



REGOLAMENTO DELLE GARE DI ORIENTEERING

Il principio delle gare di Orienteering è quello di effettuare un percorso, su un itinerario dato e una distanza che permetta di valutare la resistenza del cavallo, rispettando il tracciato dell'itinerario e le velocità prescritte (per le gare di regolarità).

La lunghezza delle gare può variare, secondo i rilievi della zona, tra i 5 e i 30 km..

Le gare possono essere:

CAT 1 Percorso di Orienteering (**Regolarità**) a **STELLA** (da 5 a 15 km. circa)

CAT 2 Percorso di Orienteering (**Regolarità**) in **LINEA** (da 15 a 30 km. circa)

CAT 3 Percorso di Orienteering (**Velocità**) in **LINEA** (da 15 a 30 km. circa).

Alle gare di Cat. 1 possono partecipare i cavalieri con ogni tipo di patente purchè non abbiano mai partecipato ad una gara di Cat. 2 e/o 3 oppure con cavallo debuttante di 4 anni.

La gara può essere organizzata anche in notturna.

L'itinerario deve prevedere delle difficoltà topografiche, creare problemi di orientamento e imporre scelte nell'utilizzo del terreno.

Un libretto di viaggio verrà consegnato ad ogni concorrente, il quale è tenuto ad esibirlo ad ogni controllo.

I concorrenti porteranno un numero di gara attribuito per sorteggio.

Le gare possono essere programmate a iscrizione individuale, con classifica individuale e a squadre, e/o a coppie, e/o a squadre di 3-4 concorrenti, mentre le gare a staffetta potranno avere massimo 4 concorrenti.

Se è prevista una classifica a squadre, in una gara a iscrizione individuale, la giuria sorteggia l'ordine di partenza delle squadre e ogni capo squadra decide l'ordine di partenza dei suoi cavalieri.

I concorrenti individuali sono intercalati in modo tale che, per quanto possibile, non partano in sequenza due cavalieri della stessa squadra.

L'ordine di partenza sarà comunicato possibilmente la sera precedente l'inizio della gara.

Tenuta dei cavalieri:

Si esige una tenuta corretta. Il copricapo rigido è obbligatorio.

Bardatura dei cavalli:

La scelta dell'imboccatura è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti F.I.S.E..

Per le gare i concorrenti devono munirsi di tutto il materiale necessario ad una uscita di una giornata:

- cavezza
- longhina
- attrezzatura per la mascalcia d'urgenza (chiodi, martello, tenaglie, 2 ferri almeno, o ipposandalo)
- occorrente per il pronto soccorso del cavallo e cavaliere
- documento di identificazione
- torcia di segnalazione
- impermeabile.

Nel caso di un controllo successivo alla partenza, il concorrente verrà penalizzato di 5 punti per ogni oggetto mancante.

Le redini fisse sono vietate.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui equipaggiamento sia insufficiente o inadatto.

Le bisacce con il suddetto materiale dovranno essere le stesse per tutta la gara.

Punteggi:

Il metodo di attribuzione del punteggio applicato è dato dalla somma dei tempi delle singole tratte sommati gli eventuali punti di penalità.

Per la classifica a squadre si sommeranno i punti ottenuti dai tre migliori cavalieri di ciascuna squadra.

Saranno dichiarati vincitori il concorrente individuale e la squadra che hanno ottenuto minor punteggio.

Penalità:

Il punteggio viene calcolato sommando i punti di penalità al totale del tempo impiegato dal concorrente.

La tabella delle penalità a ogni controllo o passaggio obbligato è la seguente:

? penalità veterinarie

? per le gare di regolarità 1 punto ogni minuto completo di ritardo o di anticipo rispetto al tempo ideale se sul foglio di viaggio e sul foglio del proprio controllo non si riportano i secondi il segretario della gara dovrà tenere presente che la classifica va compilata secondo la seguente tabella:

- arrivo nel tempo esatto: penalità 0
- arrivo con un minuto di anticipo: penalità 0
- arrivo con un minuto di ritardo: penalità 1

es.: tempo ideale 60'

- tempo impiegato 59'05" tempo riportato sul foglio 59' penalità 0
- tempo impiegato 60'55" tempo riportato sul foglio 60' penalità 0

? 30 punti ad ogni concorrente che, in vista di un controllo o di un passaggio obbligato, non prosegua dritto e in avanti lungo il percorso più breve verso la linea di cronometraggio.

? 30 punti per arrivo a un controllo o a un passaggio obbligato da una parte diversa da quella prevista.

? 50 punti per ogni controllo o passaggio obbligato mancato.

Le due tratte successive da un punto di controllo all'altro verranno giudicate come tratta unica da percorrere alla velocità determinata per la prima tratta.

? 5 punti per ogni elemento di equipaggiamento mancante.

Per le gare di regolarità:

per ogni tratta, il punteggio viene calcolato indipendentemente dalle altre tratte. Di conseguenza le penalità vengono acquisite definitivamente e non possono essere recuperate sulle altre tratte.

Eliminazione dalla gara:

L'abbandono volontario durante una prova comporta l'eliminazione dalla gara.

Qualsiasi tipo di assistenza ai cavalieri, tranne in caso di pericolo, è vietata. Comporta l'eliminazione dalla gara.

