



FEI™
DRIVING

REGOLAMENTO ATTACCHI E PARA DRIVING

12^a Edizione, in vigore dal 1° gennaio 2022

[Aggiornamenti in vigore dal 1° gennaio 2023](#)

Stampato in Svizzera

Copyright © 202~~2~~3 Federazione Equestre Internazionale

Riproduzione strettamente riservata

Fédération Equestre Internationale
HM King Hussein I Building
Chemin de la Joliette 8
1006 Lausanne
Svizzera

tel. +41 21 310 47 47

tel. +41 21 310 47 60

e-mail info@fei.org

web www.fei.org

SOMMARIO

Premessa		1
IL CODICE DI COMPORTAMENTO FEI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO		2
CAPITOLO I	NORME GENERALI	5
Art. 900	Regolamento Internazionale	5
CAPITOLO II	STRUTTURA DELLE PROVE	6
Art. 901	Categorie e livelli	6
CAPITOLO III	CLASSIFICHE	10
Art. 902	Prove	10
Art. 903	Concorsi	10
Art. 904	Parità di penalità	10
Art. 905	Classifica a squadre nei Campionati e nei CAIO	10
Art. 906	Classifica a squadre nei Campionati Pony	10
Art. 907	Classifica a squadre nei Campionati per Giovani Guidatori (Youth)	10
Art. 908	Nomi dei Cavalli	11
Art. 909	Contestazioni e ricorsi	11
Art. 910	Risultati ufficiali	11
Art. 911	Principi	11
CAPITOLO IV	AMMISSIONE (età degli atleti - possibilità di partecipazione)	13
Art. 912	Età minima - Atleti e Groom	13
Art. 913	Requisiti minimi di ammissione / Criteri di qualificazione	14
Art. 914	Campionati / Procedura di ammissione ai Campionati	14
Art. 915	Fuori concorso	15
Art. 916	Iscrizioni	15
Art. 917	Programma del Concorso	16
Art. 918	Iscrizioni ai CAI	16
Art. 919	Iscrizioni ai Campionati ed ai CAIO	17
Art. 920	Iscrizioni ai Campionati Mondiali e Continentali di Tiri a 4 Cavalli	17
Art. 921	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Pariglie Cavalli	17
Art. 922	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Singoli Cavalli	17
Art. 923	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Pony	18
Art. 924	Iscrizioni ai Campionati di Attacchi Youth (Giovani Guidatori)	18
Art. 925	Iscrizioni ai Campionati Mondiali Singoli di Para-Driving	18
Art. 926	Spese e privilegi	19
Art. 927	Iscrizioni aggiuntive nei Campionati e nei CAIO	19
CAPITOLO V	ATLETI E GROOM	21
Art. 928	Abbigliamento, sicurezza e frusta	21
CAPITOLO VI	CAVALLI	24
Art. 929	Età dei cavalli	24

Art. 930	Altezza	24
Art. 931	Numero di cavalli	24
Art. 932	Condizioni speciali	24
Art. 933	Benessere del cavallo (maltrattamenti sui cavalli e doping)	24
Art. 934	Sicurezza delle scuderie	25
Art. 935	Esami e ispezioni dei cavalli	26
CAPITOLO VII	CARROZZE E FINIMENTI	29
Art. 936	Carrozze consentite	29
Art. 937	Pesi e misure	29
Art. 938	Equipaggiamento	30
Art. 939	Gommatura	30
Art. 940	Finimenti, carrozza e cavalli	31
Art. 941	Pubblicità su carrozze, finimenti e abbigliamento	34
Art. 942	Sicurezza	35
CAPITOLO VIII	CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE	37
Art. 943	Partecipazione	37
Art. 944	Numero d'identificazione	39
Art. 945	Aluti esterni	40
CAPITOLO IX	SOSTITUZIONI	42
Art. 946	Sostituzioni	42
CAPITOLO X	DICHIARAZIONE DEI PARTENTI - ORDINE DI PARTENZA	43
Art. 947	Dichiarazione dei partenti	43
Art. 948	Ordine di partenza	43
CAPITOLO XI	DRESSAGE ATTACCATO	46
Art. 949	Norma generale	46
Art. 950	Il rettangolo di gara	46
Art. 951	Le riprese di Dressage attaccato	46
Art. 952	Condizioni	46
Art. 953	Giudizio	47
Art. 954	Movimenti e loro descrizione	48
Art. 955	Impressione generale	52
Art. 956	Valutazioni	53
Art. 957	Riepilogo delle penalità del Dressage attaccato	54
Art. 958	Classifiche	55
CAPITOLO XII	MARATONA	56
Art. 959	Norma generale	56
Art. 960	Il percorso	56
Art. 961	Ostacoli della Fase B	59
Art. 962	Ricognizione del percorso per gli Atleti	62
Art. 963	Tempi	63
Art. 964	Penalità sul percorso di Maratona	64

Art. 965	Penalità negli ostacoli	66
Art. 966	Giudici	69
Art. 967	Ufficiali di gara	69
Art. 968	Classifiche	71
Art. 969	Riepilogo delle penalità nella Maratona e nei Derby	71
CAPITOLO XIII	CONI	75
Art. 970	Norma generale	75
Art. 971	Le prove	75
Art. 972	Il percorso	75
Art. 973	Gli ostacoli	76
Art. 974	Sintesi della Prova Coni	79
Art. 975	Giudizio della Prova Coni	80
Art. 976	Prova a punti	83
Art. 977	Barrage	84
Art. 978	Prova a tempo	84
Art. 979	Prova a due fasi consecutive	85
Art. 980	Prova con una manche vincente	86
Art. 981	Riepilogo delle penalità nella Prova Coni	87
CAPITOLO XIV	UFFICIALI DI GARA	89
Art. 982	Spese	89
Art. 983	Trasferimenti durante il concorso	89
Art. 984	Conflitto d'interessi	89
Art. 985	Inquadramento degli Ufficiali Attacchi FEI nel sistema a stelle	90
Art. 986	Giudici	90
Art. 987	Composizione della Giuria di Terreno	90
Art. 988	Delegato Tecnico	91
Art. 989	Costruttori di Percorso	92
Art. 990	Capo Steward	93
Art. 991	Delegato Veterinario e Commissione Veterinaria	94
Art. 992	Direttore dei Servizi Veterinari / Veterinario trattante	95
Art. 993	Classificazione degli attacchi di Para-Driving	95
Art. 994	Rotazione degli Ufficiali di Gara	95
Appendice 1	SCHEMI DEI RETTANGOLI DI DRESSAGE ATTACCATO	96
Appendice 2	CONI: OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI	99
	3.1. "L" semplice	99
	3.2. Doppia "L"	100
	3.3. "U" semplice	101
	3.4. Doppia "U"	102
	3.5. Scatola	103
	3.6. Doppia scatola	104
Appendice 3	CONI: OSTACOLI MULTIPLI APERTI	105
	1. Serpentina	105

	2. Zig-Zag	106
	3. Onda	107
Appendice 4	CONI: IL PONTE E L'OSTACOLO CON L'ACQUA	108
Appendice 5	CONI: ALTERNATIVE / OPZIONI	109
Appendice 6	CONI: L'OXER	110
Appendice 7	CARATTERISTICHE COSTRUTTIVE DEI CONI	111
Appendice 8	ADDENDUM PER IL PARA DRIVING	112
Appendice 9	BADGE D'ONORE	117
Appendice 10	DEFINIZIONI	118

PREMESSA

Questa edizione del Regolamento FEI per Concorsi Completi di Attacchi e di Para Driving entra in vigore il 1° gennaio ~~2022~~ 2023. A partire da questa data tutti gli altri testi che si riferiscono allo stesso argomento (edizioni precedenti e tutti gli altri documenti ufficiali) pubblicati anteriormente decadono.

Benché il presente Regolamento precisi dettagliatamente le norme della FEI che regolano i Concorsi Internazionali di Attacchi e di Para Driving, esso deve essere letto in correlazione con lo Statuto, il Regolamento Generale, il Regolamento Veterinario e tutti gli altri regolamenti e disposizioni della FEI.

Non tutti i casi possono essere previsti nel presente Regolamento. Questo Regolamento è integrato dalle "Linee guida" pubblicate e aggiornate di tanto in tanto sul sito della FEI. Nell'interpretazione del Regolamento devono essere prese in considerazione anche le "Linee Guida" ed il Regolamento deve essere interpretato di conseguenza. Inoltre, in qualsiasi circostanza imprevista o eccezionale, è compito della Giuria di Terreno prendere le decisioni nello spirito dello sport avvicinandosi il più possibile alle intenzioni di questo Regolamento e del Regolamento Generale della FEI.

In tutta la pubblicazione con la parola "Cavallo" s'intende Cavallo e/o Pony; il maschile si riferisce anche al femminile ed il singolare al plurale a meno che in quel particolare articolo non venga espressamente stabilito diversamente. I termini con l'iniziale maiuscola vengono definiti nel Regolamento Attacchi, nel Regolamento Generale o nello Statuto.

IL CODICE DI COMPORTAMENTO FEI PER IL BENESSERE DEL CAVALLO

La FEI richiede a tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri internazionali di aderire al Codice di Comportamento della FEI e di riconoscere ed accettare che il benessere del Cavallo debba avere sempre l'assoluta priorità. Il benessere del cavallo non deve mai essere subordinato ad interessi competitivi o commerciali. In particolare occorre attenersi ai seguenti punti

1. Benessere generale

a) Buona gestione del Cavallo

La scuderizzazione e l'alimentazione devono essere in linea con le pratiche della miglior gestione del Cavallo. Fieno, mangime ed acqua puliti e di buona qualità devono sempre essere disponibili.

b) Metodi di allenamento

I Cavalli devono essere sottoposti solo al training che corrisponde alle loro capacità fisiche e al livello di maturità per le rispettiva disciplina. Non devono essere sottoposti a metodi che si configurano come maltrattamento o causano paura.

c) Ferratura e finimenti

La cura dei piedi e la ferratura devono essere di alto livello. I finimenti devono essere fabbricati e regolati in modo da evitare il rischio di dolore o lesioni.

d) Trasporto

Durante il trasporto i Cavalli devono essere totalmente protetti da lesioni e altri rischi di salute. I veicoli di trasporto devono essere sicuri, ben ventilati, sottoposti ad un alto standard di manutenzione, disinfettati regolarmente e guidati da personale competente. Artieri competenti devono sempre essere disponibili per occuparsi dei Cavalli.

e) Trasferimenti

Tutti i viaggi devono essere pianificati con cura ed ai Cavalli devono essere concessi periodi regolari di riposo con accesso agli alimenti e all'acqua in conformità alle correnti linee guida della FEI.

2. Idoneità fisica a competere

a) Buona salute e addestramento

La partecipazione a un Concorso deve essere limitata a Cavalli ben allenati e ad Atleti con provate capacità. Ai Cavalli deve essere garantito un periodo di riposo adeguato tra l'allenamento e le gare; periodi di riposo aggiuntivi devono essere previsti dopo il viaggio.

b) Stato di salute

Nessun Cavallo ritenuto non in condizioni di competere può gareggiare o continuare a gareggiare; in qualsiasi occasione sorgano dei dubbi deve essere sollecitato il consiglio del veterinario.

c) Doping e medicinali

Qualsiasi uso illecito di doping o medicinali costituisce un'infrazione seria al benessere del Cavallo e non verrà tollerata. Dopo ogni trattamento veterinario deve essere garantito un tempo sufficiente per la piena ripresa prima della Gara.

d) Interventi chirurgici

Non deve essere permesso alcun intervento chirurgico che minacci il benessere del Cavallo che gareggia o la sicurezza di altri Cavalli e/o Atleti.

e) Fattrici gravide o che hanno partorito di recente

Le fattrici non possono gareggiare se sono gravide da più di quattro mesi o hanno un puledro non svezzato.

f) Uso improprio degli aiuti

Non verrà tollerato alcun abuso di un Cavallo sia mediante l'uso di aiuti naturali propri dell'equitazione o aiuti artificiali (p.es. fruste, speroni, ecc.).

3. I concorsi non devono pregiudicare il benessere del Cavallo

a) Terreni di Gara

I Cavalli devono essere allenati e devono gareggiare su terreni adatti e sicuri. Tutti gli ostacoli e le condizioni di gara devono essere concepiti tenendo in considerazione la sicurezza del Cavallo.

b) Superficie del terreno

Tutte le superfici sulle quali i Cavalli passeggiano, si allenano o gareggiano devono essere preparate e mantenute in modo da limitare i fattori che potrebbero causare lesioni.

c) Condizioni meteorologiche estreme

Le gare non devono aver luogo in condizioni di tempo estreme che possono compromettere il benessere o l'incolumità del Cavallo. Devono essere previste condizioni ed equipaggiamento atti a rinfrescare il Cavallo dopo le competizioni.

d) Scuderizzazione ai concorsi

Le scuderie devono essere sicure, igieniche, confortevoli, ben ventilate e di dimensioni sufficienti per il tipo e l'indole del Cavallo. Aree destinate alla docciatura e acqua devono sempre essere disponibili.

4. Trattamento dei Cavalli con umanità

a) Trattamenti veterinari

In un Concorso deve sempre essere disponibile un veterinario competente. Se un Cavallo si fa male o è esausto durante una Gara, l'Atleta deve interrompere la sua partecipazione ed il veterinario deve eseguire la sua valutazione.

b) Centri di riferimento

Ogni qualvolta si rendesse necessario, i Cavalli devono essere trasportati in ambulanza al più vicino centro veterinario per ulteriori accertamenti e per le terapie. I Cavalli infortunati devono ricevere tutti i trattamenti necessari prima di essere trasportati.

c) Infortuni durante la Gara

La frequenza di incidenti occorsi in Gara deve essere monitorata. Le condizioni del terreno, la frequenza dei Concorsi e qualsiasi altro fattore di rischio deve essere esaminato con attenzione affinché fornisca le indicazioni atte a ridurre al minimo gli incidenti.

d) Eutanasia

Se le lesioni sono sufficientemente gravi, può essere necessario, per ragioni umanitarie, sottoporre il Cavallo nel più breve tempo possibile ad eutanasia da parte del Veterinario, con il solo scopo di ridurre al minimo la sofferenza.

e) Messa a riposo

Quando i Cavalli vengono ritirati dall'attività agonistica devono essere trattati benevolmente e con umanità.

