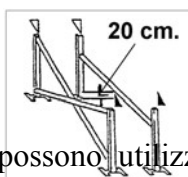
E' vietato appoggiare sulle barriere o elementi dell'ostacolo in Campo Prova coperte, giacche ed altro.

Gli ostacoli o parte di essi non possono mai essere tenuti a mano.

Le estremità delle barriere devono poggiare completamente sui supporti. Se appoggiate sul bordo del supporto, è autorizzato solo quello dalla parte in cui il cavallo si riceve.

E', inoltre, vietato saltare ostacoli larghi alla rovescia, e comunque, ostacoli di costruzione difforme da quella normalmente impiegata in gara.

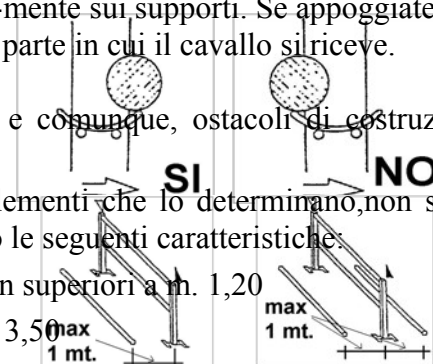
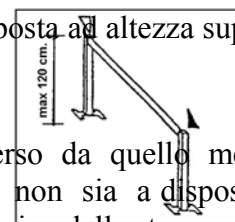
E' consentito saltare, nei Campi Prova, ostacoli i cui elementi che lo determinano, non siano paralleli alla linea del terreno, purché tali ostacoli abbiano le seguenti caratteristiche:



- altezza degli estremi delle barriere non superiori a m. 1,20
- fronte dell'ostacolo non inferiore a m 3,50
- possibilità delle singole barriere di cadere indipendentemente.

Si possono utilizzare ostacoli larghi costituiti da una croce (davanti) e da una barriera orizzontale (dietro), purché tale barriera sia posta ad una altezza di almeno 20 cm superiore al punto di incrocio.

Barriere di invito possono essere collocate a terra davanti ad ostacoli verticali ad una distanza non superiore a m. 1,00 dagli ostacoli stessi c. In questo caso possono essere collocate barriere anche al di là degli ostacoli verticali, cioè dalla parte dove il cavallo si riceve, sempre ad una

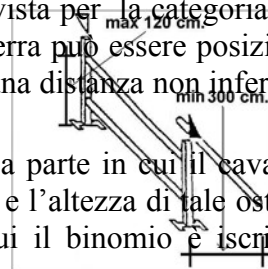


distanza uguale e massima di un metro.

Nei casi in cui siano collocati più di due ostacoli, una sola barriera a terra davanti ad un ostacolo (verticale) può essere collocata ad una distanza non inferiore a m. 2,50 dall'ostacolo stesso. La barriera di piede è consentita anche su oxer purchè la distanza tra la barriera stessa ed il salto non sia superiore a 30 m.

L'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria cui il binomio è iscritto e comunque massima di m. 1,20. Una barriera a terra può essere posizionata anche dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a m. 3,00.

Può inoltre essere prevista una sola barriera a terra posizionata dalla parte in cui il cavallo si riceve, ma deve essere posta ad una distanza non inferiore a m. 3,00 e l'altezza di tale ostacolo non deve essere superiore a quella prevista per la categoria in cui il binomio è iscritto, e comunque non superiore a m. 1,20



L'inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o cavaliere.

14. A cosa serve la campana?

La campana viene utilizzata per comunicare con il concorrente. Il componente della Giuria che presiede la Categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione.

Essa serve:

a) ad autorizzare i concorrenti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso ed a lasciare lo stesso al termine del periodo accordato;

b) a dare il segnale di partenza per il conto alla rovescia dei 45'' visibile su apposito tabellone. Dopo tale segnale il concorrente deve partire entro 45''; se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45'', il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento. Dopo che la campana è stata suonata per indicare al concorrente la partenza, la Giuria può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45'';

Qualora il conteggio dei 45'', a disposizione del concorrente per tagliare il traguardo di partenza dal suono della campana, venga interrotto dal Giudice che presiede la categoria per circostanze impreviste, il conteggio dei secondi riprenderà dal momento in cui è stato interrotto.

