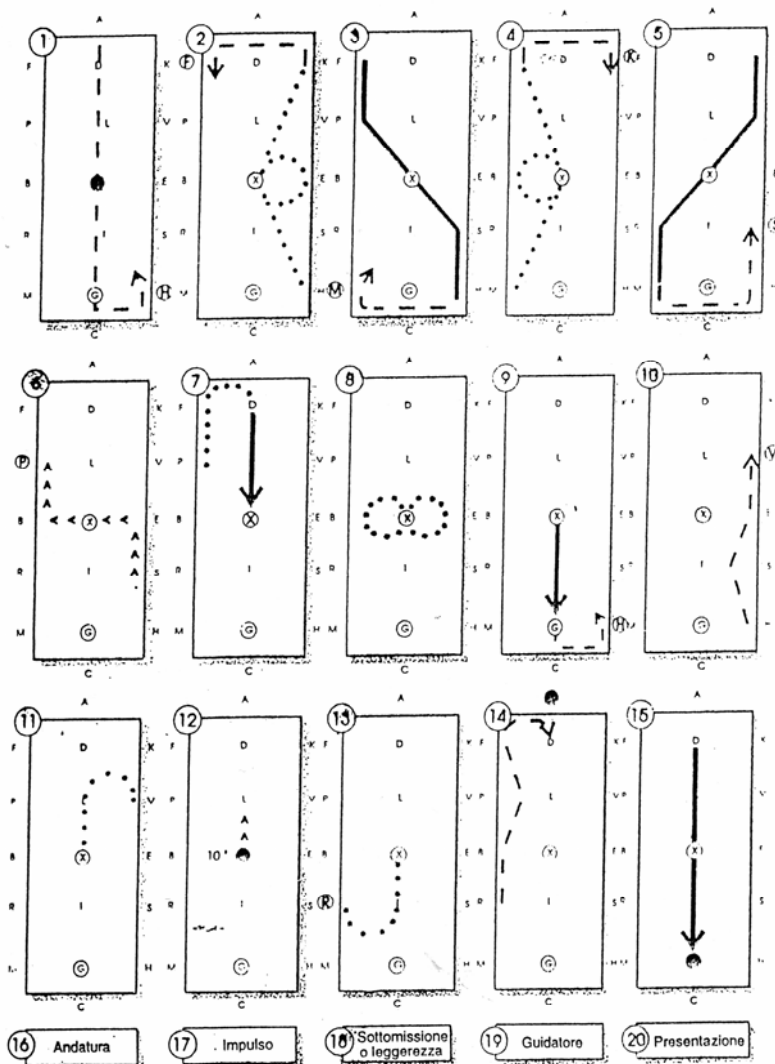
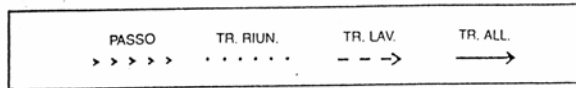


# GRAFICO DEL DRESSAGE N. 6



Allegato 9g

**SCHEMA DEL DRESSAGE N. 7 (solo singoli)**

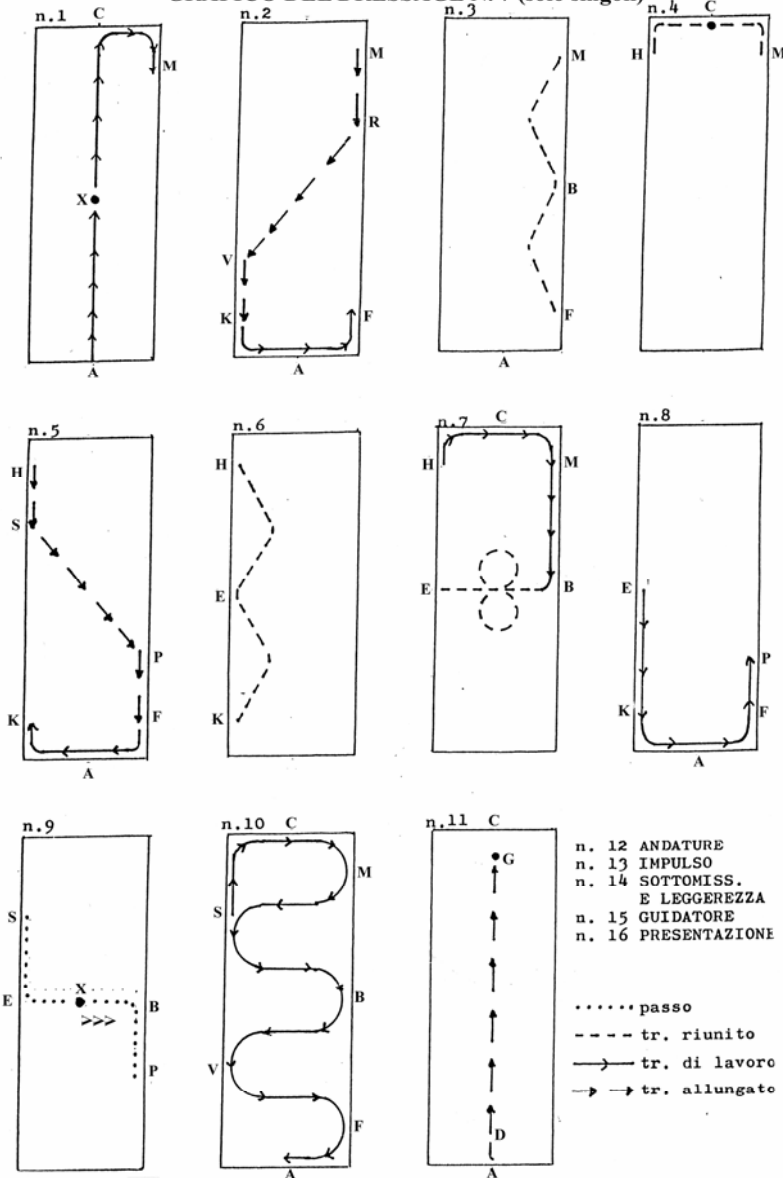
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	PUNTI	NOTE
1	AX X XCM	Entrare al trotto di lavoro Arresto, saluto Procedere al trotto di lavoro Pista a mano destra	Guidare in linea retta. Transizione all'arresto con i cavalli in mano Transizione al trotto di lavoro		
2	MRXVK KAF	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro		
3	F FBM M	Trotto riunito, redini in 1 mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
4	MC C CH	Trotto riunito Arresto, immobilità 10" Trotto riunito	Transizione verso l'alt, immobilità, transizione al trotto riunito		
5	HSXPF FAK	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro		
6	K KEH H	Trotto riunito, redini in 1 mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
7	HCMB BX X XE	Trotto di lavoro Trotto riunito Circolo a destra seguito da circolo a sinistra Ø 15 m Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, qualità del trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso		
8	EKAP	Trotto di lavoro	Transizione al trotto di lavoro, trotto di lavoro, flessione, regolarità		
9	PBX X XES	Passo in mano Arresto, arretrare di 3 m Passo in mano	Transizione al passo, transizione all'arresto, arretramento diritto, transizione al passo		
10	SHC CMSBVFA	Trotto di lavoro Serpentina di 5 spire, ciascuna Ø 20 m	Transizione al trotto di lavoro, qualità del trotto di lavoro, precisione della figura, flessione, regolarità		
11	A DXG G	Prendere la linea mediana Trotto allungato Arresto, saluto	Linea dritta, transizione al trotto allungato, estensione, transizione all'arresto, immobilità		
Lasciare la pista al trotto di lavoro					
12		ANDATURE			
13		IMPULSO			
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA			
15		GUIDATORE			
16		PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)					

Firma del Giudice in

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_ CATEG.: \_\_\_\_\_

GRAFICO DEL DRESSAGE N. 7 (solo singoli)

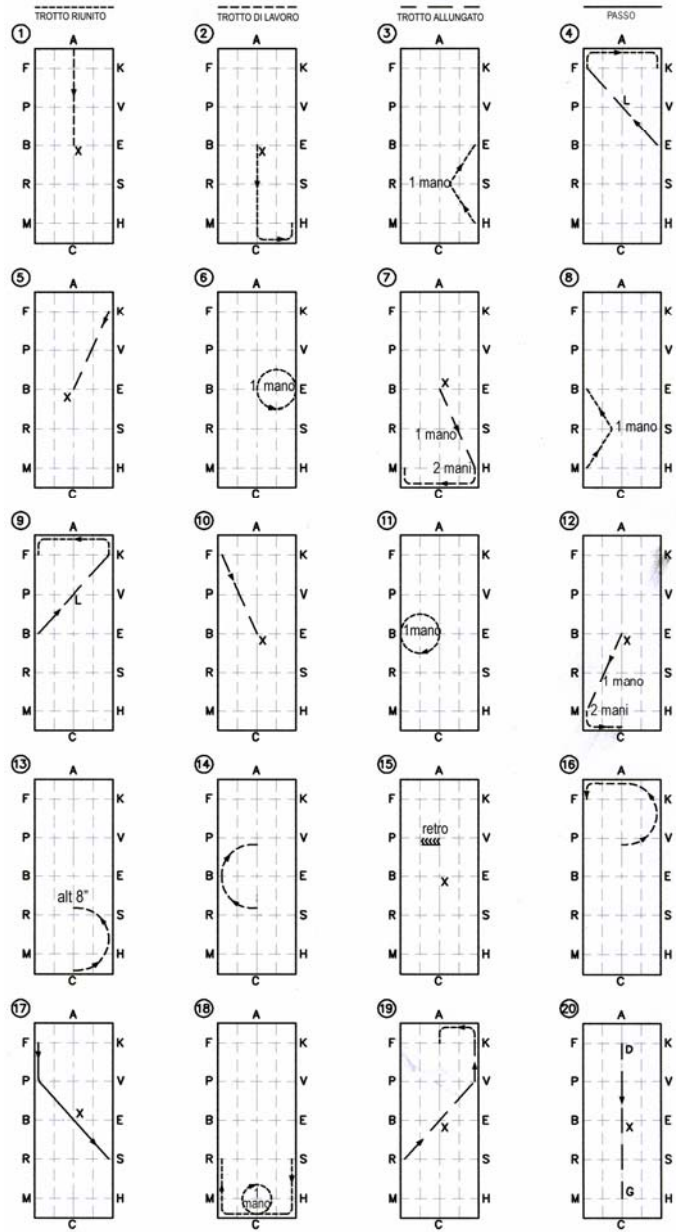


*Allegato 9h*

**SCHEDE DEL DRESSAGE N. 8 (singoli e pariglie)**

N.	LETT.	MOVIMENTI	DA GIUDICARE	VOTO	NOTE
1	AX	Entrare al trotto di lavoro Alt, saluto	Dritto sulla linea mediana, precisione Transizione all'alt, saluto. Immobilità nell'arresto con cavalli in appoggio		
2	XCH	Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, flessione		
3	HE E	Trotto riunito, deviazione 15 m con le redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità. Transizione al trotto allungato		
4	ELF FAK	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, regolarità Transizione al trotto riunito		
5	KX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo, flessione, impulso. Transizione al trotto riunito		
6	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a sinistra di 20 m	Precisione, flessione Transizione al trotto allungato		
7	XH H HCM	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo, flessione, regolarità Transizione e qualità del trotto di lavoro. Transizione al trotto riunito		
8	MB B	Trotto riunito, deviazione 15 m con redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità Transizione al trotto allungato		
9	BLK KAF	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, transizione Qualità della riunione, regolarità Transizione al trotto allungato		
10	FX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo Transizione al trotto riunito		
11	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a destra di 20 m	Qualità della riunione, precisione, flessione. Transiz. al trotto allungato		
12	XM M MC	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo e del trotto di lavoro, regolarità, flessione. Transizione al trotto di lavoro		
13	C	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana, immobilità 8"	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, immobilità, qualità del trotto di lavoro, regolarità		
14		Trotto di lavoro, 1/2 circolo Ø 33 m. a destra. Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, qualità del trotto di lavoro, regolarità		
15		Indietreggiare di 3 m	Transizione alla retro, qualità della retro, linea diritta. Transizione al trotto di lavoro		
16	AF	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra fino alla A Trotto di lavoro	Qualità del trotto, flessione, regolarità Transizione al passo		
17	FPXS	Passo	Qualità del passo. Transizione al trotto riunito		
18	SHC C CMR	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra di 15 m Trotto riunito, redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della figura, flessione, precisione Transizione al trotto allungato		
19	RXVK KAD	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo e della riunione Transizioni		
20	DXG G	Trotto allungato Alt, saluto Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro	Qualità dell'allungo. Dritto sulla linea mediana, regolarità Transiz. all'alt. Immobilità e saluto		
21		ANDATURE	Regolarità e libertà (se tiro a 4 andatura mantenuta da tutti i cavalli)		
22		IMPULSO	Movimento in avanti (se tiro a 4 tutti i cavalli devono lavorare)		
23		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA	Risposta volenterosa agli aiuti senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità		
24		GUIDATORE	Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure		
25		PRESENTAZIONE	Aspetto di guidatore e groom, pulizia, forma, assortimento e condizione di cavalli, finimenti e carrozza		
<b>TOTALE</b>					x 0,64 =

# DRESSAGE ATTACCATO N. 8 - Singoli / Pariglie



Allegato 9

**RIPRESA DI DRESSAGE N. 6**

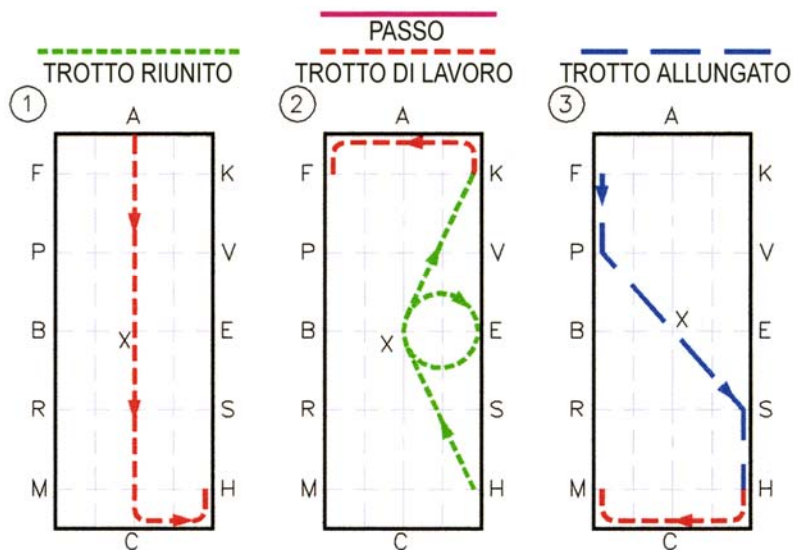
(per Tandem e Tiri a Quattro)