5. Formazione

La FEI sollecita tutti coloro che sono coinvolti negli sport equestri a raggiungere il livello più alto di formazione negli ambiti di competenza riguardanti la cura e la gestione di Cavalli da Concorso.

Questo Codice di Comportamento per il Benessere del Cavallo può essere modificato di tanto in tanto ed il punto di vista di tutti è ben accetto. Verrà prestata particolare attenzione ai nuovi esiti delle ricerche e la FEI incoraggia ulteriori finanziamenti e sostegno per gli studi riguardanti il benessere.

CAPITOLO I - NORME GENERALI

Art. 900 REGOLAMENTO INTERNAZIONALE

1. L'intenzione di questo Regolamento è quello di standardizzare per quanto possibile i Concorsi Internazionali di Attacchi e di Para Driving in modo che le condizioni di tali eventi siano eque e simili per tutti gli Atleti.
2. Un Concorso di Attacchi o di Para Driving inizia un'ora prima della Prima Ispezione dei Cavalli e termina mezz'ora dopo l'annuncio dei risultati finali.
3. Periodo di Giurisdizione – Periodo di Preparazione in Loco

Il Periodo di Giurisdizione inizia 1 (una) ora prima della Prima Ispezione dei Cavalli e dura fino a 30 (trenta) minuti dopo la pubblicazione dei risultati finali (vedi Regolamento Generale appendice A).

Si definisce come Periodo di Preparazione in Loco il periodo che va dall'apertura delle scuderie fino ad 1 (una) ora prima della Prima Ispezione dei Cavalli oppure, nel caso che l'evento inizi prima che venga effettuata la Prima Ispezione dei Cavalli, fino a 1 (una) ora prima dell'inizio della prima Prova del Concorso.

Durante il Periodo di Preparazione in Loco le persone responsabili, il Proprietario e l'altro Personale di Supporto vengono sorvegliati dal direttore delle scuderie, dagli Steward FEI e/o dai Veterinari FEI. Qualsiasi Persona Responsabile, Proprietario e/o Personale di Supporto che durante il Periodo di Preparazione in Loco violi una Norma e un Regolamento FEI e/o non si attenga alle istruzioni degli Ufficiali FEI designati è passibile di sanzione che verrà comminata dal Capo Steward, dal Presidente della Giuria o dal Delegato Tecnico (a seconda del caso) una volta che è iniziato il Periodo di Giurisdizione.

CAPITOLO II - STRUTTURA DELLE PROVE

Art. 901 CATEGORIE E LIVELLI

1. Genere

Tutte o qualsiasi delle seguenti categorie possono essere inserite nello stesso Concorso, ma ognuna deve avere classifiche separate:

- Cavalli: Singoli (H1), Pariglie (H2) e Tiri a Quattro (H4)
- Pony: Singoli (P1), Pariglie (P2) e Tiri a Quattro (P4)

2. Categorie:

- Senior: CAI1*, CAI2*, CAI3*, CAIO4*
- Under 25 CAIU25-1*, CAIU25-2*
- Junior: CAIJ1*, CAIJ2*
- Children: CAICh1*, CAICh2*
- Para Driving: CPEAI1*, CPEAI2*
- Giovani Cavalli: CAIYH1

3. Livelli di difficoltà

I livelli di difficoltà vengono stabiliti con un sistema di classificazione progressivo a stelle dal livello più basso (1*) a quello più alto (4*). Gli Atleti Senior devono portare a termine con successo i Concorsi FEI per progredire nel sistema a stelle come indicato nell'Art. 913.2

Come da Regolamento Generale, i seguenti concorsi sono classificati come "CIM" ovvero concorsi di livello inferiore: CAI1*, CAI2*, CAI U25, J, Ch, YH. Tutti gli altri CI sono Concorsi di Livello Superiore.

Un Concorso di Livello Inferiore e un Concorso di Livello Superiore possono svolgersi contemporaneamente durante lo stesso Evento.

4. CAI1*: possono svolgersi in 1 o 2 giorni.

4.1. Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	Formula 2	Formula 3	Formula 4 ⁽¹⁾
1° giorno: Dressage	1° giorno: Dressage o coni	1° giorno: Dressage e coni	1° giorno: Derby
2° giorno: Coni	2° giorno: Derby o coni		

4.2. Premi in denaro: facoltativi

4.3. Aperto ad Atleti 1*, 2* e 3*.

5. CAI2*: possono svolgersi in 2 o 3 giorni

5.1. Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	Formula 2	Formula 3	Formula 4
1° giorno: Dressage	1° giorno: Dressage	1° giorno: Dressage e Coni	1° giorno: derby
2° giorno: Maratona	2° giorno: Coni	2° giorno: Maratona	2° giorno: derby
3° giorno: Coni	3° giorno: Maratona		

5.2. Premi in denaro: facoltativi

5.3. Aperto ad Atleti 2* e 3*

6. CAI3* e CAIO4*: Devono svolgersi su 3 giorni / eccetto le tappe della FEI World Cup indoor.

6.1. Possono essere organizzati secondo le seguenti formule:

Formula 1	Formula 2	Formula WC Indoor
1° giorno: Dressage	1° giorno: Dressage	1° giorno: prova 1
2° giorno: Maratona	2° giorno: Coni	2° giorno: prova 2
3° giorno: Coni	3° giorno: Maratona	

6.2. Premi in denaro: obbligatori

6.3. Aperti ad Atleti 3*.

6.4. Nei concorsi qualificanti per la Coppa del Mondo FEI come definiti nel Regolamento per la Coppa del Mondo FEI verranno applicati i seguenti criteri:

- La scadenza della candidatura per l'organizzazione di una tappa di qualificazione per la Coppa del Mondo FEI è il 1° Marzo dell'anno nel quale inizia la serie. Le candidature ricevute dopo questa scadenza non verranno accettate.
- I premi in denaro minimi per la categoria Tiri a Quattro devono essere di 8.500 Euro distribuiti su tutte le prove, con l'importo più alto per il risultato combinato.
- Deve essere prevista un'area adeguata per il riscaldamento, vicina al campo gara, che deve avere le stesse dimensioni
- La maggioranza dei giudici deve essere di una nazione straniera.
- Il sorteggio per l'ordine di partenza verrà fatto fisicamente, alla presenza del Presidente della Giuria di Terreno e sarà aperto agli Atleti.
- Il numero di accrediti per i Groom deve essere di quattro.

7. Campionati

I vari Campionati a titolo individuale e a squadre sono i seguenti (vedi Appendice D, Regolamento Generale):

- World Equestrian Games FEI (Tiri a quattro Cavalli)
- Campionato Mondiale FEI per Tiri a Quattro Cavalli / CH-M-A4
- Campionato Mondiale FEI per Pariglie Cavalli / CH-M-A2
- Campionato Mondiale FEI per Singoli Cavalli / CH-M-A1
- Campionato Mondiale FEI per Pony / CH-M-A-P1,2,4

- Campionato Europeo FEI per Tiri a Quattro Cavalli / CH-EU-A4
- Campionato Europeo FEI per Giovani guidatori / CH-EU-A Youth
- Campionato Mondiale di Para Driving per Singoli / CH-M-PEA1
- Campionato Mondiale FEI per Giovani Cavalli / CH-M-A1 YH

I Campionati devono essere organizzati secondo il seguente schema:

1° giorno: Dressage
2° giorno: Maratona
3° giorno: Coni

Premi in denaro: obbligatori (eccetto che nei Campionati per i Giovani Atleti e per i Giovani Cavalli dove i premi in denaro sono facoltativi).

8. Organizzazione

Negli anni pari la FEI inviterà le Federazioni Nazionali ad organizzare il CH-M-A4, il CH-M-A1 ed il CH-EU-A Youth. Negli anni dispari la FEI inviterà le FN ad organizzare il CH-M-A P1,2,4 ed il CH-M-A2. Un Campionato Continentale non potrà mai svolgersi nello stesso anno del Campionato Mondiale della stessa categoria. Ogni anno può essere organizzato un CH-M-A1 YH e in ogni anno pari può essere organizzato un CH-M-PEA1. Vedi Regolamento Generale FEI, Appendice D.

9. Concorsi aggiuntivi

I Comitati Organizzatori possono prevedere altre categorie di CAI durante i Campionati ed i CAIO. Anche questi concorsi aggiuntivi devono uniformarsi a questo Regolamento.

10. Panoramica delle Categorie e delle Prove

Categoria		Squadra nazionale	Dressage	Maratona	Coni	Derby
Campionati	(CI)	Sì	Sì	Sì	Sì	No
CAIO 4*	Alto	Sì	Sì	Sì	Sì	No
CAI 3*	Livello	No	Sì	Sì	Sì	No
CAI 2*	(CIM)	No	Sì	Sì	Sì	Sì
CAI 1*	Basso	No	Sì	No	Sì	Sì
CAI 1* indoor	Livello	No	No	No	No	Sì

11. Sperimentazione del nuovo sistema di calcolo dei punteggi

11.1. A partire dal 1° gennaio 2022 la FEI può, previo accordo con il rispettivo Comitato Organizzatore, adottare un nuovo sistema di calcolo dei punteggi su base sperimentale in selezionati concorsi CAI1*, CAI2* e CAI3* (esclusi Concorsi qualificanti per la Coppa del Mondo FEI). Se un concorso viene selezionato per la sperimentazione del nuovo sistema di calcolo dei punteggi, il Programma deve riportare chiaramente che verrà applicato questo nuovo sistema.

11.2. I dettagli/la spiegazione del nuovo sistema di calcolo dei punteggi verrà pubblicato sulla pagine "Driving" di ["inside.fei.org"](https://inside.fei.org). La FEI, previa consultazione con la Commissione Attacchi FEI, può apportare periodicamente di tanto in tanto delle revisioni al nuovo sistema di calcolo ~~a patto ch~~ e qualsiasi modifica ~~venga verrà~~

[aggiornata e ri-](#)pubblicata sulla pagina "Driving".

- 11.3. Se la Commissione Attacchi FEI e la FEI decideranno che la sperimentazione del nuovo sistema di calcolo dei punteggi ha avuto successo, essa verrà proposta per essere inclusa nel Regolamento Attacchi FEI 2024~~3~~.

CAPITOLO III - CLASSIFICHE

Art. 902 PROVE

1. A conclusione di ogni Prova, gli Atleti verranno classificati secondo le penalità ricevute in quella Prova.
2. In ogni Prova vincerà l'Atleta con il minor numero di penalità.
3. I risultati verranno calcolati con 2 punti decimali.

Art. 903 CONCORSI

1. La classifica finale a titolo individuale viene determinata sommando le penalità accumulate in ogni Prova. Risulterà vincitore del Concorso l'Atleta con il minor numero di penalità.
2. Gli Atleti Eliminati o Squalificati o che Abbandonano o si Ritirano in una qualsiasi delle Prove non possono far parte della classifica finale. Verranno elencati solo sul foglio dei risultati come: Eliminato (E), Squalificato (D), Abbandonato (R) o Ritirato (W).

Art. 904 PARITA' DI PENALITA'

1. In caso di parità di penalità al termine delle tre Prove, l'Atleta con il minor numero di penalità nella Maratona verrà classificato sopra gli altri. Se la parità persiste, il fattore determinante sarà il risultato del Dressage.

Art. 905 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI E NEI CAIO

1. Viene determinata sommando i punteggi dei due Atleti di ogni Squadra Nazionale con il minor numero di penalità in ogni Prova. Possono essere conteggiati per la classifica finale solo i risultati dei membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove.

Art. 906 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI PONY

1. La classifica a squadre viene determinata sommando il punteggio ottenuto in ogni Prova da parte del miglior Atleta nella categoria Singoli Pony, nella categoria Pariglie Pony e nella categoria Tiri a Quattro Pony. Possono essere presi in considerazione per la classifica finale a squadre solo i membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove senza Eliminazione.

Art. 907 CLASSIFICA A SQUADRE NEI CAMPIONATI PER GIOVANI GUIDATORI (YOUTH)

1. La classifica a squadre viene determinata sommando i punteggi dell'Atleta di ciascuna categoria di età con le penalità più basse in ciascuna Prova. Possono essere presi in considerazione per la classifica finale a squadre solo i membri della squadra che hanno portato a termine tutte e tre le Prove senza Eliminazione.

Art. 908 NOMI DEI CAVALLI

1. I nomi dei Cavalli devono comparire su tutti i fogli dei risultati, compreso il nome del Cavallo di riserva.

Art. 909 CONTESTAZIONI E RICORSI

- Contestazioni: vedi Regolamento Generale
- Ricorsi: vedi Regolamento Generale

Art. 910 RISULTATI UFFICIALI

1. I risultati sono ufficiali non appena vengono firmati dal Presidente della Giuria di Terreno e affissi al tabellone ufficiale presso l'Ufficio di Segreteria. Vedi Regolamento Generale.

Art. 911 PRINCIPI

1. Penalità

- 1.1 La Giuria di Terreno deve applicare con rigore i regolamenti che riguardano il Concorso ed ogni Prova. Gli Atleti che non si adeguano a questi regolamenti possono incorrere nella Squalifica o nell'Eliminazione, a meno che non siano stabilite altre penalità nel relativo Articolo.