Viene eliminato dalla gara:

- il concorrente il cui cavallo sia fermato definitivamente dai veterinari,
- il concorrente che viene aiutato nella ricerca dell'itinerario e che aiuta un altro concorrente nella ricerca dell'itinerario,
- il concorrente che risulta positivo al doping secondo il regolamento vigente,
- il concorrente il cui libretto di viaggio risulti perso o illeggibile,
- il concorrente che arriva oltre il tempo limite.

Il **tempo limite** è di 3 ore oltre il tempo prescritto.

Reclami:

Come da regolamento generale F.I.S.E..

Velocità medie per le gare di regolarità:

Le velocità medie di spostamento vengono imposte. Il punteggio di ogni concorrente viene calcolato in funzione degli scarti tra il proprio tempo di percorso, calcolato in punti di controllo sconosciuti, e i tempi ideali calcolati in funzione delle velocità imposte e delle distanze da percorrere.

Velocità imposte per le gare di regolarità:

Le velocità imposte sono:

- segnalate su un cartello all'inizio di ogni tratta,
- rese note a ogni tratta dal giudice all'inizio del tempo di sosta,
- costanti nella tratta considerata,
- scelte dall'Ispettore e dal tracciatore tra 5 e 15 km/h (si eviterà di imporre la stessa velocità su due tratte successive), con facoltà del Presidente di Giuria e dell'Ispettore di stabilire velocità inferiori in funzione di particolari condizioni climatiche e del terreno.

Itinerario:

L'itinerario verrà comunicato a ogni concorrente su una carta a colori ricopiata, preferibilmente 1:25000 o 1:50000.

I concorrenti disporranno di carte originali nella scala considerata o di fotocopie a colori. Le fotocopie dovranno essere eseguite dall'originale e non da altre fotocopie.

Per le gare di regolarità:

Alcune tratte si potranno percorrere con la bussola o su semplice indicazione delle coordinate di un punto di incontro che non sarà obbligatoriamente un punto di controllo.

Le distanze misurate sulla carta dalla giuria sono le uniche a dover essere prese in considerazione.

Per le gare di velocità:

I concorrenti riceveranno la carta ricopiata e avranno 10 minuti per poter valutare la strada migliore per percorrere il percorso.

Passaggi obbligati per le gare di velocità:

Il numero e l'ubicazione dei passaggi obbligati saranno comunicati ai concorrenti alla partenza.

Controlli per le gare di regolarità:

Il numero e l'ubicazione dei punti di controllo saranno tenuti segreti ai concorrenti.

I tempi di percorso di ogni tratta si conteranno dal superamento della linea di partenza e di arrivo del primo anteriore del cavallo, anche in caso di superamento con il cavallo alla mano.

Le linee di partenza e di arrivo di ogni controllo saranno segnalate da segnali rossi e bianchi alti 50 cm. al massimo da terra.

Alla vista di un punto di controllo i concorrenti devono obbligatoriamente raggiungere il punto di controllo stesso per la via più breve, proseguendo dritti e senza fermarsi.

Nessuno potrà dare ai concorrenti alcuna informazione.

I cavalli abitualmente non ferrati potranno ripartire.

Al momento del controllo veterinario iniziale verrà segnalato se il cavallo parte con o senza ferri.

Al cavallo che avrà perso i ferri durante la gara dovrà essere obbligatoriamente applicata una protezione adeguata (ferro nuovo o ipposandalo).

Tale operazione dovrà essere svolta esclusivamente dal cavaliere.

Interventi esterni saranno considerati aiuti di compiacenza.

Possono essere previsti controlli volanti e cioè senza il rilievo del tempo; in questo caso il concorrente porterà la prova di essere passato al controllo sul suo foglio di viaggio a mezzo di firma del Giudice o timbro o punzonatura.

Soste nelle gare di regolarità:

Una sosta di 3 minuti è prevista e fissata dall'organizzazione a ogni punto di controllo per registrare gli orari di arrivo e partenza nel libretto di viaggio.

I controllori debbono modificare la durata delle fermate facendo ripartire i cavalieri a 5 minuti di intervallo uno dall'altro per evitare che essi proseguano insieme.

Questa sosta potrà essere prolungata in caso di controllo veterinario.

I tempi di queste soste verranno neutralizzati e non compariranno nel calcolo del punteggio finale.

Controlli veterinari:

La prima visita si terrà prima dell'inizio delle gare, preferibilmente la vigilia della gara.

Alla fine la visita veterinaria avrà luogo trenta minuti dopo l'arrivo di ciascun concorrente.

Durante la gara il veterinario ufficiale potrà decidere una sosta temporanea o l'eliminazione definitiva di un cavallo e le sue decisioni sono inappellabili.

A insindacabile giudizio dell'Ispettore, potrà essere posto sul percorso un controllo veterinario volante.

Ulteriori penalità veterinarie:

Alla visita finale il veterinario di gara valuterà i parametri metabolici (mucose, riempimento capillare, disidratazione) secondo i criteri dei tre gradi (A, B, C.). Per ciascun parametro ogni grado superiore alla A verrà penalizzato con ½ penalità e nel totale considererà solo le penalità intere arrotondate per difetto.

Es.: cavallo con mucose A, disidratazione A, riempimento capillare C = 1 penalità

Cavallo con mucose B, disidratazione B, riempimento capillare B = 1 penalità

Ulteriori penalità: - rigidità ed andatura incerta = 1 penalità (zoppia = eliminazione)
 - fiaccature o ferite non segnalate alla visita preliminare = 1 penalità
 - che non comportino il pregiudizio per la salute del cavallo.