Le disobbedienze, le cadute etc. non sono penalizzanti fino al momento in cui il concorrente non taglia la linea di partenza anche se il tempo continua.

Allo scadere dei 45'' il concorrente ha a disposizione il tempo limite per effettuare il percorso.

Allo scadere del tempo limite il concorrente viene eliminato.

Il concorrente viene altresì eliminato qualora impieghi più di 45'' a saltare il primo ostacolo dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso è iniziato.

Esempio: la Giuria suona la campana per dare il segnale di partenza ad un concorrente; dopo tale segnale il concorrente deve partire entro 45''; se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45'', il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento. Se il concorrente impiega più di 45'' a saltare il primo ostacolo, dall'inizio del tempo del suo percorso, viene eliminato.

c) ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto;

d) a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell'ostacolo.

e) a dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione;

f) a segnalare - con suoni ripetuti - l'eliminazione ed il conseguente ordine di lasciare il campo.

Se il concorrente non obbedisce al segnale d'arresto dato con la campana può essere eliminato, a giudizio della Giuria.

Se dopo un'interruzione, il concorrente riparte senza aver atteso il suono della campana, viene eliminato (eliminazione automatica art. 33.2).

15. A cosa servono le bandiere?

Bandiere, con aste in legno o plastica, interamente bianche e interamente rosse sulle due facce devono essere usate per stabilire:

a) la linea di partenza; b) i limiti degli ostacoli; c) i passaggi obbligati; d) la linea di arrivo.

Le bandiere devono essere disposte in modo che il cavaliere abbia sempre alla sua sinistra le bianche e alla sua destra le rosse. Il passare tra esse è obbligatorio.

Le bandiere devono essere collocate ai limiti che definiscono l'eventuale parte errorabile dell'ostacolo.

Se un concorrente sorpassa le bandiere di cui ai sopraccitati punti c) e/o d) dalla parte errata, deve tornare indietro e passarle dalla parte giusta. Così facendo gli sarà computato un errore di percorso rettificato. Se non rettifica, sarà eliminato.

16. Quando un percorso si intende iniziato e quando ultimato?

Si intende iniziato nel momento in cui il concorrente passa la linea di partenza nel senso indicato dalle bandiere e si intende ultimato nel momento in cui viene attraversata la linea di arrivo, sempre nel senso indicato dalle bandiere.

17. Cosa si intende per 'ostacolo combinato' ed 'ostacolo combinato chiuso'?

Ostacolo combinato: quando è composto da due, tre o più elementi (gabbia, doppia gabbia, tripla gabbia) distanti tra di loro non meno di 7 metri e non più di 12, misurati tra le facce interne.

Ostacolo combinato chiuso: se i limiti che lo circondano possono essere superati solamente saltando.

18. Quando un ostacolo è considerato abbattuto?

Quando una o più parti che lo compongono cadono (anche se la caduta viene arrestata da un qualsiasi altro elemento dell'ostacolo) oppure quando almeno una delle sue estremità non poggia più sul suo supporto.

19. Quando un concorrente e un cavallo sono considerati 'caduti' ?

Vi è caduta del concorrente quando, non essendo il cavallo caduto, si è verificata una separazione tra il cavallo ed il concorrente e quest'ultimo abbia trovato un appoggio, di qualunque natura esso sia, che gli impedisca di toccare il terreno.

Il cavallo è considerato caduto quando la spalla e l'anca toccano il terreno oppure un ostacolo e il terreno.

Nei concorsi di qualsiasi formula e tipo, la caduta del cavallo e/o del cavaliere comportano l'eliminazione.

20. Cosa si intende per tempo massimo e tempo limite?

Tempo massimo è quello stabilito sulla base della lunghezza e della velocità previste per il percorso. Deve essere indicato obbligatoriamente sul grafico del percorso. Tempo limite: è il doppio del tempo massimo. Il suo superamento comporta l'eliminazione.

21. Quali sono le differenze tra una categoria a tempo tab. A, una a barrage e una mista?

A tempo tab. A: a parità di penalità è determinante il minor tempo impiegato.

A barrage: percorso base più barrage (massimo 2). Nel barrage, a parità di penalità, è determinante il minor tempo impiegato. I concorrenti non ammessi al barrage sono classificati ex-aequo a parità di penalità.