2. Cartellini gialli di ammonizione

- 2.1 Qualora si verifichi un maltrattamento di qualsiasi genere sui Cavalli o un comportamento scorretto verso gli Ufficiali di Gara del Concorso o qualsiasi altra persona coinvolta nell'evento, o vi sia la mancata osservanza del Regolamento Attacchi durante il Periodo di Preparazione in Loco e il Periodo di Giurisdizione, il Presidente della Giuria di Terreno e il Capo Steward FEI, in alternativa all'istruzione del procedimento previsto dal sistema legale, può consegnare alla Persona Responsabile un Cartellino Giallo di ammonizione.

3. Squalifica (D)

- 3.1. Gli Atleti ed i Cavalli possono essere squalificati per aver infranto qualsiasi articolo di questo Regolamento in qualsiasi momento durante un Concorso. Ad un Atleta o ad un Cavallo squalificato è vietato continuare a partecipare al Concorso o vincere un qualsiasi premio. Un'azione disciplinare può essere intrapresa in seguito da parte della Federazione Nazionale del contravventore o da parte della FEI se l'incidente viene comunicato alla FEI dal Giudice Straniero o se è stato consegnato un Cartellino Giallo.

4. Eliminazione (E)

- 4.1. Gli Atleti possono essere eliminati da una Prova per avere contravvenuto a determinate regole durante le Prove.
- 4.2. Gli Atleti eliminati possono concorrere nelle successive Prove del Concorso.

5. **Abbandono (R)**

5.1. Gli Atleti che per qualsiasi ragione non desiderano continuare, possono decidere di abbandonare qualsiasi Prova. Se un Atleta abbandona una Prova può avere il permesso di concorrere nella Prova successiva.

6. **Ritiro (W)**

6.1. Si considera che un Atleta si sia ritirato se, per qualsiasi ragione, non si presenta alla partenza di una Prova. Una volta non partito, l'Atleta non può più continuare a partecipare al Concorso con l'attacco in questione.

7. **Cavallo zoppo o non idoneo**

7.1. Se il Cavallo è considerato zoppo o non idoneo da parte:

- del Giudice in C nel Dressage, il Cavallo deve essere squalificato e non può competere in nessuna altra Prova. L'Atleta è eliminato.
- di un membro della Giuria di Terreno nella Maratona o nei Coni, sia il Cavallo che l'Atleta verranno eliminati

8. **Piazzamenti e vincite in denaro**

8.1. Gli Atleti che si ritirano e sono eliminati da una Prova non possono essere classificati né in quella Prova, né nella classifica finale.

Gli Atleti possono ricevere premi in denaro solo nelle Prove nelle quali hanno gareggiato senza Squalifica, Eliminazione o Ritiro. Non verrà assegnato alcun premio in denaro ad un Atleta che è stato Squalificato in una qualsiasi delle Prove.

CAPITOLO IV – AMMISSIONE (età degli Atleti – possibilità di partecipazione)

Art. 912 ETA' MINIMA – ATLETI E GROOM

1. Categorie Senior

Categorie	Età minima degli Atleti
Tiri a quattro Cavalli	18 anni
Pariglie Cavalli	16 anni
Singoli Cavalli	14 anni
Tutte le categorie Pony	14 anni

2. Categorie Under 25 (U25)

Categorie	Età degli Atleti
Tiri a quattro Cavalli	18-25 anni
Pariglie Cavalli	16-25 anni
Singoli Cavalli	16-25 anni
Tutte le categorie Pony	16-25 anni

3. Categorie Junior

Categorie	Età degli Atleti
Pariglie Cavalli	16-18 anni
Singoli Cavalli	14-18 anni
Tutte le categorie Pony	14-18 anni

4. Categorie Children (Bambini)

Categorie	Età degli Atleti
Pony singoli	12-14 anni

5. L'età si calcola facendola coincidere con l'inizio dell'anno di calendario nel quale l'Atleta ed i Groom raggiungono l'età stabilita.

6. Groom

6.1. I Groom a bordo della carrozza sia durante l'esecuzione del testo di Dressage che durante la Prova Coni o la Maratona vengono considerati come "Personale di Supporto Partecipante"

6.2. Tutte le categorie

- Gli Atleti sotto i 18 anni devono essere accompagnati da Groom dai 18 anni in su
- Gli Atleti di 18 anni o più devono essere accompagnati da Groom dai 14 anni in su.

6.2.1. Ogni Guidaatore deve informare la segreteria del concorso al più tardi mezz'ora prima dell'inizio di ogni prova (Dressage, Maratona; Coni) chi è/chi sono il "Personale di Supporto Partecipante".

6.3. Children (Bambini)

Il Groom deve avere dai 18 anni in su. La FN deve garantire che il Groom ha conoscenza ed esperienza degli attacchi.

6.4. Atleti di Para-Driving

Il Groom deve aver compiuto 18 anni. La FN deve garantire che il Groom ha conoscenza degli attacchi.

6.5 Norma generale

Il mancato rispetto di una parte qualsiasi di questo Articolo provocherà la Squalifica dell'Atleta.

Art. 913 REQUISITI MINIMI DI AMMISSIONE / CRITERI DI QUALIFICAZIONE

1. Il sistema a stelle viene determinato in conformità con le registrazioni FEI e garantito da ogni FN. Gli Atleti Senior devono portare a termine con successo Concorsi FEI per progredire nel sistema a stelle come delineato qui di seguito.
2. Il sistema di qualificazione a stelle di Atleti Senior viene ottenuto a vita e si applica trasversalmente a qualsiasi categoria.

Categoria	Criteri di qualificazione
Atleti 1*	Non è richiesta alcuna qualificazione
Atleti 2*	Atleti che hanno terminato con successo in due diversi concorsi due CAI 1* - solo Formula 1, 2 (con Dressage) o 3 - senza eliminazione, ritiro o squalifica o, in alternativa, hanno completato con successo un CAI-B (secondo il Regolamento precedente) o tre CAN con Dressage, Maratona e Coni
Atleti 3*	Atleti che hanno completato con successo, in concorsi diversi, tre CAI 2* e/o CAI U25/J e/o Campionati Europei J/U25 ² (solo Formule 1, 2 o 3) senza eliminazione, ritiro o squalifica o, in alternativa, hanno portato a termine con successo un CAI-A o tre CAI-B secondo il precedente Regolamento FEI
Youth (giovani)	Nessun criterio di qualificazione per Children, Junior e U25
Para Driving	nessun criterio

Art. 914 CAMPIONATI / PROCEDURA DI AMMISSIONE AI CAMPIONATI

1. I Campionati sono aperti ad Atleti che soddisfano i requisiti di idoneità pubblicati sul sito internet della FEI nella sezione relativa ai Campionati di Attacchi.
2. Le qualifiche possono essere ottenute nei CAIO4*, CAI3* e CAI3* qualificanti per la Coppa del Mondo FEI (vedi Art. 913)
3. Gli Atleti devono qualificarsi nella stessa categoria nella quale intendono competere nel Campionato.

4. Per tutti i Campionati del Mondo FEI è responsabilità di ogni FN certificare che i propri iscritti soddisfano i requisiti di idoneità. I Certificati di Idoneità e le registrazioni dei risultati devono essere inviati dalle FN al CO insieme alle iscrizioni nominative, affinché ~~tali~~ le loro iscrizioni siano ritenute valide.

² Nota chiarificativa: per evitare dubbi, a seguito della sostituzione delle categorie CAI Y e CH EU Y con i CAI U25 e CH EU U25, nell'ambito di questo articolo il completamento con successo ottenuto nei CAI Y e/o nei CH EU Y verrà considerato come completamento con successo nei CAI U25 e/o nei CH EU U25

Art. 915 FUORI CONCORSO

1. Nessun Atleta può partecipare "fuori concorso" ad un Concorso Internazionale.

Art. 916 ISCRIZIONI

1. Norme generali

- 1.1. Il numero di Cavalli che può essere iscritto ad un Concorso deve essere conforme al programma.
- 1.2. Gli Atleti nelle categorie Tiri a Quattro possono dichiarare cinque (5) cavalli nelle iscrizioni definitive. Possono iniziare ciascuna Prova con qualsiasi quattro (4) cavalli dei cinque iscritti.
- 1.3. Gli Atleti nelle categorie Pariglie possono dichiarare tre (3) cavalli nelle iscrizioni definitive. Possono iniziare ciascuna Prova con qualsiasi due dei tre (3) cavalli iscritti.
- 1.4. Gli Atleti nelle categorie Singoli possono dichiarare un (1) solo cavallo nelle iscrizioni definitive. Devono iniziare ciascuna Prova solo con il cavallo iscritto.
- 1.5. Tutti gli Atleti invitati o nominati per un Concorso Internazionale devono essere iscritti dalla propria FN. Tutti gli Atleti stranieri selezionati dalla propria FN devono essere accettati dal CO. Il CO non può accettare nessun'altra iscrizione.
- 1.6. Le iscrizioni di Atleti e Cavalli devono comprendere il loro nome, il numero di registrazione FEI (FEI ID) e, dove richieste, le qualifiche.
- 1.7. A un evento, un Atleta può ritirare uno qualsiasi o tutti i suoi Cavalli da una Prova ma non può aggiungere un Cavallo che non è stato precedentemente iscritto a quel Concorso senza l'approvazione del CO e della Giuria di Terreno.
- 1.8. Le squadre o gli Atleti individuali che sono stati iscritti definitivamente dalle loro FN ad un Concorso e non vi prendono parte senza una giustificazione valida, devono essere deferiti dal Giudice Straniero/Delegato Tecnico al Segretario Generale perché vengano valutati dal Tribunale FEI. Concorrere ad un altro Evento organizzato nelle stesse date non costituisce una giustificazione valida per non partecipare ad un Concorso.
- 1.9. Una FN non può iscrivere definitivamente lo stesso Atleta/la stessa combinazione di Cavalli presso più di un CO a pena di squalifica di detto Atleta/detta combinazione di Cavalli dall'evento al quale eventualmente partecipano.

1.10. Ritiri dopo la data delle iscrizioni definitive o la mancata presenza comportano il rimborso al CO della perdita finanziaria subita (p.es. spese di scuderizzazione e di albergo) come conseguenza del ritardato ritiro o della mancata partecipazione..

2. Iscrizioni ai Campionati FEI e ai WEG

2.1. Iscrizioni ai Campionati: le iscrizioni ai Campionati FEI e ai FEI World Equestrian Games devono essere fatte secondo quanto stabilito nei Regolamenti Generali, Art. 116.2.

2.2. Per i Campionati FEI le FN possono iscrivere solo Atleti che si sono qualificati secondo le condizioni decise dalla Commissione Tecnica Attacchi.

2.3. In nessuna circostanza il CO può limitare il numero di iscrizioni di Atleti o di squadre qualificati per un Campionato FEI.

2.4. Se una FN invia più Atleti e/o Cavalli di quelli elencati nelle iscrizioni nominative, il CO non è obbligato ad alloggiarli o a permettere loro di partecipare all'Evento.

2.5. Quando una FN ha iscritto nelle Iscrizioni Nominative una squadra e si accorge di non poterla inviare, deve informarne immediatamente il CO.

2.6. Il Comitato Organizzatore può addebitare ad ogni Atleta/Cavallo o Squadra una tassa di iscrizione al Campionato in misura ragionevole purché tale tassa sia pubblicata nel programma.

3. Iscrizioni ai CAI e CAIO

3.1. Le Iscrizioni Definitive di CAI e CAIO devono essere fatte al più tardi quattro (4) giorni prima dell'inizio del Concorso. Queste rappresentano la selezione finale di Atleti e Cavalli che potranno partecipare all'evento. Le sostituzioni di Atleti e/o Cavalli può essere fatta solo in conformità con questo regolamento.

3.2. Inviti: nei CAI2* e superiori gli inviti devono essere estesi ad un minimo di quattro FN con un minimo di due Atleti per ogni FN.

3.3. Inviti alle FN: nei CAIO le FN sono invitate dal Comitato Organizzatore. La FEI ha il diritto di nominare una delle squadre straniere che il CO deve invitare.

3.4. Inviti ai concorrenti individuali: nei CAIO il CO ha il diritto di invitare fino a 4 concorrenti individuali di 4 nazioni diverse e non più di 1 per ogni nazione.

Art. 917 PROGRAMMA DEL CONCORSO

1. Nel programma di qualsiasi CAI approvato dalla FEI e pubblicato dal CO non è necessario ripetere il Regolamento Generale FEI ed il Regolamento Attacchi FEI. Tutte le informazioni richieste nel programma dovranno essere date dettagliatamente per garantire che Atleti, Ufficiali di Gara e tutti quelli coinvolti nell'evento siano informati a sufficienza.

Art. 918 ISCRIZIONI AI CAI

1. I CAI sono principalmente per Atleti individuali e non vi è limitazione sul numero di Atleti o il

numero di Nazioni che possono iscriversi.

2. Nei CAI1* e 2* (Eventi Minori, come da Regolamento Generale), gli Atleti stranieri che vivono nella nazione ospitante possono essere iscritti dalla Federazione della nazione ospitante come stabilito nel RG, Art. 119.6.1.

Art. 919 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI E AI CAIO

I Campionati ed i CAIO sono aperti a squadre nazionali. Una squadra nazionale consiste di tre Atleti della stessa nazionalità. Se una nazione può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra. L'iscrizione da parte di una nazione che ne può inviare solo uno verrà considerata come iscrizione a titolo individuale.

1. Per i Campionati Pony si prega di fare riferimento agli Artt. 906 e 923.
2. Per i Campionati per Giovani Cavalli si prega di fare riferimento al sito internet della FEI nella sezione relativa ai Regolamenti di Attacchi.

Art. 920 ISCRIZIONI AI CAMP.TI MONDIALI E CONTINENTALI DI TIRI A QUATTRO CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Tiro a Quattro con un massimo di dieci Cavalli per ogni Tiro a Quattro nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre concorrenti di Tiro a Quattro con un massimo di cinque Cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.
2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. In aggiunta, ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.