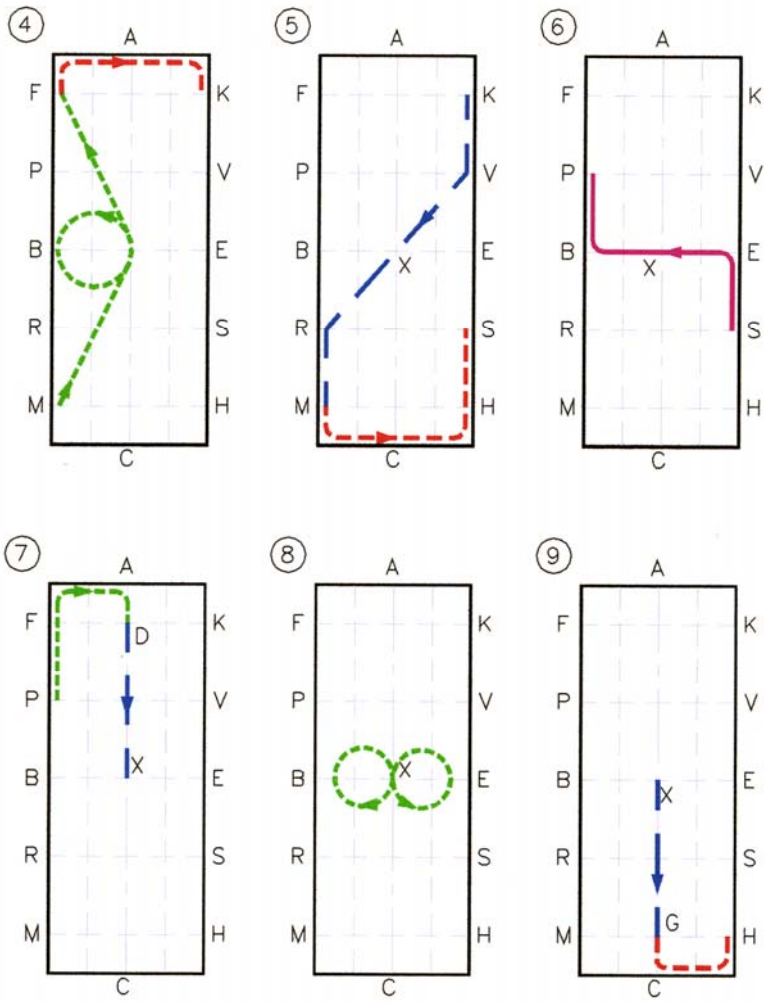
Tempo medio di esecuzione: 8,30 minuti

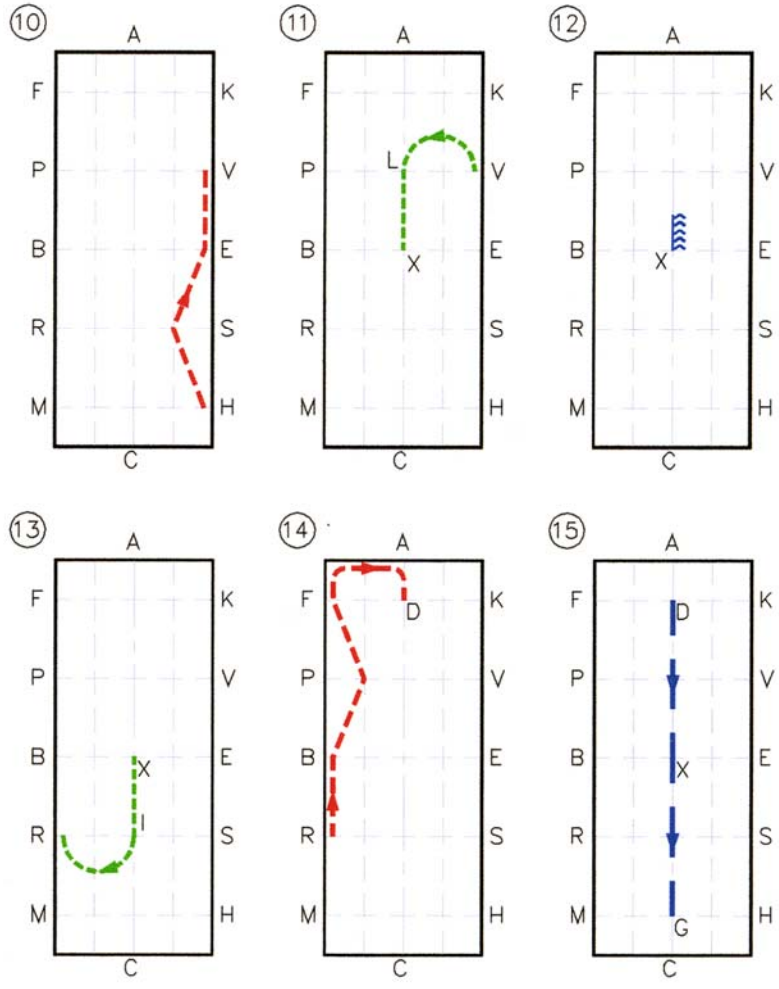
N.	LETT.	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO
1	AX X XCH	Trotto di lavoro Arresto, saluto Trotto di lavoro, pista a mano sinistra	Guidare in linea diritta. Arresto con i cavalli in mano. Transizione al trotto di lavoro	
2	HX X  KAF	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra Ø 20 m Trotto di lavoro, redini a volontà	Precisione della figura, regolarità, flessione laterale, transizione	
3	FPXSH HCM	Trotto allungato Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, impulso, precisione, regolarità, transizione al trotto di lavoro	
4	MX X  FAK	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a sinistra Ø 20 m Trotto di lavoro, redini a volontà	Precisione della figura, regolarità, flessione laterale, transizioni	
5	KVXRM MCHS	Trotto allungato Trotto di lavoro	Precisione della figura, regolarità, impulso, transizioni	
6	SEXBP	Passo in mano	Transizione al passo, linee diritte, impulso, regolarità, qualità della flessione	
7	PFAD DX	Trotto riunito Trotto allungato	Transizione al trotto riunito, transizione al trotto allungato, regolarità, linea mediana diritta	
8	X	Trotto riunito, circolo a destra Ø 15 m seguito da circolo a sinistra Ø 15 m	Precisione della figura, regolarità, qualità della flessione	
9	XG C	Trotto allungato Pista a mano sinistra, trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, regolarità, transizione al trotto di lavoro, qualità della flessione laterale	
10	HE V	Deviazione 10 m dal bordo Trotto riunito	Flessione, piego, precisione, impulso, regolarità	
11	VL LX	½ circolo a sinistra Ø 20 m Prendere la mediana	Qualità della flessione, impulso, precisione della figura, linea mediana diritta	
12	X	Arresto, immobilità 10" indietreggiare di 3 m rompere al trotto riunito	Transizione all'arresto, immobilità, qualità dell'indietreggiata, transizione al trotto riunito	

13	XI IR	Prendere la linea mediana ½ circolo a destra Ø 20 m	Linea mediana diritta, impulso, precisione della figura, qualità del piego	
14	RB BF AD	Trotto di lavoro Deviazione 10 m dal bordo Prendere la mediana	Transizione al trotto di lavoro, qualità della flessione laterale, precisione, impulso, regolarità	
15	DXG G	Trotto allungato Arresto, saluto  Lasciare la pista al trotto	Transizione al trotto allungato, qualità dell'allungo, linea diritta, regolarità, transizione all'arresto arresto in mano	
16		ANDATURE		
17		IMPULSO		
18		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA		
19		GUIDATORE		
20		PRESENTAZIONE		
T O T A L E			Massimo 200 punti Coefficiente 0,8	

## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 6







Allegato 10

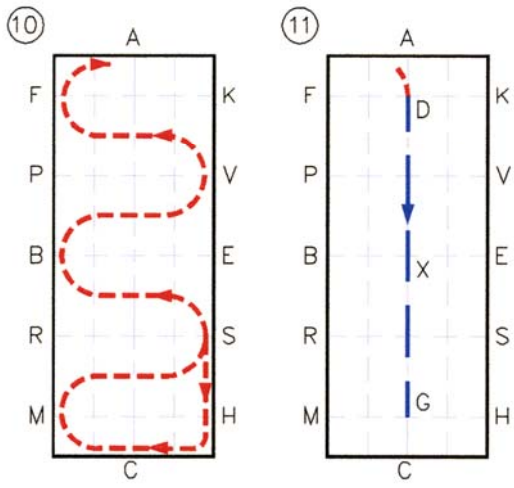
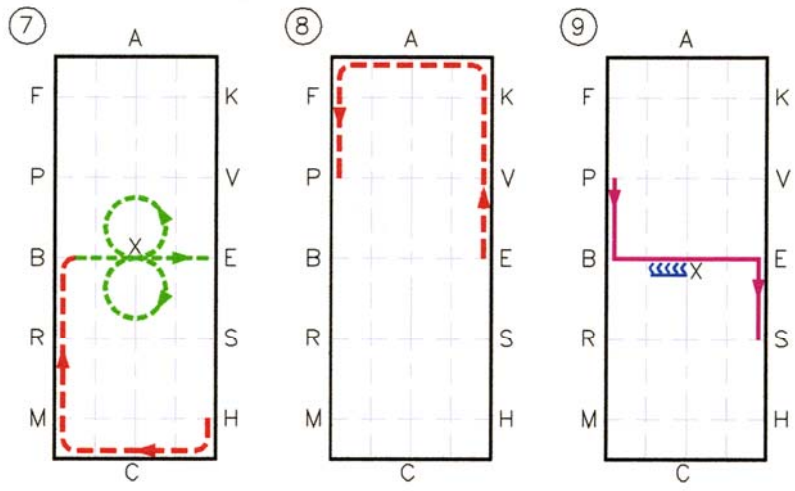
**RIPRESA DI DRESSAGE N. 7**

(per Singoli, Cavalli e Pony)

Tempo medio di esecuzione: 7 minuti

N.	LETTERE	MOVIMENTI	ESECUZIONE	VOTO
1	AX X  XCM	Entrare al trotto di lavoro Arresto, saluto. Procedere al trotto di lavoro Pista a mano destra	Guidare in linea retta. Transizione all'arresto con i cavalli in mano Transizione al trotto di lavoro	
2	MRXVK  KAF	Trotto allungato  Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità Transizione al trotto di lavoro	
3	F  FBM  M	Trotto riunito, redini in una mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
4	MC C CH	Trotto riunito Arresto, immobilità 10" Trotto riunito	Transizione all'alt, immobilità Transizione al trotto riunito	
5	HSXPF  FAK	Trotto allungato  Trotto di lavoro	Transizione al trotto allungato, estensione, impulso, regolarità, transizione al trotto di lavoro	
6	K  KEH  H	Trotto riunito, redini in una mano Doppia deviazione di 10 m dalla pista Redini a volontà	Transizione al trotto riunito, trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
7	HCMB BX X  XE	Trotto di lavoro Trotto riunito Circolo a destra seguito da circolo a sinistra Ø 15 m Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, qualità del trotto riunito, precisione della figura, flessione, regolarità, impulso	
8	EKAP	Trotto di lavoro	Transizione al trotto di lavoro, trotto di lavoro, flessione, regolarità	
9	PBX X  XES	Passo in mano Arresto, indietreggiare di 3 m Passo in mano	Transizione al passo, transizione all'arresto, retro, indietreggiata diritta, transizione al passo	
10	SHC CMSBVFA	Trotto di lavoro Serpentina di 5 curve, ciascuna Ø 20 m	Transizione al trotto di lavoro, qualità del trotto di lavoro, precisione della figura, flessione, regolarità	
11	A DXG  G	Prendere la linea mediana Trotto allungato  Arresto, saluto	Linea diritta, transizione al trotto allungato, estensione, transizione all'arresto, immobilità	
Lasciare la pista al trotto di lavoro				
12		ANDATURE		
13		IMPULSO		
14		SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA		
15		GUIDATORE		
16		PRESENTAZIONE		
<b>T O T A L E (massimo 160 punti)</b>				