Mista: percorso base più barrage (massimo 2). Nel barrage, a parità di penalità, è determinante il minor tempo impiegato. La differenza con la categoria a barrage sta nel fatto che i concorrenti non ammessi al barrage sono classificate in base alle penalità ed al tempo impiegato nel percorso base.

22. Come vengono penalizzati gli errori in un percorso di salto ostacoli?

Gli errori vengono computati in penalità o in secondi secondo la tabella 'A' o 'C'. Sono presi in considerazione soltanto gli errori commessi tra la linea di partenza e quella di arrivo.

23. Qual è la differenza tra tabella 'A' e tabella 'C'?

Tabella 'A': gli errori sono computati in punti di penalità.

Tabella 'C': gli errori sono computati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal concorrente per effettuare il percorso.

TABELLA A

Azione	Specifiche	Penalità
Prima disobbedienza		4 punti
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 punti
Errore alla riviera		4 punti
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo	Penalità	4 punti
	Tempo: correz. secondi	6 secondi
Seconda disobbedienza (le disobbedienze si addizionano non solo allo stesso ostacolo, ma anche nell'insieme del percorso)		Eliminazione
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavaliere	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo	Eliminazione
Tempo massimo superato per ogni 4 secondi iniziati		1 punto
Tempo massimo superato nei barrage per ogni secondo iniziato		1 punto
Tempo limite superato		Eliminazione

TABELLA C

Gli errori sono calcolati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal concorrente per effettuare il percorso.

Il coefficiente di penalizzazione per ogni ostacolo abbattuto è di 4 secondi, 3 secondi nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive.

Azione	Specifiche	Penalità
Ostacolo abbattuto saltando (per i muri caduta di uno o più mattoni o cupole)		4 secondi
Errore alla riviera		4 secondi
nei barrage e nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive		3 secondi
Prima disobbedienza		nessuna
Seconda disobbedienza		Eliminazione
Disobbedienza più abbattimento di ostacolo: correzione del tempo in secondi		4 secondi
Caduta	Nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavaliere	Eliminazione
	Prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere	Eliminazione
Tempo limite superato		Eliminazione

Il tempo limite è di 3 minuti se il percorso è più lungo di 600 mt. – 2 minuti se inferiore a 600 mt.

24. Calcolo del risultato finale del binomio in tabella C

Somma del tempo effettivamente impiegato più eventuali correzioni di tempo (4'') più 4'' per errori agli ostacoli (3'' nella seconda fase delle categorie a fasi consecutive e nei barrage).

25. Quando si ha errore alla riviera?

Quando il cavallo mette un piede nell'acqua o sui nastri o listelli che la delimitano. Lo spostamento dell'invito (siepe o barriera) non costituisce errore, così come il piede che poggia su tale invito.

26. Cos'è l'eliminazione e come si distinguono le cause di eliminazione?

L'eliminazione comporta il divieto per il concorrente di iniziare o di continuare la prova in corso.

- Cause di eliminazione a discrezione della Giuria:
 - o non entrare in campo alla chiamata del proprio numero;
 - o entrare in campo non a cavallo od uscire a piedi;
 - o ricevere aiuti di compiacenza;
 - o entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
 - o non fermarsi al suono della campana;
 - o non riprendere il percorso nello stesso punto in cui è avvenuta la caduta (solo per le prove di Campionato o assimilate);
 - o non indossare la tenuta regolamentare;
 - o saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile.
- Cause di eliminazione automatica applicata dalla Giuria:
 - o saltare in campo un ostacolo prima del suono della campana;
 - o partire prima che il segnale sia dato e saltare il primo ostacolo del percorso;
 - o superare il tempo limite;
 - o mostrare al cavallo un ostacolo da saltare prima della partenza (non è penalizzato mostrare l'ostacolo dopo un rifiuto);
 - o incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" di seguito durante il percorso;
 - o impiegare più di 45" a saltare un ostacolo sia in caso di disobbedienza sia in caso di caduta;
 - o saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
 - o nei concorsi di qualsiasi formula: prima caduta del cavallo, del cavaliere o di entrambi – nelle prove di Campionato o assimilate: prima caduta del cavallo o seconda del cavaliere;
 - o saltare un ostacolo non nell'ordine indicato;
 - o saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
 - o omettere di saltare un ostacolo del percorso;
 - o saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dalle bandiere;
 - o saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non ad egli attribuibile, il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, di farlo sistemare e di riprendere il percorso. Il tempo necessario per la sistemazione deve essere neutralizzato;
 - o ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
 - o saltare più di una volta un ostacolo facoltativo in campo o saltarlo in senso contrario;
 - o non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto, uno scarto (o una caduta nelle prove di campionato);
 - o non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
 - o saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato il traguardo di partenza;
 - o non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
 - o uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo prima della fine del percorso;
 - o accettare a cavallo qualsiasi oggetto durante il percorso salvo gli occhiali ed il cap;
 - o non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;