Art. 921 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI PARIGLIE CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Pariglie con un massimo di sei Cavalli per ciascuna pariglia nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre concorrenti di Pariglie con un massimo di tre Cavalli ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.
2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra, può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.

Art. 922 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI SINGOLI CAVALLI

1. Ogni FN può iscrivere un massimo di sei Atleti di Singoli con un massimo di due Cavalli

ciascuno nell'elenco delle iscrizioni nominative ed un massimo di tre Atleti di Singoli con un massimo di un Cavallo ciascuno nell'elenco delle iscrizioni definitive.

2. Se una FN può inviare solo due Atleti, questi devono essere iscritti come squadra.
3. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.
4. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta a titolo individuale alle condizioni definite nell'Art. 919.
5. Un Cavallo di riserva tra quelli delle iscrizioni nominative può essere iscritto per la squadra nazionale. L'Atleta che usa il Cavallo di riserva farà parte sia della classifica individuale che di quella a squadre. Un Cavallo può essere sostituito con quello di riserva una sola volta, non più tardi di un'ora prima che inizi il Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.

Art. 923 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI ATTACCHI PONY

1. Una squadra nazionale sarà composta da uno o due Singoli, una o due Pariglie e uno o due Tiri a Quattro. Ogni nazione ha diritto di inviare al massimo sei Atleti.
2. Se una FN non può inviare una squadra, può iscrivere fino a due Atleti in ogni categoria.
3. Per la categoria Singoli può essere iscritto un Pony di riserva. L'Atleta che usa il Pony di riserva entrerà sia nella classifica individuale che in quella a squadre. Il Pony di riserva può essere sostituito una sola volta non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.
4. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.

Art. 924 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI DI ATTACCHI YOUTH (GIOVANI GUIDATORI)

1. Una squadra nazionale sarà composta almeno da un Child (Bambino), uno Junior ed un Under 25 e ogni nazione ha diritto di inviare al massimo sei Atleti, al massimo due per ogni categoria di età. La FN che non può inviare una squadra può iscrivere fino a un totale massimo di quattro Atleti a titolo individuale, al massimo due per ogni categoria di età.
2. Un Pony/Cavallo di riserva può essere iscritto per la categoria Singoli. L'Atleta che usa il Pony/Cavallo di riserva parteciperà in classifica sia a titolo individuale che per la squadra. Il Pony/Cavallo di riserva può essere sostituito una sola volta non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto.
3. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.

Art. 925 ISCRIZIONI AI CAMP.TI MONDIALI ATTACCHI SINGOLI DI PARA DRIVING

1. Ogni FN può iscrivere nelle iscrizioni nominative un massimo di sei Atleti di Para Driving

Singoli con un massimo di due Cavalli ciascuno nelle iscrizioni nominative e tre Atleti di Para Driving Singolo con un massimo di un Cavallo ciascuno nelle iscrizioni definitive.

2. Ogni squadra deve comprendere almeno un Atleta di I Grado. Le squadre non devono comprendere più di due Atleti per ogni Grado di classificazione.
3. Se una FN può inviare solo due Atleti di Para Driving, questi devono essere iscritti come squadra.
4. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti di Para Driving.
5. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta di Para Driving a titolo individuale secondo quanto stabilito nell'Art. 919
6. Un Cavallo di riserva scorta elencato nelle iscrizioni nominative può essere iscritto per ogni squadra nazionale. L'Atleta di Para Driving che usa il Cavallo di riserva scorta verrà incluso sia nella classifica a titolo individuale che a squadre. Il Cavallo di riserva scorta può essere sostituito una sola volta, non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage e ~~l'Organizzatore deve esserne informato per iscritto attraverso il Sistema d'Iscrizione FEI.~~
7. Almeno 4 (quattro) FN devono aver effettuato le Iscrizioni Definitive affinché il Campionato venga considerato un Campionato.

Art. 926 SPESE E PRIVILEGI

1. Le spese e i privilegi sono stabiliti nel Regolamento Generale.
2. Il CO dei Campionati Mondiali e Continentali può assumersi la responsabilità di sostenere le spese di viaggio e di vitto e alloggio di Atleti, Cavalli, Groom e Ufficiali di Squadra (Capi Equipe e Veterinari) che vengono invitati secondo il regolamento, dal giorno precedente alla Prima Ispezione dei Cavalli fino al giorno successivo alla fine del Campionato. Questo deve essere pubblicato nel programma.
3. Il CO dei Giochi Equestri Mondiali (WEG) deve accettare di farsi carico delle spese di soggiorno di Atleti, Cavalli, Groom e Ufficiali di Squadra (Capi Equipe e Veterinari) che vengono invitati secondo il regolamento, dal giorno precedente alla Prima Ispezione dei Cavalli fino al giorno successivo alla fine del Campionato. Questo deve essere scritto nel programma.

Art. 927 ISCRIZIONI AGGIUNTIVE PER CAMPIONATI E CAIO

1. A discrezione del CO tutte le FN che hanno iscritto una squadra nelle iscrizioni nominative possono essere invitate ad effettuare iscrizioni aggiuntive nei Campionati e nei CAIO.
2. Nel Programma verrà specificata una seconda data di scadenza delle Iscrizioni Nominative nel caso in cui il CO decidesse di invitare le FN ad effettuare iscrizioni aggiuntive.
3. Iscrizioni aggiuntive della nazione ospitante e delle Federazioni Nazionali che hanno iscritto nelle Nominative una squadra:

Campionati

- 3.1. Il paese ospitante e le Federazioni Nazionali che hanno effettuato le iscrizioni Nominative di una squadra possono iscrivere in aggiunta un massimo di sei concorrenti individuali. Nei Campionati Pony due per ogni categoria (Singoli, Pariglie, Tiri a Quattro) e due per categoria (intesa come gruppo di età) dei Campionati Youth (Giovani Guidatori).
- 3.2. Il paese ospitante avrà lo stesso limite di numero di Atleti e Cavalli come il numero massimo permesso per i paesi stranieri.

CAIO

- 3.3. Il paese ospitante e le FN che hanno effettuato l'iscrizione nominativa di una squadra possono iscrivere in aggiunta fino a 6 concorrenti a titolo individuale.
4. Il numero di Atleti nelle iscrizioni nominative può essere il doppio del numero concesso per le iscrizioni definitive come specificato nel Regolamento Generale Art. 116.4.2

CAPITOLO V – ATLETI E GROOM

Art. 928 ABBIGLIAMENTO, SICUREZZA E FRUSTA

1. Abbigliamento nel Dressage e nei Coni con una carrozza da Dressage

- 1.1. L'abbigliamento dell'Atleta e del Groom devono uniformarsi allo stile della carrozza e dei finimenti usati.
- 1.2. La giacca o il costume nazionale, il grembiule, il copricapo ed i guanti sono obbligatori per l'Atleta. Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare senza guanti o con guanti adattati ma bisogna che questo sia indicato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.
- 1.3. I Groom devono indossare la giacca o il costume nazionale, il copricapo ed i guanti.
- 1.4. Nelle prove Coni i Groom devono rimanere seduti sul sedile previsto per loro (**si prega di far riferimento all'Art. 937.3**). La prima infrazione a tale articolo comporta 5 punti di penalità, la seconda 10 punti e la terza provoca l'Eliminazione.
- 1.5. Il Presidente della Giuria di terreno può decidere che:
 - la giacca può essere tolta con tempo eccessivamente caldo e umido;
 - gilet rinfrescanti possono essere indossati con tempo eccessivamente caldo tranne quando è obbligatorio il giubbino protettivo;
 - è permesso indossare abbigliamento da pioggia ed il grembiule può non essere obbligatorio con forti precipitazioni

Le penalità per abbigliamento improprio sono stabilite negli Artt. 957 e 981.

- 1.6. Durante la prova coni è obbligatorio per tutte le persone indossare un copricapo protettivo correttamente allacciato. Il mancato rispetto provoca l'immediata Eliminazione dalla prova coni. Tale copricapo protettivo deve essere conforme all'elenco dei test previsti dagli standard internazionali di riferimento pubblicati sul sito della FEI. Un Atleta e/o Groom che perde il copricapo o se questo si slaccia durante il percorso deve recuperarlo e rimetterlo al suo posto e/o, nel caso si fosse slacciato, deve riallacciarlo immediatamente. In tal caso la Giuria suonerà il fischetto/la campana e fermerà il tempo comminando 5 punti di penalità e L'Atleta riceverà 5 punti di penalità e deve fermarsi si fermerà per recuperare il copricapo e/o per riallacciarlo. Un Atleta che continua con un sottogola non correttamente allacciato o slacciato sarà eliminato a meno che le circostanze non rendano pericoloso l'arresto immediato dell'atleta per correggere il problema riallacciare il copricapo.

2. Abbigliamento nella Maratona e nel Derby

- 2.1. Nella Maratona viene accettato un abbigliamento meno formale per Atleti e Groom.
- 2.2. Dall'ispezione dei cavalli attaccati fino alla fine della fase di defaticamento (Cool Down) Durante la Fase A, il Riscaldamento Controllato, sull'Ostacolo di prova e nella Fase B Atleti e Groom devono indossare caschi protettivi affibbiati in maniera sicura, caschi

che devono essere conformi ai test elencati nella lista internazionale degli standard di riferimento pubblicati sul sito della FEI, nonché giubbini protettivi per la schiena (back/body protector).

- 2.3. Durante la Fase A, il Riscaldamento Controllato, nell'Ostacolo di riscaldamento e nella Fase B la mancata osservanza il non indossare tali caschi di sicurezza e giubbini protettivi provocherà l'Eliminazione
 - 2.4. Durante l'Ispezione con i cavalli attaccati, nell'area della sosta e nell'area di defaticamento (Cool Down) il non indossare il casco ed il giubbino protettivi quando richiesto e a seguito di notifica da parte di un Ufficiale di Gara comporterà per l'Atleta l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonimento.
 - 2.5. Quando viene richiesto il giubbino di protezione per il corpo/il dorso, può essere usata anche una protezione ad aria in combinazione con il normale giubbino protettivo per corpo/dorso ma mai senza di questo.
3. **Abbigliamento per Atleti e Groom sotto i 18 anni**
 - 3.1. Atleti e Groom sotto i 18 anni devono indossare un giubbino protettivo per corpo/dorso ed un casco saldamente affibbiato in qualsiasi momento quando si trovano sulla carrozza. La trasgressione comporta l'Eliminazione.
 - 3.2. Inoltre il non indossare il casco ed il giubbino protettivi (conformi ai test per gli standard internazionali di riferimento) quando e dove richiesto e a seguito di notifica da parte di un Ufficiale di Gara comporterà per l'Atleta l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonimento.
 - 3.3. Durante l'Ispezione dei Cavalli si raccomanda vivamente che Atleti e Groom sotto i 18 anni indossino caschi protettivi saldamente affibbiati.
 4. **Frustra nel Dressage e nei Coni**
 - 4.1. L'Atleta deve portare una frusta di tipo tradizionale.
 - 4.2. L'Atleta deve iniziare la prova con la frusta in mano, altrimenti incorre in 5 punti di penalità.
 - 4.3. Se un Atleta fa cadere o depone la frusta tra la partenza e l'arrivo, o se non viene tenuta in mano incorrerà in 5 punti di penalità.
 - 4.4. Non occorre che la frusta, se cade, venga rimpiazzata e l'Atleta può finire senza la frusta. Tuttavia il Groom può passare all'Atleta una frusta di riserva senza altre penalità.
 - 4.5. Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare con la frusta tenuta in mano/usata dal groom ma questo deve essere annotato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.
 5. **Frustra nella Maratona e nel Derby**
 - 5.1. La frusta può essere usata solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 punti di penalità.

- 5.2. Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare con la frusta tenuta in mano/usata dal groom ma questo deve essere annotato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.

CAPITOLO VI - CAVALLI

Art. 929 ETA' DEI CAVALLI

1. Nei CAI1* i Cavalli devono avere 5 anni ed oltre. Nei CAI2* e superiori, i Cavalli devono avere 6 anni ed oltre. La mancata osservanza di questo Articolo produrrà la squalifica del Cavallo.

Art. 930 ALTEZZA

1. Per l'altezza massima e la misurazione dei Pony da attacco si prega di fare riferimento al Regolamento Veterinario FEI, CAPITOLO IX – MISURAZIONE DEI PONY.
2. I Pony nelle Pariglie e nei Tiri a Quattro non possono misurare meno di 108 cm senza ferri o 109 cm con i ferri. I Pony singoli non devono misurare meno di 120 cm senza ferri, o 121 cm con i ferri.
3. La FN dell'Atleta è responsabile di garantire che i Pony in Concorso rispettino i criteri di cui sopra.

Art. 931 NUMERO DI CAVALLI

1. Il corretto numero di Cavalli stabilito per ogni categoria deve essere guidato durante ogni Prova. Gli Atleti non possono staccare uno o più Cavalli durante una Prova e continuare con un numero inferiore di Cavalli rispetto a quanto stabilito per quella categoria.
2. Un Cavallo può partecipare una sola volta ad ogni Prova.
3. Ogni infrazione ad una parte qualsiasi di questo Articolo provocherà l'Eliminazione.

Art. 932 CONDIZIONI SPECIALI

1. Le cavalle non sono autorizzate a concorrere dopo il quarto mese di gravidanza o con un puledro non svezzato. Se viene successivamente confermato che una di queste condizioni si è verificata, la cavalla verrà squalificata dal Concorso nel quale tali condizioni erano applicabili e del caso verrà fatto rapporto al Segretario Generale (Vedi Codice di Comportamento).