Allegato 11

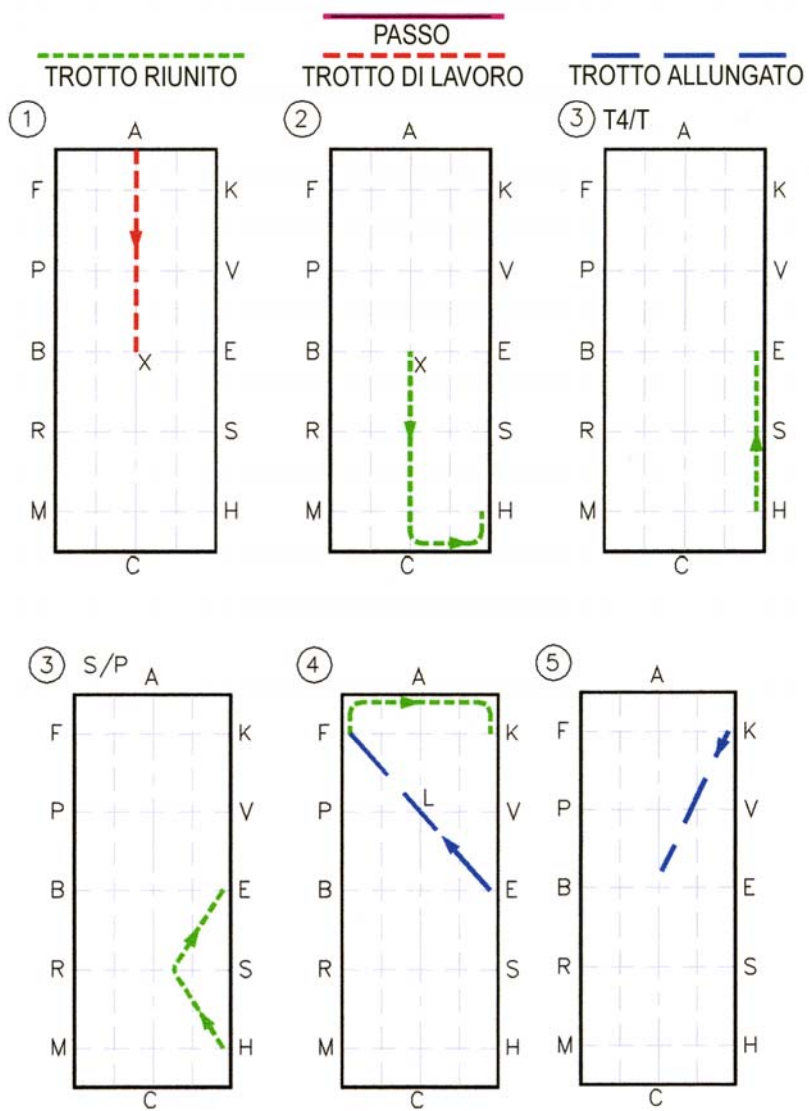
**RIPRESA DI DRESSAGE N. 8**

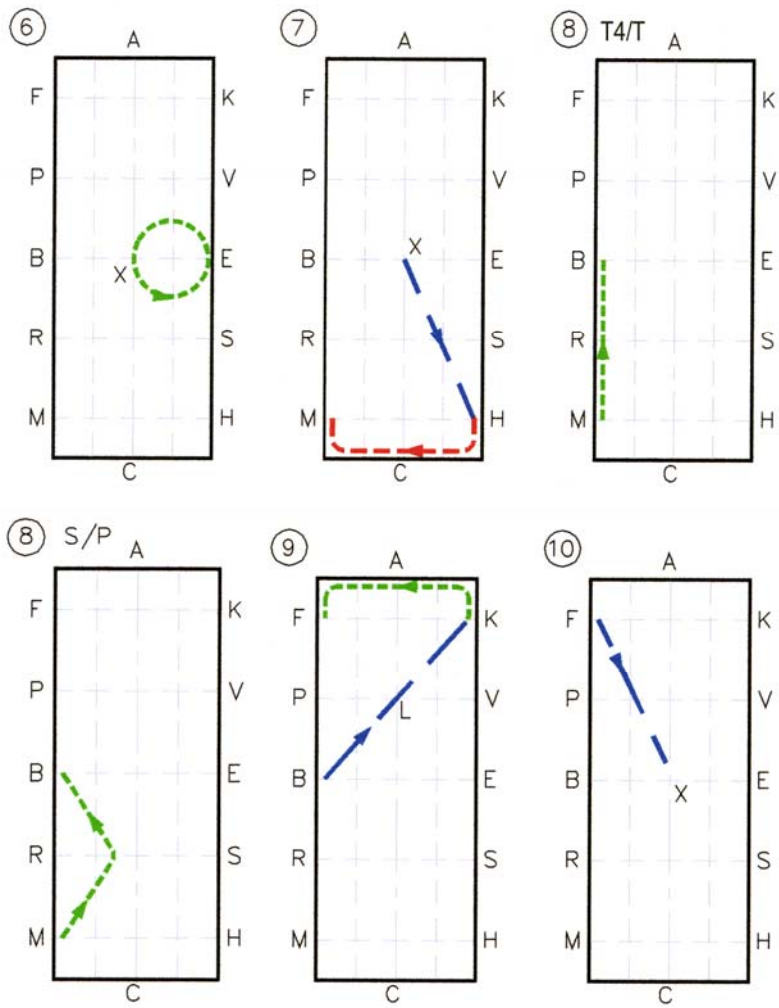
Tempo medio di esecuzione: 8 minuti

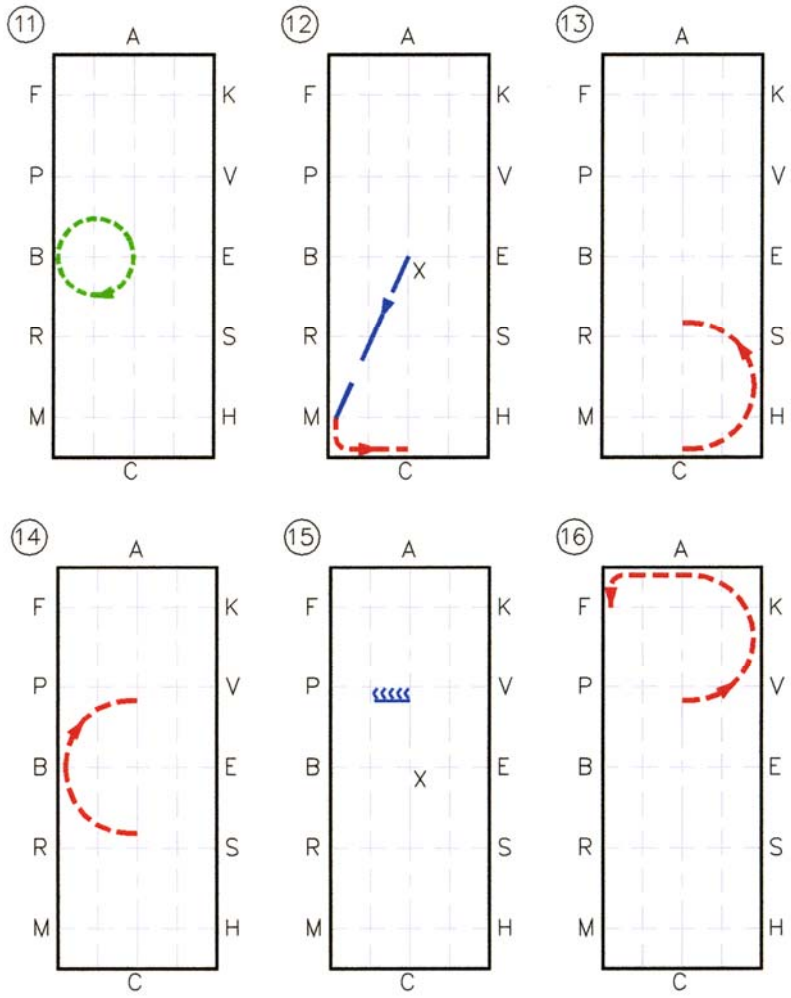
<b>N.</b>	<b>LETT.</b>	<b>MOVIMENTI</b>	<b>DA GIUDICARE</b>	<b>VOTO</b>
1	AX	Entrare al trotto di lavoro  Alt, saluto	Dritto sulla linea mediana, precisione. Transizione all'alt, saluto Immobilità nell'arresto con i cavalli in appoggio	
2	XCH	Trotto riunito	Transizione al trotto riunito, flessione	
3	HE E	Trotto riunito, deviazione 15 m con le redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità. Transizione al trotto allungato	
4	ELF FAK	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, regolarità Transizione al trotto riunito	
5	KX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo, flessione, impulso Transizione al trotto riunito	
6	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a sinistra di 20m	Precisione, flessione  Transizione al trotto allungato	
7	XH H HCM	Trotto allungato  Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo, flessione, regolarità Transizione e qualità del trotto di lavoro Transizione al trotto riunito	
8	MB B	Trotto riunito, deviazione 15 m con redini in una mano Redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della deviazione, regolarità Transizione al trotto allungato	
9	BLK KAF	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo, transizione Qualità della riunione, regolarità Transizione al trotto allungato	
10	FX	Trotto allungato	Qualità dell'allungo Transizione al trotto riunito	
11	X	Redini in una mano, trotto riunito, circolo a destra di 20 m	Qualità della riunione, precisione, flessione Transizione al trotto allungato	
12	XM M MC	Trotto allungato Redini a volontà Trotto di lavoro	Qualità dell'allungo e del trotto di lavoro, regolarità, flessione. Transizione al trotto di lavoro	
13	C	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra Alt perpendicolarmente alla linea	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, immobilità, qualità del trotto di lavoro, regolarità	

		mediana con il guidatore sulla linea mediana, immobilità 8''		
14		Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a destra Alt perpendicolarmente alla linea mediana con il guidatore sulla linea mediana	Precisione della figura, flessione, qualità delle transizioni, qualità del trotto di lavoro, regolarità	
15		Indietreggiare di 3 m	Transizione alla retro, qualità della retro, linea diritta. Transizione al trotto di lavoro	
16	AF	Trotto di lavoro, mezzo circolo di 33 m. a sinistra fino alla A Trotto di lavoro	Qualità del trotto, flessione, regolarità Transizione al passo	
17	FPXS	Passo	Qualità del passo. Transizione al trotto riunito	
18	SHC C CMR	Trotto riunito Redini in una mano, circolo a destra di 15 m Trotto riunito, redini a volontà	Qualità della riunione, precisione della figura, flessione, precisione Transizione al trotto allungato	
19	RXVK KAD	Trotto allungato Trotto riunito	Qualità dell'allungo e della riunione. Transizioni	
20	DXG G	Trotto allungato Alt, saluto	Qualità dell'allungo. Diritto sulla linea mediana, regolarità Transizione all'alt Immobilità nell'alt e saluto	
Lasciare il rettangolo al trotto di lavoro				
21		ANDATURE	Regolarità e libertà (se tiro a 4 l'andatura deve essere mantenuta da tutti i cavalli)	
22		IMPULSO	Movimento in avanti (se tiro a 4 tutti i cavalli devono lavorare)	
23		SOTTOMISSIONE E ELEGGEREZZA	Risposta volenterosa agli aiuti senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità	
24		GUIDATORE	Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure	
25		PRESENTAZIONE	Aspetto di guidatore e groom, pulizia, forma, assortimento e condizione di cavalli, finimenti e carrozza	
<b>T O T A L E</b>			Massimo 250 punti	
			Coefficiente 0,64	

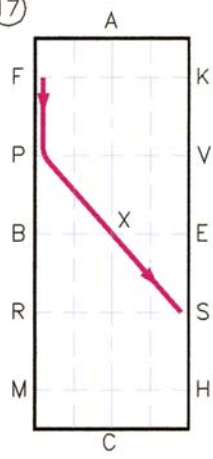
## GRAFICO DEL DRESSAGE N. 8



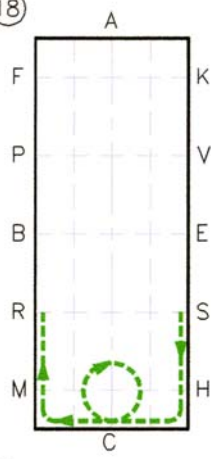




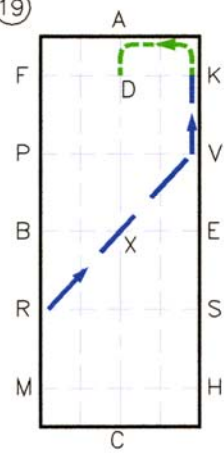
17



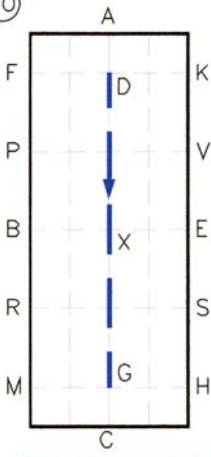
18



19



20



TROTTO RIUNITO

PASSO  
TROTTO DI LAVORO

TROTTO ALLUNGATO

## DIFFERENZE DI REGOLAMENTAZIONE PER MARATONA DI CINQUE FASI

In una maratona - Prova B - di cinque fasi, i seguenti Articoli vengono modificati:

### Art. B.49 (FEI 948) - II PERCORSO

#### B.49.1 Distanze e velocità

Fase	Distanza massima	Distanza minima	Andatura	Velocità massima Km/h	
				Cavalli	Pony
A	7.000 m	4.000 m	libera	15	14
B	1.000 m	800 m	passo	7	6
C	4.000 m		trotto	19	17
D	1.000 m	800 m	passo	7	6
E	9.000 m	*	libera	14	13

\* almeno 1 km per ostacolo

#### B.49.2 Soste obbligatorie

B.49.2.1 Ci deve essere una sosta obbligatoria di 10 minuti alla fine delle Fasi B e D. Vedi Art. B.49.2.1/FEI 948.2.1.

B.49.2.6 In caso di condizioni climatiche estremamente calde ed umide, il tempo accordato per le soste obbligatorie (dopo le Fasi B e D) può essere prolungato a discrezione della Giuria di Terreno.

### Art. B.52 (FEI 951) - TEMPI

#### B.52.2 Tempi nelle Fasi

B.52.2.2a Il Tempo Minimo nella Fase C è inferiore di un minuto al Tempo Accordato.

B.52.2.3 Non vi è tempo minimo nelle Fasi B e D.

B.52.2.5 Il Tempo Limite nelle Fasi B e C è uguale al Tempo Accordato più il 20%.

#### B.52.5 Penalità nelle Fasi

B.52.5.2 Nella Fase C i Concorrenti verranno penalizzati di 0,1 punto per ogni secondo iniziato al di sotto del Tempo Minimo.

## **Art. B.53 (FEI 952) - PENALITA' SUL PERCORSO**

### **B.53.1 Frusta**

B.53.1.1 Le penalità per non avere una frusta sulla carrozza nelle Fasi A, B, C e D e fuori dagli ostacoli in Fase E è di 5 punti per fase.

### **B.53.4 Errore di andatura**

B.53.4.1 Se uno o più cavalli rompono ad un'andatura diversa da quella specificata per le Fasi B, C e D e questo non viene corretto entro cinque secondi, il Concorrente riceve 1 punto di penalità ogni volta che accade. Se la rottura continua, il Concorrente riceverà 1 punto di penalità per ogni periodo addizionale di cinque secondi.

B.53.4.2 In Fase C, dove sarebbe insicuro mantenere il trotto, il Delegato Tecnico può autorizzare qualsiasi andatura su quel determinato tratto del percorso. L'inizio e la fine di questo tratto devono essere indicati chiaramente.

### **B.53.5 Errore di andatura intenzionale**

Mettere tutti i cavalli intenzionalmente al galoppo o al trotto nelle Fasi B e D o far galoppare volutamente tutti i cavalli in Fase C comporterà l'eliminazione.