- o uscita del cavallo scosso da una gabbia chiusa;
- o commettere la seconda disobbedienza nell'insieme del percorso.
- o Impiegare più di 45" dopo il suono della campana e dopo che il tempo del percorso è iniziato ed è scorso per altri 45" per saltare l'ostacolo numero 1.

Il concorrente, che, eliminato, non obbedisce all'ordine dato dalla Giuria con il suono della campana di interrompere il percorso, è passibile di ammenda. Qualora persista nell'inosservanza, malgrado il nuovo ordine dato dalla Giuria con un successivo suono della campana, è passibile di squalifica.

27. In che cosa consistono gli aiuti di compiacenza e che cosa comportano?

Si tratta di qualsiasi intervento, sollecitato o meno, allo scopo di facilitare il concorrente. Comporta l'eliminazione. Non sono considerati aiuti di compiacenza ricondurre il cavallo a mano aiutando il concorrente a salire in sella dopo una caduta, così come porgere gli occhiali o il cap eventualmente caduti. E' invece causa di eliminazione porgere il frustino ad un concorrente in sella durante il percorso.

28. Cosa vuol dire sbarrare un cavallo e quali sanzioni comporta?

Prima, durante e dopo una prova, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, durante il concorso è proibito sbarrare i cavalli in qualsiasi maniera e compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli stessi. Per "sbarrare" si intende l'uso di tutte le tecniche per obbligare i cavalli a saltare più alto e/o con maggior attenzione in gara. E' proibito quindi saltare ostacoli costruiti per altezza, larghezza, dislocazione di barriere a terra (o altro) in modo da indurre il cavallo ad urtare violentemente barriere o parti dell'ostacolo stesso. E' altresì proibito provocare deliberatamente (a giudizio del Giudice preposto o del Commissario al campo prova) l'abbattimento di ostacoli in modo violento. Oltre ai divieti previsti per i campi di prova, è assolutamente vietato l'uso di sbarre a mano, di macchine, di stinchiere con chiodi o di qualunque altro mezzo usato per provocare dolore al cavallo.

La constatata inosservanza dei divieti sopra indicati (da parte dei cavalieri e/o di assistenti a terra) è punibile con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente.

29. Categorie di equitazione

Sono categorie a giudizio in cui viene valutato l'addestramento del cavallo e le capacità equestri del cavaliere attraverso una dimostrazione di stile e tecnica. In esse, da uno a tre giudici assegneranno, servendosi di un'apposita scheda, un punteggio da 1 a 10 per ogni singolo salto.

Vengono inoltre attribuiti tre voti di insieme così distribuiti:

presentazione, salute, tenuta del cavaliere, toeletta e bardatura del cavallo: da 1 a 6 punti (sufficienza 3).

assetto e posizione: da 1 a 10 punti

controllo del cavallo: da 1 a 10 punti

Dal punteggio così ottenuto verranno detratti:

abbattimento: 2 punti per il primo abbattimento, 4 punti per il secondo e il terzo.

disobbedienza: 4 punti per la prima disobbedienza.

tempo massimo: ¼ di punto per ogni secondo iniziato oltre al tempo massimo.

Sono causa di eliminazione il quarto abbattimento, la seconda disobbedienza e la caduta del cavallo o del cavaliere.

Ai fini della qualifica necessaria al passaggio di patente, verranno presi in considerazione i risultati ottenuti nelle categorie E 100, E 105, E110, E 115 con almeno il 50% del punteggio massimo ottenibile. Gli Juniores hanno l'obbligo di realizzare almeno due risultati in E110 o

E115 con almeno il 60%. Il punteggio deve essere determinato dalla media dei giudici, sommando i punti positivi, sottraendo i negativi ed arrotondando al punto pieno il risultato così ottenuto.