Art. 933 BENESSERE DEL CAVALLO (maltrattamenti sui Cavalli e doping)

1. Maltrattamento sul cavallo – Definizione

Maltrattamento sui Cavalli significa qualsiasi azione od omissione che causa o potrebbe causare dolore o un inutile disagio al Cavallo, compreso ma non limitato a:

- a) spingere cavalli esausti
- b) uso eccessivo della frusta
- c) uso di un'imboccatura eccessivamente severa, non adatta, rotta o danneggiata

- d) finimenti mal regolati che possono causare dolore al Cavallo
- e) danni alla carrozza che possono ferire il Cavallo

2. Ferite e lacerazioni

- 2.1. Sangue sui Cavalli può essere un'indicazione di abuso e deve essere oggetto di esame caso per caso da parte di un membro qualsiasi della Giuria di Terreno.
- 2.2. Tali cavalli possono essere eliminati dalla prova. In casi estremi, quando l'abuso è evidente, verranno prese ulteriori misure sanzionatorie nei confronti dell'Atleta, come l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonimento.
- 2.3. Nei casi minori di sangue in bocca, tali da far supporre che il Cavallo si sia morsicato la lingua o il labbro, o di piccoli sanguinamenti agli arti, dopo un'indagine l'Atleta può essere autorizzato a proseguire la Gara.

3. Rapporto

Gli Steward, o qualsiasi altro Ufficiale, deve fare rapporto non appena possibile ad un membro della Giuria di Terreno per qualsiasi caso di abuso sui Cavalli.

4. Penalizzazione

Azioni considerate come abuso sui Cavalli risulteranno nell'imposizione da parte della Giuria di Terreno di una qualsiasi o di una combinazione delle seguenti penalizzazioni:

- a) Cartellino giallo di ammonizione
- b) Multa
- c) Eliminazione
- d) Squalifica dal Concorso

Art. 934 SICUREZZA DELLE SCUDERIE

1. Campionati, CAIO

- 1.1 Vedi Regolamento Veterinario, Art. 1008.

2. CAI

- 2.1. Vedi Regolamento Veterinario, Art. 1008
- 2.2. Non è richiesta una sicurezza delle scuderie come descritta nel Regolamento Veterinario. Il CO è responsabile del controllo delle aree di tutte le scuderie in modo che siano garantite le seguenti misure minime di sicurezza:
 - 2.2.1. Il benessere del Cavallo ha la priorità assoluta.
 - 2.2.2. Quando sono occupate, le aree delle scuderie devono essere sorvegliate e ne deve essere mantenuta la sicurezza 24 ore su 24.
 - 2.2.3. Recinzioni di sicurezza non sono obbligatorie ma, a discrezione del CO, possono essere installati steccati e cancelli come misure di protezione e sicurezza.
 - 2.2.4. L'area di scuderizzazione deve essere approvata dal Delegato Tecnico in

accordo con il Capo Steward FEI.

- 2.2.5. Nessun Cavallo può essere alloggiato durante la notte in un van o trailer. Solo il Delegato Tecnico, consultati il Capo Steward ed il Delegato Veterinario FEI, può concedere eccezioni in circostanze estreme o in condizioni di terreno molto bagnato nell'area delle scuderie.

Art. 935 ESAMI E ISPEZIONI DEI CAVALLI

Vedi Regolamento Veterinario, Capitolo "ISPEZIONI DEI CAVALLI".

1. Esame all'arrivo

- 1.1. Questo deve essere effettuato in tutti i Concorsi all'arrivo dei Cavalli che concorrono ed in ogni caso prima che essi entrino nelle scuderie del Concorso.
- 1.2. Lo scopo di questo esame all'arrivo è di stabilire l'identità dei Cavalli controllando il passaporto ed ogni altro documento che lo riguarda e di verificare lo stato di salute generale.
- 1.3. Il Delegato Veterinario Straniero / Presidente della Commissione Veterinaria / Delegato Veterinario o il Veterinario trattante designato dal Delegato Veterinario Straniero / Delegato Veterinario deve esaminare tutti i cavalli all'arrivo sul luogo del concorso, prendendo in consegna i loro passaporti, prima che essi abbiano il permesso di entrare nelle scuderie.
- 1.4. Ogni caso dubbio riguardante l'identità o la salute devono essere segnalati al Delegato Veterinario (se non esegue personalmente l'esame) o alla Commissione Veterinaria appena possibile o comunque almeno un'ora prima della Prima Ispezione dei Cavalli.

2. Prima Ispezione dei Cavalli

- 2.1. Questa deve essere eseguita in tutti i concorsi prima dell'inizio della prima Prova.
- 2.2. Viene effettuata dal Presidente della Giuria di Terreno e dal Delegato Veterinario che agiscono insieme formando il Collegio d'Ispezione, sotto la responsabilità del Presidente di Giuria. Vedi dettagli nel Regolamento Veterinario e nelle Linee Guida per i Comitati Organizzatori e gli Ufficiali di Gara.
- 2.3. Per ragioni di sicurezza i Cavalli devono essere presentati con la briglia tenendo le redini o la lunghina allentate. Ogni Cavallo deve esibire il suo numero di identificazione.
- 2.4. Non è permesso presentare i Cavalli con fasce o coperte.
- 2.5. Nessun Cavallo può essere presentato con la propria identità dissimulata in qualsiasi modo per esempio con l'applicazione di pittura o tintura.
- 2.6. Deve essere presente uno Steward FEI con in mano una frusta. Egli è l'unica persona che può intervenire in aiuto se un Cavallo si rifiuta di trottare. Le persone che presentano il Cavallo non possono tenere in mano una frusta mentre lo presentano. Su richiesta, può essere concesso dalla Commissione esaminatrice l'uso di un frustino corto per tenere a bada gli stalloni ed i Cavalli difficili (vedi Regolamento Veterinario, Art. 1043).

- 2.7. L'ispezione consiste in un'osservazione iniziale del Cavallo da fermo. Il Cavallo deve poi procedere al passo davanti alla Commissione Ispettrice, quindi trottare per trenta metri allontanandosi dalla Commissione ed infine ritornare verso di essa al trotto.
- 2.8. Ad un Veterinario può essere concesso di toccare un arto o altre parti del corpo, ma non ha il diritto di eseguire qualsiasi altra Prova clinica (p. es. flettere un arto o far procedere il Cavallo al passo o al trotto in circolo). Vedi Regolamento Veterinario Art. 1038.
- 2.9. In casi eccezionali o dubbi, la Commissione Ispettrice può disporre che il Cavallo venga messo in un recinto di attesa ufficialmente sorvegliato (le fruste sono vietate), per poi essere successivamente presentato in un momento favorevole durante l'ispezione o in aggiunta può essere nuovamente ispezionato il giorno successivo senza richiesta o presunzione da parte dell'Atleta.
- 2.10. Una nuova ispezione il giorno successivo è possibile solo se non è stata presa alcuna decisione (accettata o non accettata) il giorno della prima Ispezione dei cavalli. Il Cavallo deve essere presentato dalla stessa persona che lo ha presentato prima. In caso di parità di voti all'interno della Commissione Esaminatrice, il Presidente della Giuria di Terreno avrà un secondo voto decisivo e la decisione verrà annunciata immediatamente.
- 2.11. Ogni Cavallo che viene destinato ad essere riesaminato il giorno seguente e passa l'ispezione, può essere sottoposto a prelievo per la ricerca di sostanze proibite.
- 2.12. Solo un membro della Giuria di Terreno ha il potere di squalificare un Cavallo considerato non idoneo a prendere parte al Concorso (zoppia marcata, lesione seria o cattive condizioni generali). Un veterinario non dispone dell'autorità di squalificare un Cavallo tranne quando vi sia un problema di benessere.
- 2.13. L'Atleta o il suo rappresentante che presenta il Cavallo deve vestire in maniera elegante.

3. Ispezione dei Cavalli attaccati

- 3.1. E' obbligatoria in tutti i concorsi e si svolge prima dell'inizio della Fase A/Riscaldamento controllato della Maratona. Un veterinario è responsabile di questa ispezione.
- 3.2. La condizione fisica dei Cavalli deve essere valutata tramite un'osservazione clinica che può comprendere:
 - a) la misurazione del ritmo cardiaco
 - b) la frequenza respiratoria
 - c) la temperatura, in conformità al Regolamento Veterinario. Queste misurazioni devono essere registrate.

Il Membro della Giuria di Terreno deve eliminare l'Atleta se il suo Cavallo è considerato zoppo, ferito o evidentemente spossato e non idoneo a proseguire la Gara.

- 3.3. Se un cavallo iscritto nella maratona non viene presentato all'ispezione dei cavalli attaccati, l'Atleta deve essere eliminato prima dell'inizio della Fase A/Riscaldamento controllato.

4. Esame del Cavallo attaccato

- 4.1. L'esame deve aver luogo in tutti i concorsi tra i 10 e i 15 minuti dopo che l'Atleta è entrato nell'area di defaticamento (Cool Down). Il cavallo/i cavalli devono essere presentati dall'Atleta. Deve essere effettuato sotto il controllo di un Veterinario trattante nel caso che un Cavallo avesse bisogno di cure immediate. Il Veterinario non ha il diritto di squalificare un Cavallo. Il Veterinario comunicare le sue conclusioni al Delegato Veterinario e al Presidente di Giuria il più presto possibile.

5. Ispezione attaccata prima dei Coni

- 5.1. L'ispezione con i Cavalli attaccati deve aver luogo prima che l'attacco parta nella Prova Coni. Deve essere eseguita sotto la supervisione del Delegato Veterinario e/o del Presidente della Commissione Veterinaria e dello Steward che faranno rapporto al Presidente della Giuria di Terreno. L'ispezione è obbligatoria in tutti i Concorsi quando la Prova Coni non è nello stesso giorno del Dressage.. I Cavalli devono essere presentati dall'Atleta stesso: partecipare alla Gara senza aver presentato il cavallo/i cavalli comporterà l'Eliminazione.
- 5.2. I Cavalli verranno ispezionati attaccati alla carrozza. Sono permesse le fasce, i paraglomi e i paracolpi ma questi devono essere tolti se richiesto.
- 5.3. Solo il membro della Giuria di Terreno è autorizzato a squalificare il Cavallo considerato non idoneo a proseguire la Gara. E' permesso sostituire un Cavallo che non ha superato l'Ispezione attaccata prima dei Coni e, dopo ripresentazione, l'Atleta può iniziare la Prova Coni e quindi modificare la dichiarazione.

6. Togliere un Cavallo da una Prova

- 6.1. Ogni membro della Giuria di Terreno ha il diritto ed il dovere di eliminare in qualsiasi momento un Cavallo ritenuto evidentemente zoppo, ferito o incapace di continuare. Non è permesso fare appello contro la decisione presa in base a questo articolo.
- 6.2. L'Atleta può ritirarsi in qualsiasi momento.

7. Controllo dei medicinali per i Cavalli

- 7.1 Questo deve essere effettuato in conformità con il RG (vedi Art. 143) e con il Regolamento Veterinario.

8. Passaporti

- 8.1 Vedi quanto previsto nel Regolamento Generale.

CAPITOLO VII - CARROZZE E FINIMENTI

Art. 936 CARROZZE CONSENTITE

1. Nei CAI, CAIO e Campionati, sono ammesse carrozze da Dressage o da Maratona della corretta carreggiata e del corretto peso. Vedi art. 937 per il corretto peso e le giuste dimensioni per ogni prova.³
2. Gomme piene o pneumatiche sono permesse solo nei CAI 1* e nel Para Driving.
3. Carrozze per il Para Driving:
 - 3.1. Devono essere usate carrozze adatte ad atleti disabili e le carrozze per gli attacchi PE (paraequestri) Singoli possono essere a 2 o 4 ruote.

³ Nota di chiarimento: per evitare ogni dubbio, in un concorso possono essere utilizzate al massimo due (2) carrozze che devono essere conformi a quanto stabilito nell'Art. 937. Per la prova coni possono essere usate solo una carrozza da dressage o una carrozza da maratona che rispettino quanto stabilito nell'Art. 937.

Art. 937 PESI E MISURE

1. Norme Generali

- 1.1. In tutte le categorie, durante il Dressage, la Maratona, la Prova Coni e il Derby, se la carrozza non ha freni, è obbligatoria la braga. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione. La braga è obbligatoria nelle categorie Singoli Cavalli e Singoli Pony.
- 1.2. Nessuna parte della carrozza può essere più larga della carreggiata esterna con l'eccezione dei mozzi, dei parafanghi e delle bilance nelle carrozze usate per il Dressage e i Coni.
- 1.3. La larghezza della carreggiata di tutte le carrozze viene misurata a livello del terreno nella parte più larga delle ruote posteriori.
- 1.4. Gli Atleti le cui carrozze non rispettano quanto richiesto in termini di pesi e misure verranno eliminati dalla rispettiva Prova.

2. Carrozze per Attacchi di Para Driving

- 2.1. Devono essere usate carrozze adatte agli Atleti disabili e per la categoria Singoli PE possono essere a 2 o 4 ruote.
- 2.2. Il ~~CO-6-H~~ Delegato Tecnico può vietare l'uso di una carrozza, ma deve fornire la ragione per il diniego.

3. Le carrozze da Dressage devono essere conformi a quanto segue:

Categoria	ruote	Groom	carregg. min.
Tiri a 4 Cavalli	4	2 dietro	158 cm
Tiri a 4 Pony			138 cm
Pariglie Cavalli	4	1 dietro	148 cm
Pariglie Pony			138 cm
Singoli Cavalli	2 o 4	1 dietro (4 ruote) o di fianco (2 ruote)	138 cm
Singoli Pony			

La stessa carrozza può essere usata (non obbligatoriamente) nel Dressage, nei Coni e in Maratona a patto che soddisfi i requisiti previsti dagli'Artt. 937.3 e 937.4 nei CAI2* e superiori (vedi Art. 936). Nelle categorie Singoli, il groom deve sedere dietro al centro o accanto al guidatore durante la Prova Coni. Nelle Pariglie il groom deve sedere al centro se viene usata la carrozza da Maratona.