### **B.53.6 Messa di piedi a terra**

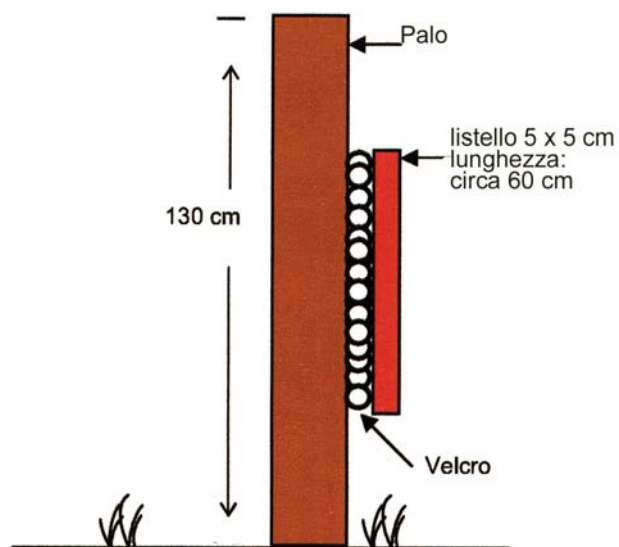
Nelle Fasi A, B, C, D e fuori dagli ostacoli della Fase E i Groom ed il Concorrente non possono smontare dalla carrozza a meno che questa non sia ferma. Se la carrozza non è ferma, la messa di piedi a terra sia di uno che di entrambi i Groom comporta 10 punti di penalità, mentre se mette i piedi a terra il Concorrente verranno attribuiti 20 punti di penalità.

## **Art. B.58 (FEI 957) - UFFICIALI DI GARA**

### **B.58.2 Osservatori a terra**

B.58.2.1 Gli Osservatori a terra dovrebbero essere distribuiti lungo il percorso in posizione tale da poter vedere i passaggi obbligati più critici ed il tragitto più lungo possibile del passo nelle Fasi B e D.

## **ELEMENTI ROVESCIBILI PER GLI OSTACOLI**



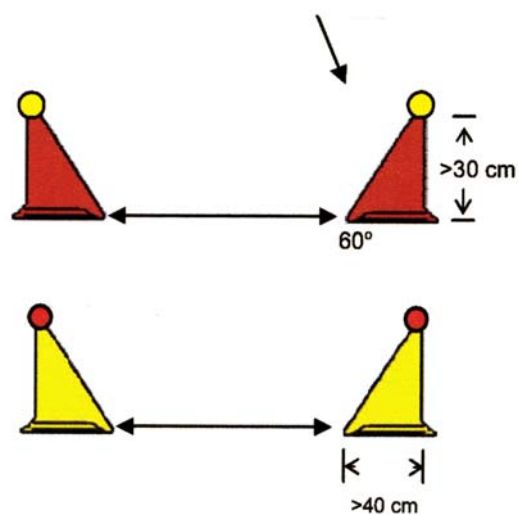
## DISEGNO DELLE COPPIE DI CONI

(visti dalla carrozza)

**Colore: rosso o giallo con palline di colore contrastante**

Materiale: PVC morbido  
Altezza: minimo 30 cm  
Base: minimo 40 cm  
Inclinazione: 60°

Pallina appesantita o  
blocco di legno che cade  
quando l'elemento viene  
urtato



base interna posizionata alla distanza  
prevista per la relativa carreggiata  
Art. B.63.1.4/FEI 962.1.4

## OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI

(Gli elementi devono essere distanziati di 20-40 cm)

### 15.1 “L” semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

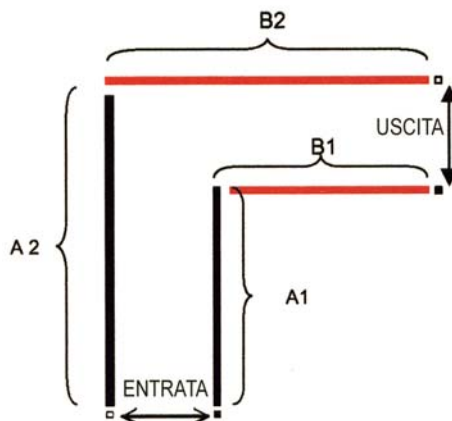
Segnali: un paio di segnali rossi e bianchi, posizionati entro 20 cm dall'elemento “A” di entrata e “B” di uscita

**Cavalli** (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tandem	4	8	12	8	12	4
Tiri a 4	4	8	12	8	12	4

**Pony** (misure minime)

	Entrata	A1	A2	B1	B2	Uscita
Singoli	3	8	11	8	11	3
Pariglie	3	8	11	8	11	3
Tandem	3	8	11	8	11	3
Tiri a 4	3	8	11	8	11	3



## 15.2 Doppia "L"

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

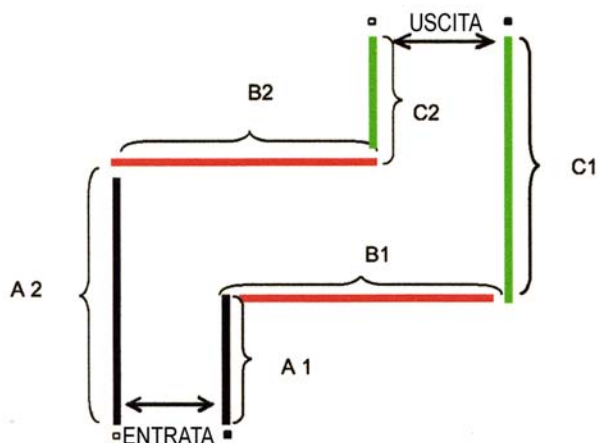
C - entro 20 cm dall'uscita

**Cavalli** (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tandem	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5
Tiri a 4	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

**Pony** (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Usc
Singoli	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Pariglie	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tandem	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tiri a 4	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



### 15.3 “U” semplice

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

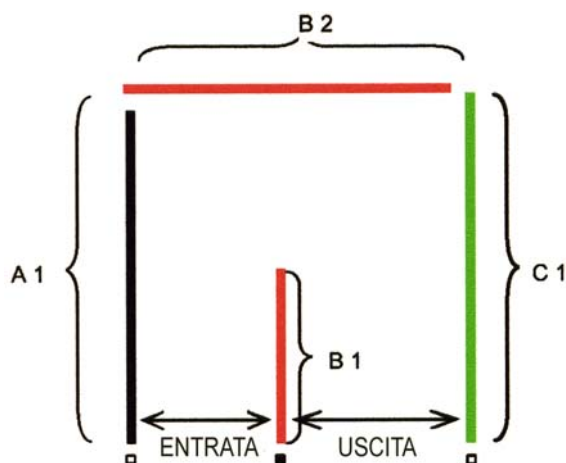
C - entro 20 cm dall'uscita

**Cavalli** (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	3	9	4	5	7	9	4
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	4	10	5	5	9	10	5
Tiri a 4	4	10	5	5	9	10	5

**Pony** (misure minime)

	Entrata	A1	B	B1	B2	C1	Uscita
Singoli	2	8	3	5	5	8	3
Pariglie	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	3	9	4	5	7	9	4
Tiri a 4	3	9	4	5	7	9	4



## 15.4 Doppia "U"

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

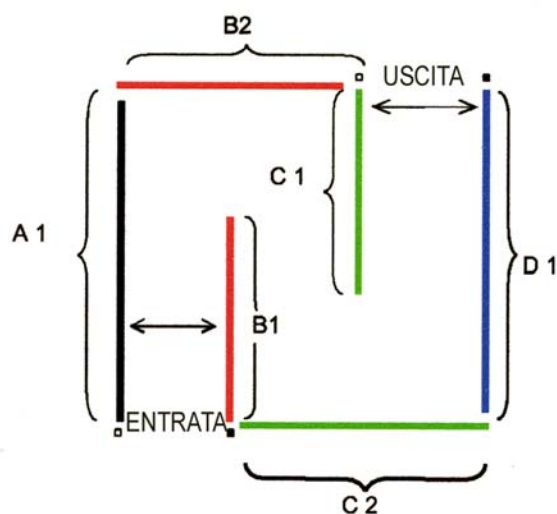
C - entro 20 cm dall'uscita

**Cavalli** (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5
Tiri a 4	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

**Pony** (misure minime)

	Ent	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Usc
Singoli	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Pariglie	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tiri a 4	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



## 15.5 Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

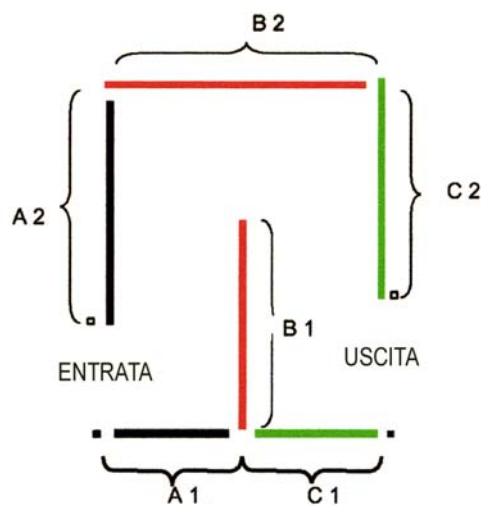
C - entro 20 cm dall'uscita

**Cavalli** (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	4	5	9	5	8	10	5	8	5
Tiri a 4	4	5	9	5	8	10	5	8	5

**Pony** (misure minime)

	Entr.	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Usc.
Singoli	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	4



## 15.6 Doppia Scatola

Costruzione:

Sostegni: da 40 a 60 cm dal suolo alla parte superiore della barriera

Elementi: devono essere indipendenti; paralleli o perpendicolari; barriere intere o frammentate; distanziate di 20 - 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 20 cm dall'entrata

B e C - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

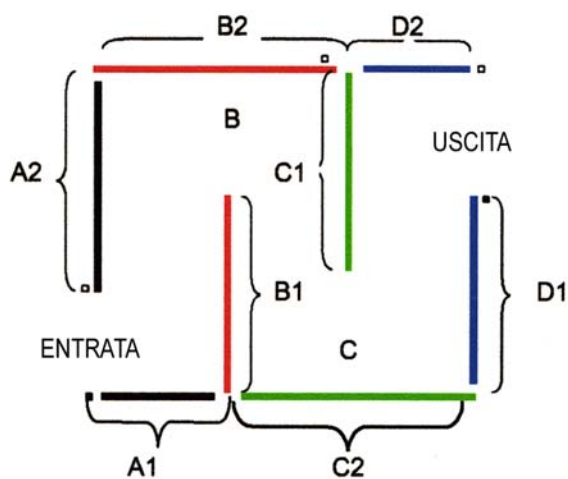
C - entro 20 cm dall'uscita

**Cavalli** (misure minime)

	E	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	U
Si	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Pa	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Ta	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5
T4	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

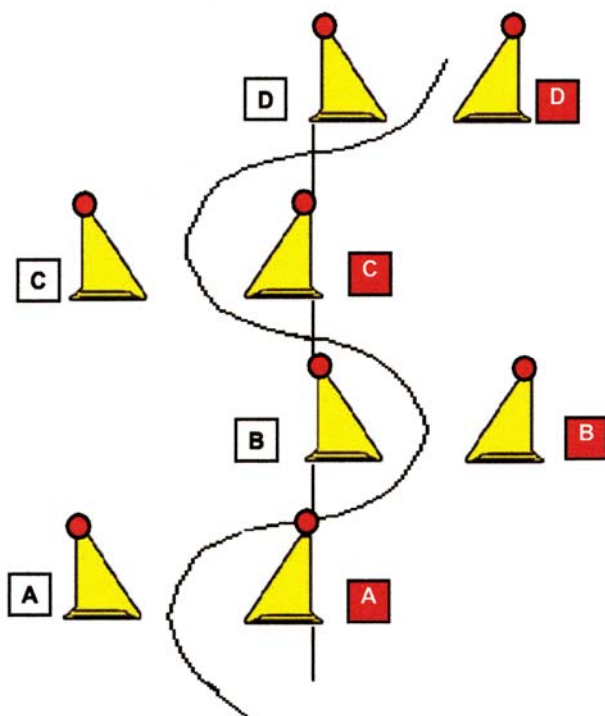
**Pony** (misure minime)

	E	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	U
Si	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Pa	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Ta	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
T4	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4





## 16.2 ZIG-ZAG



**Distanza minima tra i Coni** (non da centro a centro)

	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	12 m	10 m
Pariglie	8 m	8 m
Tandem	12 m	10 m
Singoli	8 m	8 m

La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 20 cm di distanza.

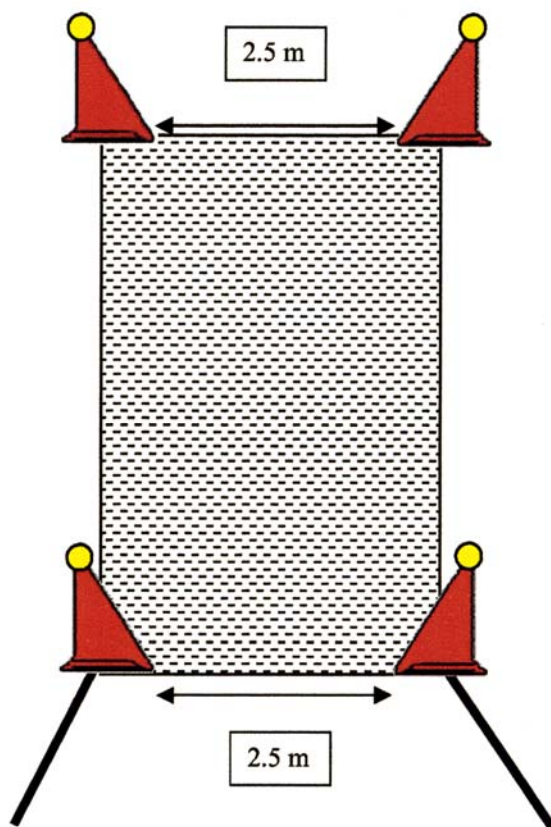
La fila centrale di coni non deve essere modificata; saranno i coni esterni che verranno spostati per essere adattati ad un'altra carreggiata.

### 16.3 PONTE

Dimensioni:

10m x 3m; altezza massima 20 cm con ali di entrata a ventaglio

Coni: sono richiesti a ciascuna estremità adiacenti al ponte, con le lettere A rossa e bianca all'entrata e le lettere B rossa e bianca all'uscita.  
Larghezza fissa di 2,50 m per tutte le categorie.