Imboccatura e bardatura: in tutte le categorie di equitazione, nei campi gara come nei campi prova, sono ammessi tutti i filetti a 'D', ad oliva, ad anelli o ad aste, a respiro, a cannone semplice, snodato o a doppio snodo. Sono ammesse le rosette. Il morso Pelham, semplice o snodato, deve essere montato con la ciappa e governato da una sola redine. Sono vietati i filetti provvisti di gioco, abbassalingua, a torciglione nella parte interna alla bocca. Sono vietati tutti gli altri morsi, i filetti elevatori e i sistemi Hackmore. La briglia (morso e filetto) è autorizzata soltanto nella categoria E115.

Per quel che riguarda la bardatura, è ammesso l'uso della martingala con forchetta che non spezzi la linea che dalla bocca del cavallo, attraverso le redini, giunge alla mano del cavaliere. Sono ammesse le fasce da lavoro bianche, la copertina sottosella bianca, la cuffia, le stinchiere, i paraglomi e le paranocche.

Saluto dei concorrenti: i concorrenti in uniforme fanno il saluto militare. Le amazzone salutano chinando la testa, con il braccio destro disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nella mano sinistra. 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. Nel caso di Juniores che indossino il cap con la mentoniera è ammesso il saluto con il braccio disteso. L'eventuale frustino dovrà comunque essere impugnato nella mano opposta, unitamente alle redini.

CAPITOLO 4: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI DRESSAGE

1. Quali sono le norme che regolano l'esecuzione delle riprese e quali sono le cause di eliminazione?

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 è esatto quando il busto del cavaliere si trova all'altezza di quel punto. 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.

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. 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". Ogni "errore", segnalato o no dal suono della campana viene penalizzato: il primo con 2 punti, il secondo con 4 punti, il terzo con 8 punti e 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. 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. Sarà eliminato il concorrente che non avrà fatto il suo ingresso nel

rettangolo di gara in A entro 45" dal segnale di partenza; ugualmente sarà eliminato il concorrente che vi entrerà prima di detto segnale. Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 20 secondi è punita con l'eliminazione. 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. 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.

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.

2. Quali sono le 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.

3. Campo di Gara

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 60 x 20 metri oppure di 40 x 20 metri.

4. Campi prova

Nei campi di prova sono vietate le stesse imboccature vietate in campo gara, tutte le redini ausiliarie e tutti i mezzi, ad eccezione delle redini o fisse quando il cavallo viene lavorato alla corda.

5. Quando è vietato l'uso del frustino ?

E' vietato in tutte le riprese E

6. Tenuta:

- a. Giacca nera o scura;
- b. pantaloni bianchi o beige chiari;
- c. cap o bombetta o cilindro;
- d. camicia con colletto e cravatta bianchi;
- e. camicia o maglietta con plastron bianco;
- f. guanti bianchi;
- g. stivali neri;
- h. 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".

7. Bardature obbligatorie:

- a. La sella tipo inglese.
- b. 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

c. Nelle cat. “E”, “F”, “M”: con il solo filetto sono ammesse la capezzina inglese o la capezzina incrociata o la capezzina di Hannover.

8. Sono proibite:

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.

CAPITOLO 5: NOZIONI SUL REGOLAMENTO DI CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE

1. Cosa è e come si articola un Concorso Completo di Equitazione?

Il Concorso Completo di Equitazione costituisce, come indica il suo nome, la prova combinata più completa. Richiede da parte del Cavaliere esperienza in tutte le discipline equestri, in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale. Il Concorso Completo di Equitazione, chiamato anche Concorso Completo o semplicemente Completo, comprende tre distinte prove nelle quali il Cavaliere monta lo stesso cavallo: una prova di dressage, una prova di cross country e una prova di Salto Ostacoli.

2. Qual è la tenuta prescritta nelle varie prove di un Concorso Completo di Equitazione?

Prova di dressage:

Militari: uniforme prescritta.

Civili: tenuta da caccia o di club, frac nero o rosso. Per le amazzoni è consentita la giacca blu.