3.1. Distanziatori artificiali destinati ad aumentare la larghezza della carreggiata di una carrozza non sono permessi nei Coni.

3.2. Tutte le carrozze devono essere misurate non appena l'Atleta esce dal campo di gara.

4. Le carrozze da Maratona devono essere conformi a quanto segue:

Categoria	ruote	peso min.	Groom	carregg. min.
Tiri a 4 Cavalli	4	600 Kg	2 dietro	125 cm
Tiri a 4 Pony		300 Kg		
Pariglie Cavalli	4	350 Kg	1 dietro	125 cm
Pariglie Pony		225 Kg		
Singoli Cavalli	4	150 Kg	1 dietro	125 cm
Singoli Pony		90 Kg		

4.1. Nella Maratona tutte le carrozze verranno misurate prima dell'inizio della Fase A / Riscaldamento Controllato e la stessa carrozza deve essere usata per tutte le Fasi.

4.2. Il Presidente della Giuria di Terreno deciderà se dopo la Maratona verranno pesate tutte le carrozze o una selezione scelta a caso.

Art. 938 EQUIPAGGIAMENTO

1. Le carrozze da Dressage possono essere provviste di fanali rivolti in avanti e luci o catarifrangenti posteriori solo nel Dressage. Fanali e catarifrangenti non sono obbligatori nei Coni.

Art. 939 GOMMATURA

1. Gomme con pneumatici o con camere d'aria sono permesse solo nei CAI1* come da Art. 936.

2. In tutte le Prove le carrozze devono essere equipaggiate di ruote con cerchioni in ferro o in gomma piena. Il battistrada della gomma deve essere liscio. Qualsiasi infrazione comporta l'Eliminazione.
3. Le gomme pneumatiche sono permesse negli Attacchi di Para Driving.

Art. 940 FINIMENTI, CARROZZA E CAVALLI

Si prega di fare riferimento anche alle Linee Guida FEI per gli Attacchi sull'uso di finimenti, equipaggiamento e abbigliamento riguardo agli ultimi chiarimenti pubblicati sul sito FEI.

1. Finimenti

La distanza minima tra Cavallo/Pony e carrozza non può essere in nessun momento inferiore a 50 cm, 40 cm dai funghi.

1.1. Carrozza da Dressage:

1.1.1. Cavalli (timonieri del Tiro a Quattro o Pariglie Cavalli): la distanza tra le trelle deve essere di minimo 55 cm (Pony minimo 45 cm).

1.1.2. Le trelle non devono incrociarsi; i bilancini non devono oltrepassare la linea centrale della carrozza.

1.2. Carrozza da Maratona:

1.2.1. Cavalli (timonieri del Tiro a Quattro e Pariglie Cavalli): la distanza tra le trelle deve essere di almeno 55 cm (Pony: minimo 45 cm).

1.2.2. Le trelle non devono incrociarsi.

Inoltre:

1.3. Lunghezza di ogni singola chaînette o giungola: la lunghezza minima deve essere di 30 cm. La misura viene presa dal centro della testa del timone, compreso il moschettone a sgancio rapido.

1.4. "Giogo" anteriore o barra a "T": la larghezza totale, compresi i moschettoni a sgancio rapido, deve essere di almeno 60 cm. Quando la misura viene presa dal centro della testa del timone, deve essere di almeno 30 cm compresi i moschettoni a sgancio rapido.

1.5. Il giogo anteriore o barra a T non devono essere posizionati dietro a qualsiasi parte della spalla.

1.6. Il timone e le giungole devono essere abbastanza lunghi da permettere il libero movimento dei Cavalli.

1.7. Per i Cavalli di volata dei Tiri a Quattro la bilancia completa non deve misurare meno di 1 m e la distanza tra le trelle deve misurare almeno 45 cm.

1.8. Per i Pony di volata di un Tiro a Quattro la bilancia completa deve misurare almeno 85 cm e la distanza tra le trelle deve misurare almeno 35 cm.

1.9. La larghezza del giogo e la lunghezza delle giungole devono essere sufficienti da

permettere il libero movimento dei Pony.

- 1.10. Non è necessario usare lo stesso finimento in Dressage e nei coni, ma in entrambe le Prove deve essere sicuro, pulito ed uniforme nell'aspetto e di stile adatto all'attacco.
 - 1.11. I Cavalli devono essere attaccati correttamente e completamente alla carrozza, comprese le redini.
 - 1.12. La mancata osservanza di queste norme provocherà un ammonimento verbale o un cartellino giallo di ammonizione dato dalla Giuria di Terreno. Infrazioni successive nel corso dello stesso Concorso comportano l'emissione di un secondo cartellino giallo di ammonizione o l'Eliminazione.
 - 1.13. Durante il Periodo di Preparazione in Loco e il Periodo di Giurisdizione, la braga è obbligatoria quando viene attaccato alla carrozza un solo Cavallo o un solo Pony. Il mancato rispetto dell'obbligo durante il Periodo di Giurisdizione comporta l'Eliminazione. Il mancato rispetto durante il Periodo di Preparazione in Loco comporta l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonizione.
 - 1.14. Se viene usato un equipaggiamento vietato o se viene accertato un grave attentato al benessere del Cavallo, la penalizzazione sarà l'Eliminazione o la squalifica (vedi Art. 940.13).
2. **Fasce e paracolpi**
 - 2.1. Le fasce e i paracolpi non sono permessi nel Dressage. La mancata osservanza comporterà 10 punti di penalità.
 - 2.2. Se viene comminata la penalizzazione di cui al precedente punto 940.2.1, le fasce o i paracolpi devono essere immediatamente tolti dopo aver lasciato il rettangolo da Dressage ed il/i Cavalli devono essere controllati da un Veterinario o da uno Steward FEI che riferirà al Presidente di Giuria quanto riscontrato.
 3. **Nasiera, equipaggiamento ausiliario e paraocchi**
 - 3.1. Qualsiasi tipo di nasiera, dispositivo o equipaggiamento ausiliario che impedisca o possa impedire la libera presa d'aria dalle narici del Cavallo è vietato. [Se il cavallo ha ottenuto un certificato medico per poter indossare una retina per il naso, questa deve essere usata ogni volta che il cavallo è attaccato, montato o lavorato alla longe e alla Prima Ispezione dei Cavalli.](#)
 - 3.2. I paraocchi e l'equipaggiamento ausiliario, ove vengano usati, non devono ostacolare la libera visuale in avanti o essere così vicini agli occhi da irritarli.
 4. **Cinghie di collegamento**

Cinghie di collegamento tra le collane o i pettorali possono essere usate in tutte le Prove con i Tiri a Quattro. I Cavalli di volata non possono essere collegati l'uno all'altro in alcun altro modo (eccezion fatta per le redini). Bilancini/tirelle dei cavalli di volata non possono essere collegati tra loro.
 5. **Redini ausiliarie**
 - 5.1. Redini ausiliarie (compreso qualsiasi tipo di strick) non sono permesse quando il Cavallo è attaccato.

- 5.2. Attacchi di Para Driving: la guida con un secondo set di redini o redini divise non è consentito.
6. **Code**
- 6.1. Le code non possono essere legate o attaccate a qualsiasi parte dei finimenti o della carrozza ad eccezione dell'uso di un reggicoda approvato. Non è permesso alcun altro dispositivo ausiliario che limiti il libero movimento della coda del Cavallo.
7. **Dispositivi a leva**
- 7.1. Tutti gli anelli, i passaredini e/o altri dispositivi che esercitino un effetto estremo di leva sulle redini o sulle imboccature sono proibiti in qualsiasi momento in tutto il comprensorio del Concorso.
8. **Imboccature**
- 8.1. Non è necessario che le imboccature siano identiche.
- 8.2. L'utilizzo di una briglia senza imboccatura e di un hackmore (anche se combinati con qualsiasi altro tipo di imboccatura) non è permesso quando il Cavallo è attaccato alla carrozza.
- 8.3. Tutte le imboccature devono essere adattate bene in modo da evitare il rischio di dolore o lesioni.
- 8.4. Per ogni cavallo/pony può essere usato un solo tipo di "bit lifter" alla volta (*specie di cinturino elevatore che collega il centro della capezzina agli anelli dell'imboccatura - ndt*).
9. **Lingua**
- 9.1. Le palette per la lingua sono permesse solo se usate correttamente; non possono essere aggiunti elementi separati arrotolati intorno all'imboccatura che possano causare preoccupazione per il benessere del Cavallo (vedi Regolamento Veterinario Art. 1046.5).
10. **Ostruzione della visuale**
- 10.1. Nessun accessorio o finimento ausiliario può essere posizionato tra i Cavalli di timone e quelli di volata in modo tale da impedire la visuale di uno qualsiasi dei timonieri.
- 10.2. Pelle, pelo d'agnello o materiali simili sulla briglia sono permessi, purché il loro diametro non superi i 3 cm, misurando dal cavallo.
11. **Applicazione o uso di dispositivi, sostanze o strumenti**
- 11.1. Sull'intero comprensorio del Concorso sono vietate l'applicazione di qualsiasi dispositivo al timone, alle tirelle o alle stanghe e l'applicazione o l'uso di sostanze, dispositivi o strumenti che possano causare irritazione o disagio al Cavallo.
- 11.2. Sono permessi paraorecchi e tura-orecchi. I paraorecchi non possono essere fissati alla nasiera e devono permettere il libero movimento delle orecchie del cavallo. Il mancato rispetto comporterà 5 punti di penalità.
12. **Ferratura**

12.1 E' concesso qualsiasi tipo di ferratura convenzionale; ferri doppi o peso aggiuntivo (piombo) non sono permessi.

13. Aree di allenamento

13.1. Nel lavoro alla corda è permesso l'uso di capezzone per lavoro alla longe. Redini lunghe da lavoro e doppie redini nel lavoro alla longe sono permesse purché le redini siano collegate direttamente all'imboccatura senza alcun aggeggio che produca un effetto di leva.

13.2. La longe deve essere attaccata o al capezzone da longe o a una briglia da equitazione/attacchi. Lavorare alla longe con la longe collegata alla chiamata più bassa dell'imboccatura non è permesso.

13.3. Quando si monta, gli speroni devono essere fatti di materiale liscio (metallo o plastica). Se c'è un gambo non deve essere più lungo di quattro centimetri (la lunghezza totale del gambo deve essere misurata dallo stivale alla fine dello sperone) e deve essere rivolto solo verso dietro. Nelle competizioni per pony, speroni a rotella non sono permessi.

13.4. Montando su terreno in piano durante l'allenamento è permesso l'uso di un frustino non più lungo di 120 centimetri compreso il puntale. Il frustino non può essere sostituito da nessun altro oggetto.

13.5. Martingale e redini fisse sono permesse quando si monta in allenamento. Le redini di ritorno sono proibite.

14. Sanzioni

14.1. L'infrazione ad uno qualsiasi dei paragrafi di questo articolo durante le Prove comporterà l'eliminazione dell'Atleta, ad eccezione di dove è previsto diversamente.

14.2. Infrazioni durante il Periodo di Preparazione in Loco ad eccezione di quanto previsto nell'Art. 940.2.1, comporterà l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione. Una seconda infrazione nello stesso Concorso comporterà una maggiore penalizzazione fino ad arrivare e comprendere la squalifica, a discrezione della Giuria di Terreno.

Art. 941 PUBBLICITA' SU CARROZZE, FINIMENTI E ABBIGLIAMENTO

1. Nel Dressage e nei coni

1.1. Il nome del fabbricante dei finimenti può apparire una volta su ogni finimento su un supporto non più largo della correggia sulla quale è fissato e non più lungo di 10 cm.

1.2. Il nome o il "logo" dello sponsor, o dell'associazione dell'Atleta, possono comparire su ogni lato della carrozza su una superficie non superiore a 400 cm².

1.3. Il nome del costruttore della carrozza può comparire sulla carrozza su una superficie non più grande di 50 cm². L'identificazione del fabbricante dell'abbigliamento può comparire una sola volta su ogni capo su una superficie che non supera i 3 cm².

1.4. Durante la presenza nel campo di Gara, il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e della squadra possono comparire su una superficie non superiore a 80 cm² e solo una volta sulle giacche o sul capo di abbigliamento più esterno all'altezza del

taschino sul petto dell'Atleta.

1.5. Il nome e/o il logo dello/degli sponsor individuali e della squadra possono comparire su entrambi i lati del colletto dell'Atleta su una superficie non superiore a 16 cm².

2. Pubblicità in Maratona

2.1 E' permessa la pubblicità sulla carrozza e su tutto l'abbigliamento. Il nome del fabbricante dei finimenti può comparire una volta su ogni finimento su un supporto non più largo della correggia sulla quale appare e non più lungo di 10 cm.

3. Penalizzazioni

3.1 Infrangere uno qualsiasi dei predetti articoli sulla pubblicità comporta l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione da parte del Presidente della Giuria di Terreno o del Capo Steward.