## RIASSUNTO DELLA PROVA B

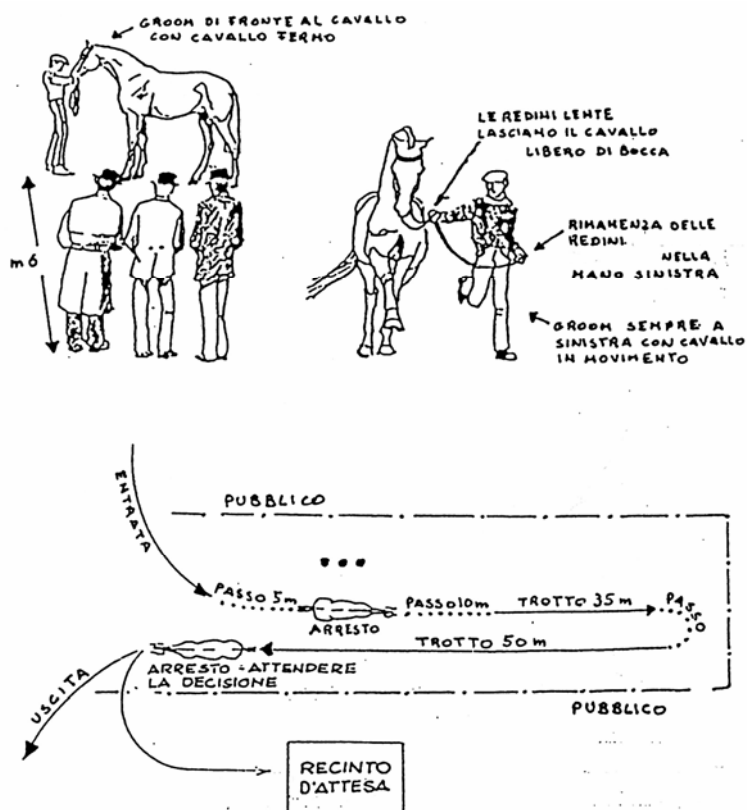
	Categoria	Distanza massima km	Velocità massima km/h 5 fasi (3 fasi)	Peso minimo kg	Carreggiata minima cm
Cavalli	Tiri a Quattro	5 Fasi 22 Km	15/7/19/7/14 15/7/14	600 kg	125 cm
	Pariglie			350 kg	
	Tandem			150 kg	
	Singoli				
Pony	Tiri a Quattro	3 Fasi 17 Km	14/6/17/6/13 14/6/13	300 kg	
	Pariglie			225 kg	
	Tandem			90 kg	
	Singoli				

## RIASSUNTO DELLA PROVA C

	Categoria	Velocità minima m/min	Largh. con i cm *	Serpentina	Zig-zag	„L“	„U“	Ost. sing.	Carregg. minima cm
Cavalli	Tiri a 4	230	190	12	12	4/4	4/5/5	15	158
	Tandem		170						138
	Pariglie	250	160	8	11			148	
	Singoli								
Pony	Tiri a 4	230	170	10	10	3/3	2/4/4	12	138
	Tandem	240							
	Pariglie	250	160	8		2/3/3			
	Singoli								

\* + 10 cm per categorie Brevetti

## PROCEDURA PER L'ISPEZIONE VETERINARIA



- Tenuta del Concorrente o del Groom che presenta il cavallo:  
il Copricapo è obbligatorio; no pantaloni corti
- Presentazione del cavallo:  
i cavalli devono essere presentati in filetto
- Comportamento consigliato:  
presentarsi tenendo il cavallo da sinistra, salutare la Giuria e piazzare il cavallo ai due venti come da figura
- Percorso:  
effettuare il percorso come da disegno, arresto ed attendere la decisione della Giuria



**PROVA B - MARATONA**  
**Tabella per il calcolo del Tempo Accordato**

	Andatura libera/trotto (Km/h)						
metri	13	14	15	16	17	18	19
10	2,7"	2,5"	2,4"	2,3"	2,1"	2"	1,9"
20	5,5"	5"	4,8"	4,5"	4,2"	4"	3,8"
40	11"	10"	9,6"	9"	8,5"	8"	7,6"
60	17"	16"	15"	14"	13"	12"	11"
80	22"	21"	19"	18"	17"	16"	15"
100	28"	26"	24"	23"	21"	20"	19"
200	56"	51"	46"	45"	42"	40"	38"
300	1'23"	1'17"	1'12"	1'08"	1'04"	1'00"	57"
400	1'51"	1'43"	1'36"	1'30"	1'25"	1'20"	1'16"
500	2'19"	2'09"	2'00"	1'53"	1'46"	1'40"	1'35"
600	2'46"	2'34"	2'24"	2'15"	2'07"	2'00"	1'54"
700	3'14"	3'00"	2'48"	2'38"	2'28"	2'20"	2'13"
800	3'42"	3'26"	3'12"	3'00"	2'49"	2'40"	2'32"
900	4'09"	3'52"	3'36"	3'23"	3'11"	3'00"	2'51"
1000	4'37"	4'17"	4'00"	3'45"	3'32"	3'20"	3'10"
2000	9'14"	8'34"	8'00"	7'30"	7'04"	6'40"	6'19"
3000	13'51"	12'51"	12'00"	11'15"	10'35"	10'00"	9'28"
4000	18'28"	17'08"	16'00"	15'00"	14'07"	13'20"	12'38"
5000	23'05"	21'25"	20'00"				
6000	27'42"	25'42"	24'00"				
7000	32'19"	29'59"	28'00"				
8000	36'55"	34'16"					
9000	41'32"	38'33"					
m/min	217 m	233 m	250 m	267 m	283 m	300 m	317 m

	<b>Andatura: passo</b>		
<b>metri</b>	<b>5 Km/h</b>	<b>6 Km/h</b>	<b>7 Km/h</b>
1	0,7"	0,6"	0,5"
10	7"	6"	6"
20	14"	12"	11"
30	21"	18"	15"
40	28"	24"	20"
50	36"	30"	26"
60	42"	36"	31"
70	49"	42"	36"
80	57"	48"	41"
90	1'04"	54"	47"
100	1'12"	1"	52"
200	2'24"	2"	1'43"
300	3'36"	3"	2'34"
400	4'48"	4"	3'26"
500	6'00"	5"	4'17"
600	7'12"	6"	5'09"
700	8'24"	7"	6'00"
800	9'36"	8"	6'51"
900	10'48"	9"	7'43"
1000	12'00"	10"	8'34"
7 min	583 m	700 m	816 m
8 min	666 m	800 m	933 m
9 min	750 m	900 m	
10 min	833 m	1000 m	
11 min	917 m		
12 min	1000 m		
m/min	83 m	100 m	116,6 m



Allegato 23

PROVA B- MARATONA  
FOGLIO DEI CRONOMETRISTI

Foglio di bordo da esibire ai cronometristi per la compilazione			Concorrente Nome ..... N° .....			
FASE		ORA	MIN	SEC	Firma del Cronom.	Tempo Impiegato
<b>A</b>	PARTENZA					
	ARRIVO					
<b>B</b>	PARTENZA					
	ARRIVO					
<b>C</b>	PARTENZA					
	ARRIVO					
<b>D</b>	PARTENZA					
	ARRIVO					
<b>E</b>	PARTENZA					
	ARRIVO					
LUOGO: .....			VISTO DELLA GIURIA			
DATA: .....			.....			

NOTA: I C.O. possono distribuire il presente foglio a ciascun concorrente; il concorrente è tenuto a conservare a bordo della carrozza questo foglio, ad esibirlo ai cronometristi perchè vi marchino il tempo di partenza ed arrivo di ogni fase, a consegnare il foglio in giuria non appena terminata la maratona. Se possibile usare carta verde per questo foglio.





Allegato 26

**PROVA B - MARATONA  
FOGLIO DELL'OSSERVATORE A TERRA**

CATEGORIA .....

FASE E ANDATURA	PENALITÀ PER ROTTURE ARRESTI O PIEDE A TERRA Art.31.6, 7, 9	PASSAGGI OBBLIGATI SUPERATI Art.28, 9	Ritardi o attese Art. 18.5		Tempo impiegato		Spazi riservati alla Giuria	
			Min.	Sec.	Min.	Sec.	Tempo abbuonato	Penalità
A Libera								
B Passo								
C Trotto								
D Passo								
E Libera								

CONCORRENTE: Nome ..... NUMERO ..... FIRMA DEL GIUDICE .....

LUOGO: ..... FIRMA DELL'OSSERVATORE A TERRA .....

DATA: ..... (leggibile) .....



**PROVA C - OSTACOLI/CONI**  
**Tabella per il calcolo del Tempo Accordato**

<b>metri</b>	<b>200</b>	<b>210</b>	<b>220</b>	<b>230</b>	<b>240</b>	<b>250</b>
<b>5</b>	1,5''	1,5''	1,4''	1,3''	1,25''	1,2''
<b>10</b>	03''	03''	2,7''	2,6''	2,5''	2,4''
<b>50</b>	15''	15''	14''	13''	12''	12''
<b>100</b>	30''	29''	27''	26''	25''	24''
<b>500</b>	2'30''	2'23''	2'16''	2'10''	2'03''	2'00''
<b>520</b>	2'36''	2'28''	2'22''	2'16''	2'10''	2'05''
<b>540</b>	2'42''	2'34''	2'27''	2'21''	2'15''	2'10''
<b>560</b>	2'48''	2'40''	2'33''	2'26''	2'20''	2'14''
<b>580</b>	2'54''	2'46''	2'38''	2'31''	2'25''	2'19''
<b>600</b>	3'00''	2'51''	2'44''	2'37''	2'30''	2'24''
<b>620</b>	3'06''	2'57''	2'49''	2'42''	2'35''	2'29''
<b>640</b>	3'12''	3'02''	2'55''	2'47''	2'40''	2'34''
<b>660</b>	3'18''	3'09''	3'00''	2'52''	2'45''	2'38''
<b>680</b>	3'24''	3'14''	3'05''	2'57''	2'50''	2'43''
<b>700</b>	3'30''	3'20''	3'11''	3'03''	2'55''	2'48''
<b>720</b>	3'36''	3'25''	3'16''	3'08''	3'00''	2'53''
<b>740</b>	3'42''	3'31''	3'22''	3'13''	3'05''	2'58''
<b>760</b>	3'48''	3'37''	3'27''	3'18''	3'10''	3'02''
<b>780</b>	3'54''	3'43''	3'33''	3'23''	3'15''	3'07''
<b>800</b>	4'00''	3'49''	3'38''	3'29''	3'20''	3'12''



## **C - REGOLAMENTO PER I CONCORSI DI ATTACCHI DI TRADIZIONE**

### **GENERALITA'**

L'oggetto di queste manifestazioni è di mantenere l'arte tradizionale dell'attacco salvaguardando il patrimonio di veicoli ippotrainabili, di sviluppare la sua immagine e di partecipare al perfezionamento degli amatori di questa disciplina.

I concorsi comprendono tre prove:

- a) La presentazione;
- b) Il percorso su strada;
- c) La maneggevolezza (prova con).

### **CONDIZIONI**

Per partecipare ad un concorso di attacchi di tradizione (CAT o CIAT), è necessario che il guidatore o il groom abbiano un'età di almeno 12 anni. Da 12 a 16 anni il guidatore dovrà essere accompagnato da un tecnico di attacchi.

Tutti i guidatori che prendono parte ad un concorso di attacchi in Italia, dovranno essere in regola con il tesseramento FISE. Tutti dovranno fornire il numero della propria polizza di assicurazione per la responsabilità civile con l'estensione alla pratica degli attacchi. Si possono far concorrere dei cavalli, muli o asini in regola con le vaccinazioni e con il passaporto di identificazione. I guidatori non tesserati FISE dovranno provvedere al tesseramento presso il Comitato Organizzatore prima di partecipare ad un concorso.

### **GIUDICI**

La Giuria composta da un Presidente e da uno o due giudici abilitati dalla FISE si fa garante dell'applicazione del regolamento. La Giuria può decidere l'eliminazione di un equipaggio pericoloso (cavappo stressato, pericoloso, guidatore non sufficientemente esperto, finimenti o vettura non idonei ad assicurare la sicurezza dell'attacco).

### **VETTURE**

Le vetture utilizzate devono essere d'epoca o delle riproduzioni di modelli d'epoca, costruite in maniera tradizionale e sono valutate su 10 punti; le vetture moderne sono valutate su 6 punti. Il numero del concorrente deve essere fissato in maniera visibile sulla vettura.

## PROVE

### a) **Presentazione**

L'attacco è giudicato da fermo, separatamente da ciascun giudice, ed il punteggio deve essere annotato sulla scheda predisposta dalla FISE l'uso di protezioni, fasce stinchiere o altro è vietato. Il concorrente che dovesse presentarsi in ritardo subirà una penalità di 5 punti.

### b) **Prova su strada**

La prova su strada è un percorso che necessita da parte del guidatore di una conoscenza delle andature e delle capacità di far esprimere il suo attacco in condizioni normali. Il percorso su strada è scelto in maniera che sia adatto ad ogni tipo di vettura, di massima dei percorsi carrozzabili e delle strade senza buche. La distanza è di circa 15 Km. Le velocità imposte sono:

6 km/H per gli asini;

10 km/H per i piccoli ponies, muli e per i cavalli da tiro;

12 km/H per i ponies;

14 km/H per i cavalli;

La velocità per gli attacchi pesanti (ad esempio coaches) sarà di 12 Km/h.

In casi particolarmente eccezionali la Giuria potrà modificare questa velocità.

Il tempo accordato si colloca in una forchetta da 2 a 4 minuti: ogni secondo in più o in meno del tempo prescritto comporta la penalità di 0.2 punti.

La prova su strada comporta un massimo di 5 passaggi controllati (P.C.) naturali o artificiali, di cui l'ultimo sarà posizionato a non meno di 300 metri dal traguardo. Il guidatore non può cambiare abbigliamento durante la prova eccetto che in caso di pioggia, pena la squalifica. Lo stesso guidatore deve effettuare le tre fasi; un cambio di guidatore comporta la squalifica dell'attacco.

A livello regionale e locale i C.O. hanno facoltà di organizzare concorsi di tradizione con le sole prove di presentazione e con e senza la prova su strada.

### c) **La maneggevolezza (prova con).**

Questa prova permette al guidatore di dimostrare la sua capacità di far esprimere un attacco ben messo su di un percorso determinato. Essa si sviluppa su di un terreno piano e scorrevole, senza buche né piante in un luogo sgombro, dalla superficie di 6/8.000 mq, per far muovere gli attacchi in tutta sicurezza. Le velocità sono di 200 mt/min per i cavalli da tiro e i grandi attacchi; 220 mt/min per gli altri.