Camicia e cravatta bianca, pantaloni bianchi o beige chiaro e guanti. Stivali neri con o senza risvolti marroni, cap, bombetta o cilindro. Agli Juniores montati su Pony è consentito indossare i pantaloni lunghi e gli stivaletti. Non portare i guanti è punito con un ammenda. Il cap deve essere portato senza sottogola. Fanno eccezione i Cavalieri Juniores per i quali è facoltativo l'uso della mentoniera/sottogola (vedi Regolamento Dressage).

È vietata qualsiasi tipo di frusta nella prova di dressage. È ammesso l'uso di frusta, anche da dressage, prima di entrare in gara. Sono vietati gli speroni suscettibili di ferire un cavallo. Devono essere in metallo, La goccia deve essere diretta verso l'indietro, non deve superare la lunghezza di cm. 3.5 e non deve essere munita di rotelle. La punta della goccia deve essere arrotondata. Se la goccia è incurvata, l'incurvatura deve essere verso il basso. Per i pony cm 1,5

Cross Country:

una tenuta leggera si addice per questa prova. E' vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75. È' obbligatorio un casco rigido omologato, va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l'eliminazione, il giubbotto protettivo omologato dalle norme in vigore, portare la Scheda Sanitaria, compilata sotto la responsabilità del Concorrente, in modo visibile, l'uso degli stivali, o stivaletti e gambali.

E' consentito l'uso del Cronometro in tutti i Completivi di qualsiasi Categoria. Agli Juniores montati sui Ponies è consentito montare con i pantaloni lunghi e gli stivaletti.

Prova di Salto Ostacoli: vedi note sul Salto Ostacoli.

3. **Velocità eccessiva:** Tempo inferiore al tempo prescritto

Nelle categorie 1,2,5,6, non è prevista alcuna penalizzazione sul tempo in meno impiegato, salvo i casi previsti per la monta pericolosa.

Nelle categorie 3,4 viene concessa una tolleranza di 15 secondi in meno sul tempo prescritto. Dal sedicesimo secondo in meno sul tempo prescritto, viene addebitato 1 punto di penalizzazione per ogni secondo in meno impiegato. In queste categorie è obbligatorio mantenere la linea dall'ultimo salto all'arrivo del cross, come pure mantenere il galoppo, salvo l'evidente impossibilità di un cavallo stanco od affaticato.

4. **Crudeltà**

Durante lo svolgimento delle prove e nei campi di prova o esercizio, ogni azione che secondo l'opinione del Delegato Tecnico e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà e penalizzata con l'eliminazione. Tra questi atti sono inclusi:

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

5. **Monta pericolosa per difficoltà di controllo**

E' considerata "monta pericolosa", la evidente difficoltà del cavaliere nel controllare la velocità e la direzione del cavallo che monta.

Comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la penalizzazione di 25 penalità.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria

6. **Ostacolo bis**

Viene denominato tale l'ostacolo superabile in opzione a quello principale posto nelle vicinanze di quest'ultimo, da questo separato e contrassegnato con lo stesso numero. Una banda nera posta in senso verticale sulle bandierine di entrambi gli ostacoli segnala la presenza dell'ostacolo bis

7. **PENALITA' AGLI OSTACOLI**

Disobbedienze (Rifiuto, Scarto, Volta)

- Primo rifiuto, scarto o volta: 20 penalità.
- Secondo rifiuto, scarto o volta allo stesso ostacolo: 40 penalità.
- Terzo rifiuto, scarto o volta : eliminazione.

Cadute

- Caduta del cavaliere: eliminazione.
- Caduta del cavallo: eliminazione.

Cause di eliminazione obbligatoria

- Zoppia o affaticamento del cavallo.
- Crudeltà verso il cavallo.
- Partecipare alla prova con bardatura non autorizzata.
- Non indossare il giubbotto protettivo.
- Non portare in maniera visibile la Scheda Sanitaria.
- Errore di percorso non rettificato.
- Omissione di un ostacolo e/o di un passaggio obbligato.
- Saltare o tentare di saltare, anche con errore, un ostacolo non nell'ordine, o superare un passaggio obbligato non nell'ordine.
- Saltare un ostacolo non nel senso indicato dalle bandierine.
- Saltare un ostacolo già saltato.