Art. 942 SICUREZZA

1. Su tutto il comprensorio del Concorso, quando il Cavallo/i Cavalli sono completamente vestiti o vengono attaccati ad una carrozza, il/i Groom devono essere sempre presenti ed in grado di prestare assistenza se necessario. Quando i Cavalli vengono guidati, un Groom deve sempre essere sulla carrozza o, se non vi è un sedile disponibile, deve essere a disposizione sul terreno di allenamento.
2. L'Atleta può scendere dalla carrozza solo quando i Groom si trovano alla testa dei Cavalli o le redini vengono passate ad un'altra persona responsabile a bordo della carrozza.
3. Nessun Cavallo può essere condotto da una carrozza in movimento.
4. Durante il Periodo di Preparazione in Loco e il Periodo di Giurisdizione, nessuna persona sotto i 14 anni può essere a bordo di una carrozza (salvo nelle categorie Children).
5. Auricolari e/o apparecchi di comunicazione elettronici non possono mai essere indossati durante le prove FEI di Dressage e Coni. Per evitare ogni dubbio, Atleti, Groom o qualsiasi altra persona può indossare un auricolare in qualsiasi altro momento mentre si trova sulla carrozza o mentre monta.
6. Informazioni mediche

Per assicurare che le informazioni vitali siano a disposizione per il pronto soccorso o il personale medico in caso di emergenza, gli atleti devono adeguarsi a quanto segue:

- a) E' obbligatorio per tutti gli Atleti fornire l'informazione di un valido contatto. Il numero di telefono di un accompagnatore/parente prossimo deve essere fornito alla segreteria del concorso all'arrivo (il Comitato Organizzatore e l'ufficiale medico devono assicurarsi che tutte le informazioni sono state ricevute prima della Maratona).
- b) Dichiarazione delle condizioni mediche

Gli Atleti con condizioni mediche che possono essere importanti in caso di un'emergenza medica sono responsabili, in ogni concorso nel quale concorrono, di portare un supporto di dati medici* di un provider in grado di trasmettere informazioni

almeno in inglese. In alternativa (e come minimo) può essere usato un braccialetto medico di buona qualità. Gli Atleti che scelgono di indossare un braccialetto devono scaricare e compilare il modulo disponibile a questo scopo sul sito della FEI.

** Medical data carrier/Supporto di dati medici (detto anche "medical identification tag / cartellino identificativo medico"): piccolo badge o cartellino attaccato ad un braccialetto, una catenina da collo o sull'abbigliamento inteso ad allertare paramedici/medici/primi soccorritori che la persona che lo indossa ha un'importante problema medico. Queste comprendono recenti lesioni alla testa, serie lesioni/operazioni subite in passato, problemi di salute cronici come diabete, terapie medicinali a lungo termine e allergie. Se in dubbio, l'Atleta deve discuterne con il proprio medico curante.*

7. Infrangere una norma di sicurezza comporta l'emissione da parte del Presidente della Giuria di Terreno o del Capo Steward di un cartellino giallo di ammonizione. Infrazioni successive nello stesso Concorso verranno penalizzate con un secondo cartellino giallo di ammonizione o con penalizzazioni che possono arrivare all'Eliminazione, a discrezione della Giuria di Terreno.

CAPITOLO VIII - CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

Art. 943 PARTECIPAZIONE

1. Metodo di guida

1.1. Gli Atleti possono usare qualsiasi metodo o stile di guida.

2. La partecipazione di Atleti e Groom

ATLETI	Nello stesso concorso			
	partenze permesse	permesso di partecipare come Atleta in diverse categorie	partecipare come groom nella stessa categoria	partecipare come groom in diversa categoria
CAIO, Campionati	1	no	no	no
CAI3* qualificanti per WC	fino a 2	si	no	no
Campionati Giovani Cavalli	multiple	si	no	no
CAI3* non qualificanti per WC	fino a 2	si	no	no
CAI2*	fino a 2	si	si nei CAI1* o CAI2*	si nei CAI1* o CAI2*
CAI1*	fino a 2	si	si nei CAI1* o CAI2*	si nei CAI1* o CAI2*

GROOM	Nello stesso concorso		
	partenze permesse	permesso di concorrere in categorie diverse come groom	permesso di concorrere in categorie diverse come concorrente
CAIO, Campionati	multiple (tranne 1 volta sola in Maratona)	si (tranne in Maratona)	no
CAI3* qualificanti per WC	multiple	si	no
Campionati per Giovani Cavalli	multiple	si in ogni categoria: 5-6-7 anni	no
CAI3* non qualificanti per WC	multiple	si	no
CAI2*	multiple	si	si nei CAI1* o CAI2*
CAI1*	multiple	si	si nei CAI1* o CAI2*

2.1. Ogni Atleta deve guidare lo stesso/gli stessi Cavalli in tutte le Prove, tranne se sono

state effettuate delle sostituzioni in conformità al regolamento. Vedi Art. 946.

2.2. Nei CAIO e nei Campionati:

- 2.2.1. Un Atleta rimane l'Atleta ed un Groom rimane il Groom. Un Atleta 3* non può partecipare come groom nello stesso concorso nel quale concorre indipendentemente dalla categoria.
 - 2.2.2. Nei CAIO e nei Campionati un Atleta ed un Groom possono gareggiare una sola volta ad eccezione dei Campionati per Giovani Cavalli.
 - 2.2.3. Un Atleta con due attacchi iscritti in un Concorso di qualificazione per la World Cup deve dichiarare in Segreteria prima dell'Ispezione dei Cavalli quale attacco gareggia per l'acquisizione dei punti per la qualificazione e per la Ranking List Mondiale. L'attacco dichiarato deve partire prima dell'altro in tutte e tre le Prove. Solo l'Attacco dichiarato riceve un punteggio per la qualificazione e per la Ranking List Mondiale.
 - 2.2.4. Atleti e Groom che concorrono in un Concorso di qualificazione per la World Cup CAIO o Campionato non possono far parte di un attacco in un'altra Prova di Maratona che si tiene nello stesso comprensorio.
- 2.3. In accordo con il programma, nei CAI1* e nei CAI2* un Atleta può concorrere due volte e inoltre può fare da Groom solo in queste due categorie. Nei CAI3* un Atleta può competere due volte ma non può fare da Groom. Chi partecipa come groom ad un CAI1* o ad un CAI2* non può partecipare come Atleta nei CAI3* e superiori.
 - 2.4. Il/Il Groom possono partecipare più volte a tutte le Prove tranne che nella maratona dei CAIO e dei Campionati dove possono partecipare una sola volta. I groom possono partecipare più volte nei Campionati per Giovani Cavalli.
 - 2.5. La mancata osservanza degli articoli 943.2.1-2.4 comporteranno l'eliminazione dell'Atleta implicato in una qualsiasi delle infrazioni.
 - 2.6. L'Atleta è la sola persona autorizzata a maneggiare le redini, usare la frusta ed il freno durante tutte le Prove. Ogni infrazione a questa norma, anche se per evitare un incidente, comporta 20 punti di penalità. Tuttavia un Groom può maneggiare le redini e i freni senza penalità in tutte le Prove purché la carrozza sia ferma.
 - 2.6.1. Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare con la frusta tenuta in mano/usata dal groom, con il freno maneggiato dal groom e con il groom che regge l'asola terminale per il dito ma questo deve essere annotato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.
 - 2.7. Nessuna persona può essere legata alla carrozza in alcun modo durante le Prove. Un Atleta può essere assicurato con una corda, una fascia o una cinghia purché un capo venga tenuto da un Groom e non sia arrotolato o fissato in alcun modo alla carrozza. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione.
 - 2.7.1. Para-Driving: un Atleta di Para-Driving può, per sostegno, essere attaccato alla carrozza con una cinghia all'altezza dell'inguine o con una cintura a 4 punti, ma deve essere previsto un sistema di sgancio rapido.

- 2.7.2. Per Atleti di Para Driving, fare riferimento anche all'Appendice 8.
- 2.8. La sostituzione di un Groom durante la Maratona non è permessa in nessun caso e comporta l'Eliminazione dell'Atleta.
- 2.9. Nel Dressage (come parte della ripresa) e nei Coni, gli Atleti devono salutare la Giuria a meno che il tempo o la disposizione del percorso lo impediscano.
- 2.10. I passeggeri non possono stare a bordo della carrozza in nessuna delle Prove. A nessun passeggero sotto i 14 anni di età è permesso stare sulla carrozza durante l'Evento.
- 2.11. Ogni volta che un Atleta scende incorrerà in 20 punti di penalità.
- 2.12. L'Atleta riceverà delle penalità ogni volta che uno o entrambi i Groom scendono a terra: 5 penalità la prima volta, 10 la seconda. Alla terza volta l'Atleta verrà eliminato. Eccezione nella Maratona, vedi Art. 964.5.1.
- 2.13. Le cerimonie di premiazione possono svolgersi in carrozza o a piedi, a seconda di quanto stabilito nel programma approvato.
3. Numero di Groom accreditati
Per i Tiri a quattro fino a quattro
Per le Parigi fino a tre
Per i Singoli fino a due
4. Gli Atleti di Para Driving possono concorrere in Concorsi di Attacchi FEI usando gli aiuti compensatori secondo il proprio grado di disabilità come definito nella Master List di Classificazione FEI degli Atleti di Para Driving in attività.

Art. 944 NUMERO D'IDENTIFICAZIONE

1. Atleta

- 1.1. Al suo arrivo sul luogo del Concorso ogni Atleta riceverà un numero come concorrente e lo conserverà per tutta la durata del Concorso. Questo numero deve essere esposto su qualsiasi carrozza utilizzata durante le Prove e durante l'allenamento e l'addestramento.

2. Cavallo

- 2.1. Ai Cavalli verrà assegnata una lettera da A ad F che segue il numero di identificazione dell'Atleta. Questo numero di identificazione deve essere esposto sul lato sinistro del Cavallo (nelle Parigi e nei Tiri a Quattro deve essere visibile sul lato esterno quando sono attaccati) in ogni momento nel comprensorio del Concorso quando si trovano fuori dalle scuderie.

3. Sanzioni

- 3.1. La mancata esibizione del numero assegnato all'attacco o dei numeri di identificazione dei Cavalli comporterà un ammonimento la prima volta in cui succede. Una ripetuta infrazione comporterà l'emissione da parte del Presidente della Giuria di Terreno o del capo Steward di un cartellino giallo di ammonizione.

Art. 945 AIUTI ESTERNI

1. Definizione

- 1.1. Qualsiasi intervento fisico da parte di terzi non a bordo della carrozza, sia sollecitato che non, con il proposito di facilitare il compito dell'Atleta o aiutare i suoi Cavalli viene considerato come aiuto esterno.

2. Aiuti esterni proibiti

2.1. Dressage e Coni:

- 2.1.1. Qualsiasi intervento fisico da parte di terzi non a bordo della carrozza, sia sollecitato che non, con il proposito di facilitare il compito dell'Atleta o aiutare i suoi Cavalli viene considerato come aiuto esterno. Qualsiasi Atleta che ha ricevuto un aiuto fisico esterno proibito può essere eliminato dalla Giuria di Terreno.
- 2.1.2. Nel Dressage i Groom devono rimanere seduti nella corretta posizione dall'entrata all'uscita dal campo. Essi non possono maneggiare le redini o la frusta (20 punti di penalità). Nel Dressage non è loro permesso né parlare né indicare all'Atleta il percorso (10 punti di penalità). Tuttavia il Groom può maneggiare le redini o la frusta senza penalità se la carrozza rimane ferma.
- 2.1.3. Eccezione: se il Giudice suona la campana e l'Atleta non la sente, il Groom può avvisarlo del suono della campana.
- 2.1.4. Gli Atleti ed i Groom non possono usare alcun mezzo elettronico di comunicazione durante il Dressage e i Coni, a pena di Eliminazione.
- 2.1.5. Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare con la frusta tenuta in mano/usata dal groom e/o con il groom che regge l'asola terminale delle redini per il dito ma questo deve essere annotato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.
- 2.1.6. I Groom di Atleti di Para-Driving devono sedere in maniera tale da poter aiutare in caso di necessità. Il Delegato Tecnico ha il diritto di disapprovare la posizione del groom sulla carrozza.

2.2. Maratona:

- 2.2.1. I Commissari agli Ostacoli, gli Osservatori a terra, i Cronometristi o qualsiasi altro Ufficiale di Gara non può dare indicazioni, consigli o informazioni all'Atleta che si trova sul percorso di Maratona al fine di aiutarlo. Eccezioni: vedi Art. 945.3.
- 2.2.2. Qualsiasi Atleta che abbia ricevuto un aiuto esterno fisico da parte di terzi che non si trovano a bordo della carrozza sarà eliminato dalla Giuria di Terreno.

2.3. Penalità: vedi Art. 969.

3. Aiuti esterni consentiti

3.1. I seguenti vengono considerati come aiuti esterni consentiti:

- Aiuti durante l'Alt e nelle zone neutre tra le Fasi
 - Aiuti per evitare incidenti
 - Aiuto ai Cavallo a seguito di un incidente all'interno dell'Ostacolo, purché i Groom siano scesi a terra
4. L'aiuto da parte del Groom che conduce a mano un Cavallo attraverso un Ostacolo tenendolo per il capo delle redini affibbiato alla briglia mentre il Cavallo è attaccato alla carrozza, sia nella Maratona che nei Coni, comporta 20 punti di penalità per l'aiuto oltre alle penalità per aver messo i piedi a terra.

CAPITOLO IX - SOSTITUZIONI

Art. 946 SOSTITUZIONI

1. Sostituzioni prima del Concorso

- 1.1. Se la Commissione Veterinaria o il Delegato Veterinario consiglia e la Giuria di Terreno concorda che un Cavallo non è abbastanza in forma per partecipare al Concorso o in caso di incidente o malattia dell'Atleta e/o di un Cavallo (supportata dal certificato di un medico e/o veterinario ufficialmente riconosciuto), le sostituzioni sono consentite purché il CO dia la propria approvazione fino a un'ora prima dell'inizio della prima Ispezione dei Cavalli.
- 1.2. In ogni caso, nei Campionati, il Cavallo o l'Atleta, o la combinazione di Cavallo ed Atleta possono essere sostituiti solo da un Cavallo e/o un Atleta elencati nelle iscrizioni nominative per la stessa categoria.