Un attacco non può restare più di 5 minuti sulla pista; oltre sarà squalificato. Il percorso comprende un massimo di 20 porte ma non sono ammesse combinazioni costruite con barriere, l'intervallo fra ciascuna porta dello zig – zag dovrà essere di minimo 12 metri. Larghezza delle porte:

per vetture a 2 ruote. La carreggiata e allargata di 30 cm,

per vetture a 4 ruote è presa in considerazione solo la carreggiata posteriore e la tolleranza delle porte è calcolata in funzione della distanza dalla ruota anteriore alla ruota posteriore a partire dal calcolo seguente:

Distanza tra le ruote:

meno di 40 cm: tolleranza dalle porte: - 30 cm

da 40 a 59 cm “ : + 35 cm

da 60 a 89 cm “ : + 40 cm

oltre 90 cm “ : + 45 cm

Attacco con 3 cavalli di fronte: larghezza totale delle porte 220 cm.

La ricognizione del percorso dovrà essere effettuata in tenuta di gara; il concorrente dovrà salutare la Giuria prima di prendere la partenza della prova, non è tenuto a salutare a fine percorso.

Il mancato attraversamento della porta di partenza comporta 10 punti di penalità e la partenza deve essere ripetuta, il tempo impiegato viene penalizzato con 0,2 punti al secondo. Ciascuna pallina abbattuta comporta 5 punti di penalità, le porte devono essere attraversate secondo l'ordine del loro numero e non possono essere passate al contrario. Una porta non attraversata o attraversata parzialmente comporta 10 punti di penalità; non è obbligatorio attraversarla. Uscire dal campo gara senza aver attraversato la porta di arrivo comporta 10 punti di penalità. Fino a quando l'attacco non ha superato la linea di arrivo o non è uscito dal campo, il cronometro continua a segnare il tempo. Un rifiuto o uno scarto non sono sanzionabili. L'utilizzo del freno a disco è proibito.

#### **IL TROFEO A.F.A.**

Non possono partecipare al Trofeo che i guidatori rispondenti ai criteri di selezione ovvero che abbiano partecipato senza squalifica a 2 concorsi nel corso dell'anno.

Un Trofeo è riservato al miglior guidatore di attacco.

Un Trofeo è riservato al miglior guidatore di grande attacco.

#### **RESPONSABILITA'**

La FISE declina ogni responsabilità a riguardo di danni, cadute o altri incidenti che potrebbero verificarsi nel corso delle prove.

L'organizzazione ed i concorrenti dovranno essere assicurati per coprire la responsabilità civile derivante dalla loro partecipazione alle prove attacchi.

## CONCORSO DI ATTACCHI DI TRADIZIONE

### Scheda di Valutazione

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_ NUMERO \_\_\_\_\_  
 LUOGO: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

PRESENTAZIONE		PUNTI (1-10)	NOTE
<b>Cavallo</b>	Bellezza, fierezza, omogeneità, pulizia, toelettatura, assenza di tare, qualità dei piedi, ferratura		
<b>Finimento</b>	Conformità alla tradizione, adattamento al cavallo e alla carrozza, stato generale		
<b>Carrozza</b>	Modello tradizionale, stato generale (verniciatura, pulizia), accessori (fanali, frusta), adattamento al cavallo		
<b>Guidatore Passeggeri</b>	Stile dell'abbigliamento, pulizia, cura dei dettagli, copricapo, scarpe, guanti, copertina, accessori, tenuta redini		
<b>Impressione d'insieme</b>	Equilibrio e proporzioni dell'insieme		
<b>In movimento</b>	Andature, sottomissione, calma, libertà di movimento, impulso, qualità e posizione di guida		
TOTALE PRESENTAZIONE			
PROVA DI REGOLARITA'			
PROVA DI ABILITA'			
TOTALE GENERALE			

Classifica generale \_\_\_\_\_

Firma del Giudice \_\_\_\_\_



## **D - CONCORSI RISERVATI AI CAVALLI DA TIRO PESANTE**

### **D.1 Generalità**

- D.1.a Sono previste le seguenti prove:  
A Dressage  
B Maratona  
C1 Percorso ad ostacoli  
C2 Percorso ad ostacoli con carro  
D Prova di addestramento alla voce  
E Prova di tiro  
F Show  
G Prova di traino del tronco  
Il concorso può essere organizzato su una prova, su due, su tre.
- D.1.b Le prove A, B, C1 riprendono le corrispondenti prove menzionate nel regolamento attacchi, che in queste prove è applicato per i cavalli da tiro, con le modifiche che sono indicate.
- D.1.c Le prove C2, D, E, G sono previste espressamente per i cavalli da tiro e tendono ad evidenziarne l'attitudine e l'addestramento nelle prestazioni e nelle manovre tipiche dei cavalli da tiro pesante.
- D.1.d La prova F, applicabile anche agli attacchi di cavalli carrozzieri, riprende la vecchia prova di presentazione, con attacco rotabile attaccato ed estendendone il giudizio anche all'attacco in movimento. Come abituale nei paesi anglosassoni (Inghilterra, USA, Australia, ecc.) nelle Private Driving Classes.

### **D.2 Criteri di ammissione dei cavalli**

- D.2.a Potranno essere iscritti al concorso solo cavalli che abbiano compiuto il quarto anno di età.
- D.2.b A giudizio della Giuria potranno essere ammessi anche cavalli di tre anni, ma non in prova B.
- D.2.c I concorsi sono aperti ai cavalli aventi un peso corporeo superiore al seguente peso convenzionale (PC)  
**PC = 450 + 9 (T - 145) Kg**  
dove T è l'altezza al garrese in cm.
- D.2.d Oltre alla taglia di 175 cm, il peso minimo richiesto è pari a 720 Kg, indipendentemente dall'altezza.

D.2.e Saranno quindi ammessi al Concorso i cavalli brachimorfi o mesobrachimorfi.

### **D.3 Visita Veterinaria**

D.3.a La visita veterinaria si svolgerà come previsto nel Regolamento Attacchi FISE, cavalli alla mano in filetto. Tutti i cavalli verranno poi pesati e misurati al garrese.

### **D.4 Prova A - Dressage**

D.4.a I Concorrenti in un rettangolo di 100 x 40 metri effettueranno le figure della ripresa di Dressage di cui al testo n. 1, incluso l'arresto di 10 secondi.

D.4.b Le andature previste sono il passo ed il trotto di lavoro (anche le figure che prevedono il trotto riunito ed allungato verranno eseguite al trotto di lavoro).

D.4.c La ripresa si effettua con il cavallo o i cavalli attaccati ad un adatto rotabile.

D.4.d Guidatori a bordo del rotabile, frusta se prevista, in mano.

D.4.e Ammesso l'aiuto di compiacenza (suggerimento del percorso).

### **D.5 Prova B - Maratona**

D.5.a La prova di maratona per i cavalli da tiro è una prova di fondo e di regolarità, non una prova di velocità, nemmeno all'interno della zona di penalità degli ostacoli della fase E.

D.5.b Nella prova di maratona i cavalli saranno suddivisi in due categorie:  
- Cavalli da tiro rapido: cavalli con peso corporeo compreso fra PC e 1.2. PC  
- Cavalli da tiro lento: cavalli con peso corporeo superiore a 1.2. PC

D.5.c E' facoltà dei Comitati Organizzatori stendere una classifica unica per le due categorie oppure due distinte classifiche.

D.5.d Valgono le regole previste per la maratona nel Regolamento con le seguenti varianti:  
- Il percorso sarà suddiviso nella fase A, D ed E.  
- Il numero massimo degli ostacoli in fase E è pari a 6.  
- Il percorso è misurato escludendo gli ostacoli di fase E; successivamente verranno misurati i percorsi all'interno di ciascun ostacolo seguendo i passaggi di 2,50 metri (percorso lungo).

- Verranno poi calcolati i tempi accordati secondo la seguente tabella, che indica pure le lunghezze massime e le andature.
- Il tempo accordato per le fasi A e D sarà calcolato come da tabella:

Fase	Distanza massima	Andatura	Velocità	
			Tiro rapido	Tiro lento
A	9 Km	libera	10,5 Km/h	10,5 Km/h
D	1,2 Km	passo	6 Km/h	6 Km/h
E (fuori ostacoli)	8 Km	libera	12,3 Km/h	11,6 Km/h
E (negli ostacoli)		libera	215 mt/min	215 mt/min

- D.5.e Il tempo accordato per la fase E sarà calcolato sommando il tempo accordato sul percorso (fuori ostacolo) ai tempi accordati per ciascun ostacolo.
- D.5.f Le penalità saranno calcolate come da Regolamento salvo le penalità per tempo all'interno degli ostacoli di fase E che saranno calcolate come segue: 0,2 punti di penalità per ogni secondo iniziato oltre il tempo accordato all'interno della zona di penalità.

#### **D.6 Prova C - Ostacoli**

La prova C può essere organizzata seguendo uno dei due schemi seguenti:

- D.6.a Prova C1. E' analoga alla prova C del Regolamento FISE con ostacoli costituiti da porte con coni od ostacoli multipli costruiti con coni o barriere.  
Si applica il Regolamento con le seguenti varianti:
- numero massimo di ostacoli pari a 16
  - velocità 200 mt/min, barrage 220 mt/min.
- D.6.b Prova C2. Questa prova è specifica per i cavalli da tiro e tende ad evidenziare l'addestramento dell'attacco nelle manovre tipiche degli attacchi da lavoro quali:
- retromarcia
  - accostamento alla banchina di carico con il lato posteriore
  - accostamento laterale alla banchina
  - passare con una rota sopra una trave
  - passare con una ruota sopra un asse
- D.6.c La prova ad ostacoli sarà eseguita preferibilmente con un carro uguale per tutti, messo a disposizione dal C.O.  
Il guidatore effettuerà la prova guidando sul carro con lo stile ed il modo preferito.

E' ammesso senza penalità l'aiuto di compiacenza (aiuto di un assistente trasportato sul carro od anche a terra).  
Nessuna penalità per piede a terra dell'assistente.

- D.6.d Andatura libera.  
Il percorso avrà uno sviluppo compreso tra 500 e 800 metri; sul tracciato saranno distribuiti circa 10 ostacoli, costituiti da porte realizzate con segmenti di tronchi, strettoie, ponte, guado, a banchina o altro.
- D.6.e La caduta di un elemento di ostacolo (di uno o due elementi nel caso di porte) ed ogni errore (uscita dall'asse di una ruota) sarà penalizzato con 5 punti di penalità.  
Potranno essere previste penalità aggiuntive in ostacoli quali l'accostamento alla banchina, per penalizzare manovre male effettuate anche se nessun elemento viene rovesciato.  
E' previsto un tempo accordato ed un tempo limite calcolato opportunamente di volta in volta dalla Giuria in base alla lunghezza del tracciato ed alle difficoltà del percorso tenuto conto delle manovre speciali.

#### **D.7 Prova D - Prova di addestramento alla voce**

- D.8.a Scopo di questa prova è di mettere in evidenza l'addestramento e la docilità del cavallo nel rispondere ai comandi della voce nonché la precisione nell'esecuzione del percorso.
- D.8.b Il percorso verrà effettuato con il cavallo senza rotabile attaccato, ma con il cavallo vestito con i finimenti completi (briglia con paraocchi, collana o pettorale, sellino o bastino, braga e tirelle) per l'attacco.
- D.8.c Verrà allestito un percorso uguale per tutti i concorrenti.  
Il cavallo sarà guidato alla voce; il cavallo sarà dotato dei comuni mezzi di guida e di contenimento (redini, cordone, lunghina, guinzaglio) ma questi mezzi saranno raccolti sul finimento, pronti all'uso e non nelle mani del guidatore.
- D.8.d Andatura obbligatoria: passo.  
Vietato l'uso della frusta.
- D.8.e Durante tutta la prova il Comitato Organizzatore ed i Giudici cureranno che sul campo regni il massimo silenzio.  
Il percorso comprenderà un massimo di 5 "figure", ogni figura potrà comprendere una o più porte, una strettoia, un'indietreggiata, ecc.

- D.8.f I giudici assegneranno dei punteggi come segue:
- un voto da 0 a 10 per ogni figura (max  $10 \times 5 = 50$  punti)
  - quattro voti da 0 a 10 per ciascuno dei seguenti elementi di giudizio di insieme:
    - sottomissione
    - regolarità e franchezza dell'andatura
    - precisione dei movimenti
    - presentazione
  - dal punteggio totale (max 90 punti) verranno sottratti:
    - 5 punti per ogni elemento del percorso rovesciato
    - 5 punti per ogni rottura di andatura
  - per scarto, difesa, volta:
    - 5 punti la 1<sup>a</sup> volta
    - 10 punti la 2<sup>a</sup> volta
    - eliminazione la 3<sup>a</sup> volta

## D.8 Prova E - Prova di Tiro

- D.8.a La prova ha per scopo di mettere in risalto la capacità di traino (potenza, regolarità, precisione) del cavallo che traina un peso proporzionato al proprio peso corporeo, nonché la sua tranquillità e docilità nella risposta agli aiuti.  
Si ribadisce il concetto che la prova di tiro **non è una prova di forza** ma di addestramento e di attitudine al traino.  
I Giudici cureranno che sia durante la prova, sia in campo prova, i cavalli non siano mai portati al limite delle proprie capacità di traino; confronti ed emulazioni effettuati al di fuori del presente regolamento comporteranno l'immediata squalifica da tutte le prove del concorso.
- D.8.b Il C.O. metterà a disposizione una slitta a pianale basso (tipo tradizionale "lissa" o "lesa") che verrà utilizzata da tutti i concorrenti.
- D.8.c I cavalli si presenteranno alla partenza bardati con finimenti da tiro, comprese le tirelle che verranno di volta in volta agganciate al bilancino della slitta; la braga non è obbligatoria.
- D.8.d La prova di tiro si svolgerà su un percorso rettilineo piano di circa 50 metri, con fondo preferibilmente in erba o terra battuta.  
All'inizio ed alla fine del percorso saranno tracciate per terra con segatura le linee di partenza e di arrivo; la prova inizia quando la slitta taglia la linea di partenza e termina quando tutto l'attacco è passato oltre la linea di arrivo.  
La prova di tiro sarà necessariamente preceduta dalla pesatura e dalla misura al garrese di tutti i soggetti.
- D.8.e Ciascun concorrente partirà con un peso trainato (slitta più eventuale carico fisso) pari al 50% circa del peso corporeo del cavallo; procederà poi con tale peso trainato per un tratto di circa 10 metri, saranno caricati

sulla slitta un numero di sacchi di sabbia di 50 Kg ciascuno (a 4 metri l'uno dall'altro, sfalsati uno a destra e uno a sinistra) sino a raggiungere un peso trainato complessivo pari al 100% del peso corporeo del cavallo.

Le percentuali di cui sopra saranno stabilite dalla Giuria per ogni prova anche in funzione del tipo di terreno; saranno comunque uguali per tutti i concorrenti.

Il percorso sarà organizzato in modo che il concorrente possa percorrere un ultimo tratto di almeno 20 metri a pieno carico.

La prova si svolgerà al passo, con il conducente a terra, ammessi i comandi alla voce, VIETATO L'USO DELLA FRUSTA.

Il modo di guida (redini, lunghina, guinzaglio oppure anche solo comandi alla voce) è libero.

D.8.f Il concorrente durante il percorso potrà effettuare un solo arresto intermedio, pena l'eliminazione.

D.8.g Il cavallo sarà eliminato se non si avvia entro un minuto dal comando, anche dopo l'eventuale sosta intermedia, ovvero se al terzo tentativo non riesce a muovere il carico.

D.8.h La Giuria valuterà la prova con i seguenti elementi di giudizio (voto da 0 a 10 per ciascun elemento):

- Partenza:  
calma e decisione nel mettersi in collana, partenza in linea retta perpendicolare alla linea di partenza, impegno progressivo degli zoccoli sul terreno
- Dirittezza del percorso:  
traiettoria rettilinea dalla linea di partenza a quella di arrivo
- Regolarità dell'andatura:  
passo franco, deciso e regolare; eventuali rotture saranno penalizzate a questa voce.
- Compostezza degli aiuti:  
sottomissione ed obbedienza agli aiuti, uso composto degli stessi da parte del conducente.
- Presentazione:  
saranno valutati cavallo, finimenti e tenuta del conducente.

Per ogni incidente (scarto, difesa, volta) verranno assegnati 5 punti di penalità.

Motivi di eliminazione:

- rottura dei finimenti
- secondo arresto
- arresto per più di un minuto
- uso esagerato degli aiuti
- terzo tentativo di partenza fallito

## **D.9 Prova F - Show**

- D.9.a Questa prova è molto comune soprattutto nei paesi anglosassoni per gli attacchi sportivi privati (Private Driving Classes).  
Ove fossero presenti un sufficiente numero di attacchi da lavoro, con rotabili da trasporto tradizionali e finimenti tradizionali, si può prevedere questa prova nel programma, al fine di premiare i migliori attacchi.
- D.9.b I criteri di giudizio saranno quelli previsti per la Presentazione con la differenza che gli attacchi saranno giudicati anche in movimento.
- D.9.c La prova si svolgerà su un adatto terreno piano, preferibilmente rettangolare.  
Il Giudice o i Giudici sarà assistito da un Commissario.  
I concorrenti si muoveranno agli ordini del Giudice e del Commissario.
- D.9.d Il modo per condurre lo show sarà il seguente:
- entrata al passo di tutti i concorrenti, due giri di pista a mano destra al passo
  - a comando, due giri di pista al trotto a mano destra
  - a comando, cambiamento di mano (preferibilmente diagonale o longitudinale)
  - a comando, due giri di pista al trotto a mano sinistra
  - allineamento ed alt nel senso della lunghezza, in linea di fronte
  - a comando, ciascun concorrente effettua un breve show individuale
  - a comando, a partire dal primo, avanti al trotto a mano destra
  - i concorrenti vengono allineati come sopra, in ordine di classifica nel giudizio (il primo classificato all'estremo sinistro dell'allineamento come visto dalla tribuna d'onore)
  - premiazione
  - uno o due giri d'onore al trotto a mano destra, nell'ordine di classifica
  - uscita di pista

## **D.10 Prova G - Prova di Traino del Tronco**

- D.10.a Scopo  
La gara consiste nel traino da parte di un cavallo di un tronco della lunghezza di circa 10 metri e del diametro di circa 30 cm su un terreno accidentato, lungo un percorso disseminato di ostacoli (massimo 12) costruiti in modo tale da ricreare nella maniera più fedele possibile il lavoro in foresta.
- D.10.b Equipaggiamento  
Il C.O. mette a disposizione catena, bilancino ed i concorrenti non possono fare uso di materiale analogo di altra provenienza.  
Il cavallo i cui finimenti non siano ritenuti adatti o che risultino logori non verrà ammesso alla gara.

- D.10.c Sicurezza  
I guidatori sono responsabili della propria sicurezza e non possono mettere in pericolo quella degli spettatori.  
Sono prescritte calzature robuste tipo scarponcino, preferibilmente con puntale di sicurezza.  
La guida con una sola redine è permessa a proprio rischio e pericolo.
- D.10.d Partenza  
Ogni cavallo può effettuare il percorso una sola volta. Il concorrente si presenterà con il proprio cavallo in prossimità della linea di partenza dove viene attaccato il tronco.  
Il tempo parte al segnale di via dato dal Giudice.
- D.10.e Andatura  
L'andatura prescritta è il passo ed ogni rottura verrà penalizzata.
- D.10.f Criteri di valutazione  
Ad ogni ostacolo viene assegnato un punteggio (100 o 200 punti) a seconda del grado di difficoltà e ad ogni passaggio effettuato correttamente il concorrente addiziona il punteggio corrispondente.  
Il concorrente ha l'obbligo di tentare il superamento di ogni ostacolo. La rinuncia a portare a termine la manovra comporterà la mancanza di punteggio positivo per quell'ostacolo, mentre si terrà conto delle penalità.  
Dal punteggio ottenuto vengono detratte le penalità incorse per  
- rottura dell'andatura (10 punti ogni volta)  
- abbattimento di una parte dell'ostacolo (10 punti per ogni elemento)  
- penalità sul tempo (10 punti ogni minuto iniziato)  
Risulterà vincitore il concorrente che avrà totalizzato il punteggio più alto.
- D.10.g Cause di eliminazione  
La manipolazione del tronco con le mani, al di fuori dell'operazione di aggancio e sgancio della catena, comporta l'eliminazione. Questo avviene anche nel caso in cui si faccia volutamente scorrere il tronco lungo la gamba o il piede.
- D.10.h Tempo  
Il percorso deve essere completato entro un tempo limite, allo scadere del quale il concorrente deve interrompere la prova.  
Al termine della gara, a parità di punti, conterà il tempo impiegato.  
E' facoltà del Giudice interrompere la prova in qualsiasi momento nel caso lo ritenesse necessario per la salvaguardia del benessere del cavallo o per motivi di sicurezza. Questa decisione è inappellabile.

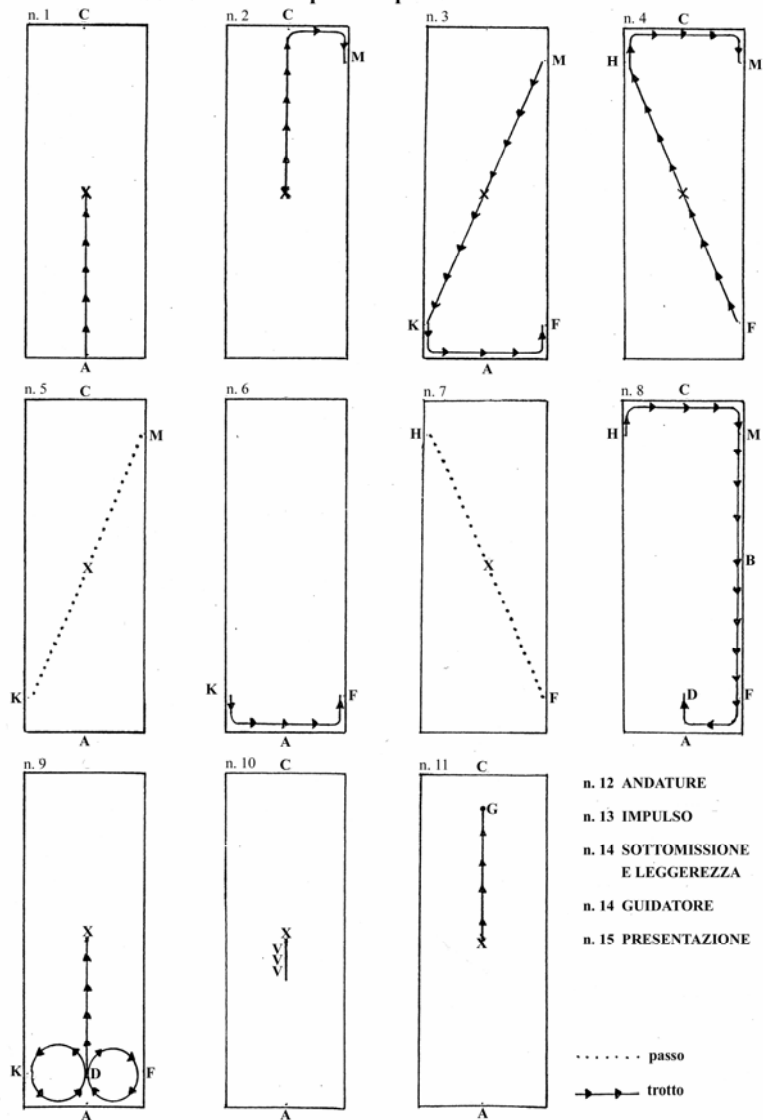
Allegato 32

**PROVA A - TESTO DEL DRESSAGE  
N. 1 (FACILE) - VERSIONE SEMPLIFICATA  
PER CAVALLI DA TIRO PESANTE**

NUMERO LETTERE	MOVIMENTO	ESECUZIONE	PUNTI	NOTE
1 AX A	trotto arresto e saluto	Linea perfettamente retta. Regolarità dell'andat. e posiz.controllata		
2 XCGM	trotto	Regolarità dell'andatura. Impulso evidente		
3 MXK KAF	trotto trotto			
4 FXH HCM	trotto			
5 MXK	passo deciso	Regolarità e decisione con impulso evidente. Nessuna rottura ad andature superiori		
6 KAF	trotto	Regolarità e impulso controllato.		
7 FXH	passo deciso	Regolarità e decis. I cavalli sono alla mano e procedono di buon grado, senza rotture		
8 HCMB FAD	trotto	Tenere i bordi della pista.Decisione e regolarità		
9 DFD DKD DX	trotto trotto	Cerchio (20 m.) a destra seguito da un altro cerchio (20 m.) a sinistra. Precisione della figura. Linea retta		
10 X	arresto e immobilità per 10" arretrare di 3 metri	Cavalli ben attenti e immobili pronti a ripartire al minimo cenno di richiesta senza difese.		
11 XG G	trotto arresto e saluto	Linea retta. Andatura regolare e decisa. Lasciare la pista al trotto		
12	ANDATURE			
13	IMPULSO			
14	SOTTOMISSIONE E LEGGEREZZA			
15	GUIDATORE			
16	PRESENTAZIONE			
TOTALE (massimo 160)				

CONCORRENTE NOME \_\_\_\_\_ NUMERO \_\_\_\_\_  
 LUOGO \_\_\_\_\_ FIRMA DEL GIUDICE IN \_\_\_\_\_  
 DATA \_\_\_\_\_

**DRESSAGE N. 1 semplificato per Cavalli da Tiro Pesante**



Allegato 34

**PROVA DI ADDESTRAMENTO (CON CARRO)**

Testo F.I.S.E. n. 2 per cavalli da tiro pesante

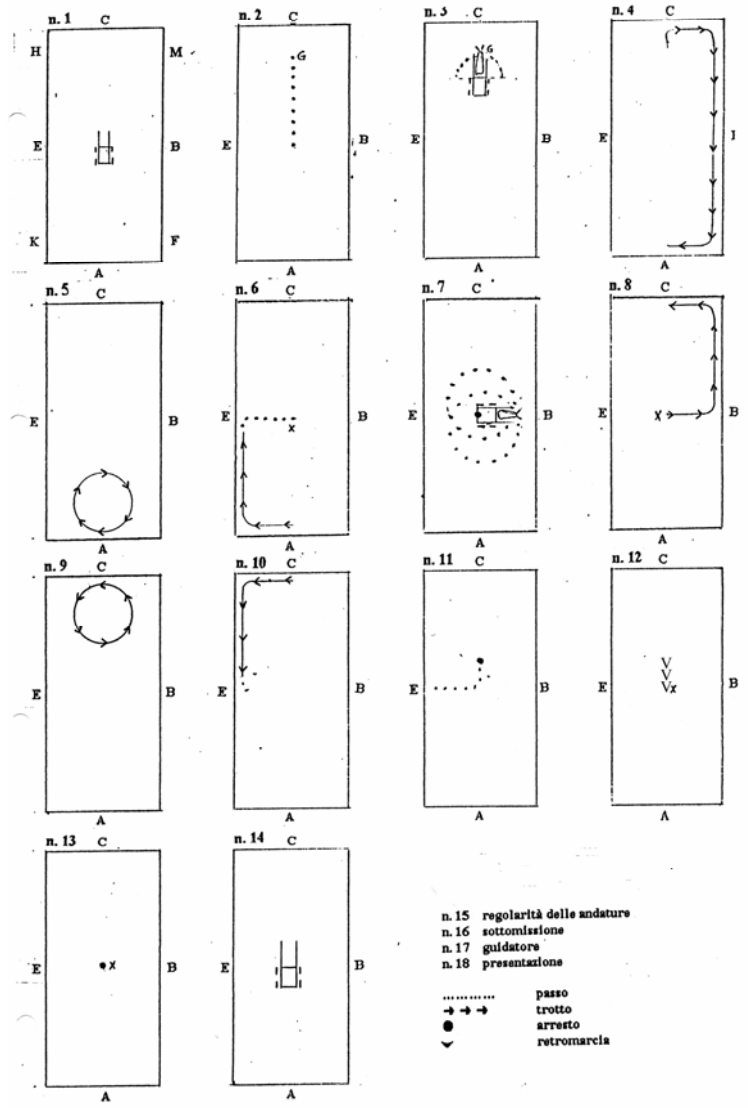
figura	lettere	movimento	punti	note
1	A X	entrare al passo con il cavallo a "redini lunghe" attaccare		
2	XG	passo		
3	G	arresto, appoggiate a 90 gradi a destra e a sinistra solo del cavallo		
4	GCMBFA	trotto, pista a mano destra		
5	A	circolo a destra di 20 m di diametro al trotto		
6	AKE E EX	trotto transizione al passo tagliate trasversale al passo		
7	X	arresto, due circoli (uno a destra ed uno a sinistra) facendo perno sulla ruota posteriore interna		
8	XBMC	transizione al trotto, pista a mano sinistra		
9	C	circolo a sinistra di 20 m di diametro al trotto		
10	CHE E	trotto sulla pista transizione al passo		
11	EX	tagliate trasversale al passo curva a sinistra sulla linea mediana, procedere di qualche metro verso C		
12		arresto, retromarcia fino ad X		
13	X	sosta di 1 minuto, saluto		
14	X	staccare il cavallo ed uscire in A a "redini lunghe"		
15		REGOLARITÀ DELLE ANDATURE		
16		SOTTOMISSIONE		
17		GUIDATORE		
18		PRESENTAZIONE		
T O T A L E (massimo 180 punti)				

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_ CAVALLO: \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

LUOGO E DATA: \_\_\_\_\_ GIUDICE IN \_\_\_\_\_

FIRMA DEL GIUDICE: \_\_\_\_\_

**GRAFICO DELLA PROVA DI ADDESTRAMENTO  
FISE N. 2/TP (per cavalli da tiro pesante, con carro)**



## CAVALLI DA TIRO PESANTE

### PROVA DI TIRO (PROVA "E") Scheda di valutazione del Giudice

CONCORRENTE: \_\_\_\_\_ CAVALLO: \_\_\_\_\_

	<u>Gara base</u>	<u>2a manche</u>	<u>3a manche</u>
1. Attacco e partenza (da 0 a 10)	_____	_____	_____
2. Dirittura del percorso (da 0 a 10)	_____	_____	_____
3. Regolarità dell'andatura (da 0 a 10)	_____	_____	_____
4. Compostezza degli aiuti (da 0 a 10)	_____	_____	_____
5. Presentazione (da 0 a 10)	_____	_____	_____

TOTALE \_\_\_\_\_

meno penalità (5 punti ogni volta)  
per scarto, difesa, volta \_\_\_\_\_

PUNTEGGIO DELLA PROVA \_\_\_\_\_

TOTALE NELLE MANCHES EFFETTUATE \_\_\_\_\_

Causa di eliminazione:

(apporre una croce dove si verifica)

a) rottura dei finimenti	_____	_____	_____
b) arresto per più di 1 minuto	_____	_____	_____
c) terzo arresto	_____	_____	_____
d) uso esagerato degli aiuti	_____	_____	_____

Firma del Giudice \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

## **E - BRUTALITA', FRODI, DOPING E SANZIONI**

### **E.1 Brutalità**

- E.1.a Prima e dopo una prova, in qualsiasi luogo ed in qualsiasi momento durante la manifestazione è proibito compiere ogni atto di crudeltà verso i cavalli.
- E.1.b Tutti gli atti o serie di atti che secondo il parere della Giuria possono chiaramente e senza nessun dubbio essere definiti come crudeli sono punibili con ammenda o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente. In particolar modo è assolutamente vietato l'uso di sbarre a mano, di attrezzi, stinchiere con chiodi o di qualunque altro mezzo usato per provocare dolore al cavallo.
- E.1.c E' altresì punibile l'abusare di cavalli stremati con l'uso eccessivo della frusta.
- E.1.d Sono vietate le imboccature che possono recare danno ai cavalli.
- E.1.e La constatata inosservanza dei divieti sopra indicati è punibile oltre che con ammenda e/o con la squalifica del cavallo e/o del concorrente, con il deferimento, nei casi più gravi, alla Procura Federale.

### **E.2 Frodi**

- E.2.a La partecipazione di un concorrente o di un cavallo ad una categoria per la 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 Procura Federale, anche se la scoperta dell'abuso o irregolarità è avvenuta posteriormente ad una manifestazione in sede di revisione dei risultati o in qualunque occasione.

### **E.3 Doping**

- E.3.a L'uso di sostanze non ammesse costituenti doping. Debitamente constatato dal Veterinario di servizio o risultato da un'eventuale analisi di laboratorio, comporta la squalifica del cavallo e/o del responsabile del cavallo stesso alla Commissione di Disciplina competente.
- E.3.b Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una manifestazione, le condizioni di un cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale, il responsabile del cavallo dovrà farne richiesta al veterinario addetto alla 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 la partecipazione del cavallo alle prove del concorso.

### **E.4 Reclami**

#### **FACOLTA' E MODALITA'**

- E.4.a La facoltà di reclamare in merito ad una qualunque irregolarità che si verificasse nello svolgimento di una manifestazione spetta ai concorrenti partecipanti e/o ai responsabili dei cavalli quali risultano dai documenti depositati presso la FISE. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova, è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.  
I reclami, sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti gli elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito.

#### **TERMINI DI PRESENTAZIONE**

- E.4.b Sotto pena di nullità i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:
- 1) Prima dell'inizio di una prova, in relazione ad ogni irregolarità riguardante gli ostacoli e le loro dimensioni, le distanze, il percorso, il previsto ordine di partenza, la qualificazione dei concorrenti e dei cavalli anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alla gara e la formula della categoria.
  - 2) Entro mezz'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante l'osservanza del previsto ordine di partenza, i risultati individuali e la classifica della categoria nonché ogni altro inconveniente avvenuto durante la gara stessa.

- 3) Entro un'ora dalla proclamazione dei risultati, in relazione ad ogni irregolarità riguardante i documenti e l'origine del cavallo avvenute sia in buona fede o per negligenza che in modo fraudolento.

#### DECISIONI IN PRIMA ISTANZA

- E.4.c I reclami di cui al punto 1 del precedente articolo devono essere presentati al Presidente di Giuria cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi.
- E.4.d 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).
- E.4.e Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2) e 3) del precedente articolo devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima prova della giornata.

#### APPELLO

- E.4.f Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere in seconda istanza alla FISE la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale o per esso del Comitato di Presidenza.
- E.4.g Per le controversie che si dovessero eventualmente verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al Dipartimento Attacchi, il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Federale.
- E.4.h I reclami diretti in seconda istanza alla FISE, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di €100,00 e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

## RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

- E.4.i I depositi saranno restituiti agli interessati soltanto nel caso in cui i loro reclami vengano accolti perché ritenuti fondati.
- E.4.j Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si siano pronunciati la FISE o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante.
- E.4.k In caso di reclami in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi e la distribuzione dei premi (sempre che praticamente possibile) sospesa sino a che la Giuria non abbia emesso il suo verdetto. In caso di accoglimento del reclamo in prima istanza, così come nel caso che la FISE od il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.
- E.4.l Gli importi di deposito a fronte di reclami presentati in prima istanza ed in questa non accettati, saranno incamerati dal C.O., mentre i depositi versati a fronte di reclami in appello che nel verdetto finale non abbiano avuta accettazione sono incamerati dalla FISE o dal Comitato Regionale secondo la competenza.

APPENDICE 1

## **TECNICI DI ATTACCHI**

**RICONOSCIMENTO  
SCUOLE FEDERALI DI ATTACCHI**

**SEGRETERIE DI GARA**

# INDICE

ART.	ARGOMENTO	PAG.
<b>A</b>	<b>NORME COMUNI</b>	<b>1</b>
A.1	Generalità	1
A.2	Manifestazioni	1
A.3	Iscrizioni	2
A.4	Cavalli	3
A.5	Guidatori (Patenti)	3
<b>B</b>	<b>CONCORSI COMPLETI, COMBinate E SINGOLE PROVE</b>	<b>6</b>
	Avvertenze	6
	Premessa	7
	<b>Capitolo I - Generalità</b>	<b>8</b>
B.1	Principi	8
B.2	Organizzazione	10
B.3	Coordinazione con la FEI	17
B.4	Ufficiali di Gara	18
B.5	Delegato Tecnico	21
B.6	Delegato Veterinario / Commissione Veterinaria	23
B.7	Sicurezza delle scuderie	24
B.8	Costruttore di Percorso	24
B.9	Commissario FEI	26
B.10	Commissione d' Appello	26
B.11	Condizioni di partecipazione	28
B.12	Cavalli	30
B.13	Passaporti	31
B.14	Numero di identificazione	32
B.15	Partecipazione	32
B.16	Carrozze	33
B.17	Finimenti	34
B.18	Ferratura	35
B.19	Iscrizioni	36
B.20	Sostituzioni	37
B.21	Dichiarazione dei partenti	38
B.22	Ordine di partenza	39
B.23	Esami ed Ispezioni	40
B.24	Valutazioni	44
B.25	Classifiche	44
B.26	Aiuto esterno	45
B.27	Crudeltà	46
B.28-32	<i>Incorporati in altri articoli</i>	47
B.33	Dichiarazione dei partenti	47

ART.	ARGOMENTO	PAG.
B.34	Spese e benefici	47
B.35	Varie	49
	<b>Capitolo II - Prova A - Dressage attaccato</b>	<b>50</b>
B.36	Principi	50
B.37	Concorrenti	50
B.38	Il Rettangolo di gara	53
B.39	Riprese di dressage attaccato	54
B.40	Condizioni	55
B.41	Giudizio	56
B.42	Movimenti	57
B.43	Impressione generale	60
B.44	Punteggi	61
B.45	Riassunto delle penalità del dressage attaccato	62
B.46	Classifica	63
	<b>Capitolo III - Prova B - Maratona</b>	<b>65</b>
B.47	Generalità	65
B.48	Concorrenti	65
B.49	Il percorso	68
B.50	Ostacoli della Fase E	71
B.51	Ricognizione del percorso	73
B.52	Tempi	75
B.53	Penalità sul percorso di maratona	77
B.54	Penalità sul tempo	79
B.55	Penalità negli ostacoli	80
B.56	Aiuto esterno	83
B.57	Giudici	84
B.58	Ufficiali di gara	85
B.59	Classifica	87
	<b>Capitolo IV - Prova C - Ostacoli / coni</b>	<b>90</b>
B.60	Generalità	90
B.61	Concorrenti e Groom	91
B.62	Il percorso	94
B.63	Ostacoli	95
B.64	Prova a Punti	99
B.65	Penalità	100
B.66	Riassunto delle penalità in Prova C	105
B.67	Barrage	107
B.68	Prova a Tempo	108
B.69	Prova a Fasi Consecutive	108
B.70	Riassunto tecnico	110
B.71	<i>Derby</i>	112
All. 1	Codice di comportamento FEI per il benessere del cavallo	115
All. 2	“Badge” d’onore della FEI	116
All. 3	Classificazione dei Giudici Internazionali	117

<b>ART.</b>	<b>ARGOMENTO</b>	<b>PAG.</b>
All. 3 bis	<i>Classificazione dei Giudici Nazionali</i>	120
All. 4	Classificazione dei Costruttori di Percorso Internazionali	121
All. 4 bis	<i>Classificazione dei Costruttori di Percorso Nazionali</i>	124
All. 5	Classificazione dei Delegati Tecnici	125
All. 6	Guida a finimenti e carrozza per la protezione del cavallo	128
All. 7	Schema del rettangolo da dressage	129
All. 8	Schema del rettangolo da dressage ridotto	130
All. 9°	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 1</i>	131
All. 9b	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 2</i>	133
All. 9c	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 3</i>	135
All. 9d	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 4</i>	137
All. 9e	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 5</i>	139
All. 9f	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 6</i>	141
All. 9g	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 7</i>	143
All. 9h	<i>Scheda e grafico del dressage FISE n. 8 (sing. e par.)</i>	145
All. 9	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 6	147
All. 10	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 7	151
All. 11	Ripresa di dressage FEI/FISE n. 8	154
All. 12	Differenze di regolamentazione per maratona di 5 fasi	160
All. 13	Elementi rovesciabili per gli ostacoli	162
All. 14	Disegno delle coppie di coni	163
All. 15	Ostacoli multipli chiusi	164
All. 16	Ostacoli multipli aperti	170
All. 17	Riassunto della Prova B	173
All. 18	Riassunto della Prova C	174
All. 19	Procedura per l'ispezione veterinaria	175
All. 20	Dressage - foglio dei punteggi	176
All. 21	Maratona - tabella per il calcolo del tempo accordato	177
All. 22	Maratona - foglio dei punteggi	179
All. 23	Maratona - foglio dei cronometristi (foglio verde)	180
All. 24	Maratona - tabella dei tempi di passaggio	181
All. 25	Maratona - foglio del Commissario agli ostacoli	182
All. 26	Maratona - foglio dell'Osservatore a terra	183
All. 27	Ostacoli/coni - foglio dei punteggi	184
All. 28	Ostacoli/coni - tabella per il calcolo del tempo accordato	185
All. 29	Completo - foglio dei punteggi cumulativi	186
<b>C</b>	<b>CONCORSI DI TRADIZIONE E DI ELEGANZA</b>	<b>187</b>
	<b>Concorsi di Tradizione</b>	<b>187</b>
	Scheda di valutazione	190
<b>D</b>	<b>CONCORSI RISERVATI AI CAVALLI DA TIRO PESANTE</b>	<b>192</b>
D.1	Generalità	192
D.2	Criteri di ammissione dei cavalli	192
D.3	Visita veterinaria	193

<b>ART.</b>	<b>ARGOMENTO</b>	<b>PAG.</b>
D.4	Prova A - Dressage	193
D.5	Prova B - Maratona	193
D.6	Prova C - Ostacoli	194
D.7	Prova D - Prova di addestramento alla voce	195
D.8	Prova E - Prova di tiro	196
D.9	Prova F - Show	198
D.10	Prova G - Prova di traino del tronco	198
All. 32	Testo del dressage n. 1 (semplificato per cav. da tiro pesante)	200
All. 33	Grafico del dressage n. 1 (cavalli da tiro pesante)	201
All. 34	Prova di addestramento con carro testo FISE n. 2/TP	202
All. 35	Prova di addestramento con carro grafico n. 2/TP	203
All. 36	Prova E - gara di tiro - scheda di valutazione	204
<b>E</b>	<b>BRUTALITÀ, FRODI, DOPING E SANZIONI</b>	205
Appen. 1	<b>TECNICI DI ATTACCHI</b>	209
Appen. 2	<b>RICONOSCIMENTO SCUOLE FEDERALI DI ATTACCHI</b>	210
Appen. 3	<b>SEGRETERIE DI GARA</b>	211

N.B. Le indicazioni in corsivo nella sezione “B” si riferiscono a documenti a valenza nazionale inseriti nel testo originale della traduzione del Regolamento Internazionale FEI per Concorsi di Attacchi.