2. Sostituzione durante il Concorso

- 2.1. Gli Atleti nella categoria Tiri a Quattro possono iniziare ogni Prova con qualsiasi 4 dei 5 Cavalli dichiarati.
- 2.2. Nella categoria Pariglie l'Atleta può iniziare ogni Prova con qualsiasi due (2) dei tre (3) Cavalli dichiarati.
- 2.3. Gli Atleti nella categoria Singoli devono iniziare ogni Prova con il loro Cavallo singolo dichiarato nell'iscrizione.
- 2.4. Un Cavallo può essere usato da un altro Atleta nella stessa categoria dopo la Prima Ispezione dei Cavalli se questo Atleta non ha presentato un Cavallo di scorta e purché il Cavallo prestato non sia stato già usato in una Prova del Concorso. Questo Cavallo deve allora rimanere con il nuovo Atleta per tutto il Concorso. Nei CAIO e nei Campionati tale Cavallo deve essere stato iscritto dalla stessa FN dell'Atleta che gareggia.

CAPITOLO X - DICHIARAZIONE DEI PARTENTI - ORDINE DI PARTENZA

Art. 947 DICHIARAZIONE DEI PARTENTI

1. Nei CAIO e nei Campionati il Capo Equipe deve dichiarare per iscritto la composizione della sua squadra scegliendo dalla lista delle prime Iscrizioni Nominative e deve dichiarare i nomi degli Atleti a titolo individuale, al più tardi un'ora dopo la Prima Ispezione dei Cavalli.
2. La dichiarazione dei partenti non può aver luogo prima della fine della Prima Ispezione dei Cavalli.
3. In tutti i CAI possono essere portati nel comprensorio del Concorso altri Cavalli aggiuntivi a discrezione del CO, purché possano essere chiaramente identificati da un numero di identificazione colorato che deve essere attaccato ai finimenti in ogni momento quando il Cavallo è fuori dalle scuderie. I Cavalli devono rispettare tutte le norme previste dal Regolamento Veterinario. Il Cavallo supplementare deve essere presentato e identificato alla Prima Ispezione dei Cavalli, nella quale il Capo Steward FEI colorerà uno zoccolo con un colore identificativo, assicurandosi che la marcatura colorata sia visibile per tutta la durata del Concorso.
4. Ad eccezione di quando viene applicato l'Art. 935.5.3, ogni richiesta speciale da parte degli Atleti riguardo all'ordine di partenza del loro/dei loro attacchi deve essere consegnata per iscritto al Delegato Tecnico entro un'ora dopo l'Ispezione Veterinaria. Tutte le richieste non consegnate come previsto da questo articolo non possono essere prese in considerazione.

Art. 948 ORDINE DI PARTENZA

1. Ordine di partenza nei CAI

1.1. Ordine di partenza per la prima Prova nei CAI

1.1.1. L'ordine di partenza verrà effettuato materialmente con estrazione a sorte alla presenza del Presidente della Giuria di Terreno e sarà aperto agli Atleti.

1.1.2. Ordine di partenza per la seconda e terza Prova nei CAI

Gli Atleti partiranno nell'ordine inverso rispetto ai risultati delle Prove precedenti. L'ordine di partenza sarà:

- a) gli Atleti che gareggiano 2 volte con il loro attacco piazzato più in alto, seguiti da
- b) gli Atleti Ritirati, seguiti da
- c) gli Atleti Eliminati, seguiti da
- d) i rimanenti Atleti, iniziando da quello con il maggior numero di penalità, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità ottenute senza Ritiro o Eliminazione parta per ultimo.

2. Ordine di partenza nei CAIO e nei Campionati

2.1. Ordine di partenza del Dressage nei CAIO e nei Campionati

Il sorteggio per l'ordine di partenza di tutti gli Atleti nella Prova di Dressage verrà fatto

dopo la Prima Ispezione dei Cavalli, alla presenza della Giuria di Terreno, del Delegato Tecnico e dei Capi Equipe, secondo il metodo seguente:

Il numero totale delle posizioni di partenza viene diviso in 6 blocchi (dalla A alla F) e gli Atleti verranno assegnati ad ogni blocco nel modo seguente:

- Blocco A – Atleti a titolo individuale, 1/3
- Blocco B – Il primo Atleta di ogni squadra
- Blocco C – Atleti a titolo individuale, 1/3
- Blocco D – Il secondo Atleta di ogni squadra
- Blocco E – Atleti a titolo individuale, 1/3
- Blocco F – Il terzo Atleta di ogni squadra

La posizione dei membri della squadra verrà riempita incominciando dal sorteggio delle nazioni e l'ordine di partenza all'interno di ogni squadra dichiarato precedentemente da ciascun Capo Equipe dopo l'Ispezione dei Cavalli. Il Capo Equipe con una squadra di due soli membri deve dichiarare quale posizione di partenza rimarrà vuota.

La posizione individuale verrà poi determinata secondo l'ordine di sorteggio delle nazioni. La prima nazione piazza il suo primo Atleta individuale in qualsiasi dei blocchi A, C o E, poi la seconda nazione piazzerà il suo primo Atleta individuale e così via. Dopo la prima tornata la procedura viene ripetuta fino a che tutti gli Atleti Individuali siano inseriti.

2.2. Ordine di partenza della Maratona nei CAIO e nei Campionati

Un secondo sorteggio verrà fatto dopo il Dressage:

- a) gli Atleti vengono suddivisi in due gruppi in base ai risultati del Dressage con il gruppo A (il 50% partendo dai peggio piazzati) e il gruppo B (il 50% corrispondente ai meglio piazzati).
Se il numero dei partenti è dispari, il gruppo A sarà quello più numeroso.
- b) Ogni gruppo viene estratto separatamente da ciascun Capo Equipe o dall'Atleta stesso
- c) Il gruppo B verrà sempre elencato come secondo.

Procedimento per il sorteggio: i nomi degli Atleti di un gruppo vengono messi in una scatola e il numero dell'ordine di partenza in un'altra; il Presidente della Giuria di Terreno o il Giudice Straniero estrae un nome dalla scatola e il corrispondente Capo Equipe o Atleta in persona (o un Ufficiale) estrae un numero dalla seconda scatola.

Dopo ogni gruppo può essere stilato l'ordine di partenza.

2.3. Ordine di partenza dei Coni nei CAIO e nei Campionati

Gli Atleti partiranno in ordine inverso rispetto alla classifica del Dressage più la Maratona, in modo che l'Atleta con il maggior numero di penalità dopo dressage e maratona partirà per primo e l'Atleta con il minor numero di penalità partirà per ultimo. In caso di parità di penalità il risultato della Maratona sarà decisivo.

L'Ordine di partenza sarà il seguente:

- a) gli Atleti ritirati, seguiti da
- b) gli Atleti Eliminati, seguiti da
- c) i rimanenti Atleti, iniziando da quello con il maggior numero di penalità dopo il Dressage e la Maratona, in modo che l'Atleta con il minor numero di penalità ottenute senza ritiro o Eliminazione parta per ultimo.

In caso di Atleti con lo stesso punteggio, verrà applicato il procedimento di cui all'Art. 948.2.3.

2.4. Qualsiasi Prova Coni al di fuori dal Completo partirà in base a un sorteggio.

CAPITOLO XI - DRESSAGE ATTACCATO

Art. 949 NORMA GENERALE

1. L'obiettivo della ripresa di Dressage Attaccato è di giudicare la libertà, la regolarità delle falcate, l'armonia, l'impulso, la decontrazione, la leggerezza, la scioltezza del movimento e la corretta flessione dei Cavalli in movimento. Gli Atleti verranno giudicati anche per lo stile, la precisione ed il controllo generale dei loro Cavalli, come pure per il loro abbigliamento, la condizione dei finimenti e della carrozza e la presentazione dell'intero attacco.

Art. 950 IL RETTANGOLO DI GARA

1. Il rettangolo di Gara per il Dressage attaccato deve misurare per tutte le categorie 80mx40m tranne che per la categoria dei Tiri a Quattro Cavalli, dove può essere usato un rettangolo di 80x40m o di 100x40m
2. Nei Campionati di Attacchi FEI, il rettangolo del dressage attaccato deve essere di 80x40m per tutte le categorie tranne che per la categoria dei Tiri a Quattro Cavalli dove il rettangolo deve essere di 100x40m.
3. I rettangoli devono essere predisposti secondo quanto previsto nell'Appendice 1.
4. I CO devono assicurarsi che il campo da dressage sia recintato e che vengano adottati dei sistemi atti a garantire che gli spettatori non si possano avvicinare a meno di 5 metri dal bordo del rettangolo.

Art. 951 RIPRESE DI DRESSAGE ATTACCATO

1. I dettagli dei testi di Dressage attaccato approvati dalla FEI sono riportati sul sito internet della FEI. I programmi di tutti i concorsi devono specificare chiaramente quale di queste riprese verrà usata.

Art. 952 CONDIZIONI

1. Entrata nel rettangolo

Un Atleta che entra nel rettangolo prima del segnale di partenza o che non entra nel rettangolo entro 90 secondi dal segnale di inizio può essere eliminato a discrezione del Presidente della Giuria di Terreno.

2. Memoria

Le riprese di Dressage attaccato devono essere eseguite a memoria. Se il Groom parla o dà delle indicazioni, verranno attribuiti 10 punti di penalità (10 penalità possono essere date una sola volta durante una ripresa).

3. Zoppia

- 3.1. Se il Presidente della Giuria di Terreno riscontra un caso di marcata zoppia, deve squalificare il Cavallo ed eliminare l'Atleta. Non vi è possibilità di appello contro questa decisione.
- 3.2. In casi dubbi, dopo che l'Atleta ha terminato la sua ripresa, il Presidente della Giuria di Terreno può far esaminare immediatamente il Cavallo fuori dal rettangolo dal Delegato Veterinario. Il Cavallo verrà esaminato attaccato alla carrozza. Se il Delegato Veterinario conferma la zoppia il Cavallo deve essere squalificato e l'Atleta eliminato.
- 3.3. In Prove dove vengono usati rettangoli di Dressage supplementari, i compiti del Presidente della Giuria di Terreno sopra indicati passeranno sotto la responsabilità del Giudice in C del relativo rettangolo.

Art. 953 GIUDIZIO

1. Posizione dei Giudici

Quando vi sono cinque (5) giudici che giudicano, essi devono essere seduti in CRSVP. Se vi sono tre (3) giudici, devono essere posizionati in CVP. La posizione può essere cambiata in caso di condizioni atmosferiche estreme. Il Presidente della Giuria di Terreno deciderà le posizioni. Nei CAI1*, se ci sono due (2) giudici che giudicano, essi possono essere seduti in C e B o in C e V.

2. Attribuzione dei voti

I Giudici attribuiranno i voti individualmente. Non ci sarà consultazione tra i Giudici una volta che l'Atleta ha iniziato la sua ripresa. Solo il Giudice in C può assegnare le penalità per presentazione incompleta o incidenti.

3. Attacchi multipli

Parigie e Tiri a quattro verranno giudicati nel loro insieme e non come Cavalli individuali.

4. Andature

La definizione delle andature e delle figure si applicherà a tutti i tipi e le razze di Cavalli.

5. Inizio e fine

La ripresa inizia quando l'Atleta entra nel rettangolo in A, se non diversamente stabilito, e finisce con il saluto finale. Le riprese non sono cronometrate. L'Atleta lascerà il rettangolo al trotto.

6. Protocolli del Dressage

I protocolli ufficiali del dressage devono sempre essere cartacei.

Art. 954 MOVIMENTI E LORO DESCRIZIONE

1. Arresto

Il Cavallo deve stare sugli appiombi, diritto e immobile, rimanendo in appoggio.

2. Passo

Con un passo regolare in quattro tempi, il Cavallo, rimanendo in leggero contatto, cammina energico e decontratto, con falcate regolari e decise, con gli arti posteriori che toccano il terreno davanti alle impronte lasciate dagli anteriori distendendosi verso l'avanti e il basso.

3. Passo libero

Stessa definizione come per il Passo ma in aggiunta coprendo terreno il più possibile, allungandosi in maniera evidente e distendendosi verso l'avanti e verso il basso.

4. Passo allungato

Il cavallo copre più terreno possibile, senza affrettare e senza perdere la regolarità delle falcate. Gli arti posteriori toccano il terreno con chiarezza davanti alle orme degli anteriori. L'Atleta permette al cavallo di distendere capo e collo (verso l'avanti e il basso) senza perdere il contatto con la bocca e il controllo della nuca. Il naso deve essere chiaramente davanti alla verticale.

5. Trotto di lavoro

Un trotto in avanti, attivo, con il Cavallo in appoggio, che si porta in maniera equilibrata e cadenzata, con falcate regolari ed elastiche, con una buona azione dei garretti ed un evidente impulso. Gli zoccoli posteriori devono posarsi a terra almeno nelle impronte lasciate dagli anteriori.

6. Trotto riunito

Il Cavallo rimane in appoggio e si muove in avanti con energia, con un maggiore grado di impegno risultante in un aumento della flessione dei garretti e dei nodelli ed un innalzamento delle spalle, permettendo così una maggiore mobilità ed elevazione delle falcate. L'incollatura sarà più rilevata e più arcuata, con la nuca che costituisce la parte più alta; il naso non dovrebbe essere dietro alla verticale, né l'incollatura chiusa. Gli arti posteriori devono accettare più peso e la cadenza deve essere visibile.

7. Trotto allungato

7.1. Il Cavallo allunga le falcate per coprire quanto più terreno possibile come risultato di un maggiore impulso dai posteriori. L'Atleta permette al Cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungare il profilo per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale. Gli zoccoli posteriori devono superare in maniera evidente le impronte lasciate dagli anteriori.

7.2. Il Cavallo deve rimanere in equilibrio, mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura. Non vengono richieste falcate affrettate e queste sono considerate un errore grave.

8. Trotto medio

Un'andatura che si colloca tra le definizioni del Trotto di Lavoro e del Trotto Allungato. Il Cavallo allunga le falcate coprendo meno terreno di quanto richiesto nel Trotto Allungato ma di più che nel Trotto di Lavoro come risultato di un maggiore impulso dai posteriori. L'Atleta permette al Cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungare il profilo per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale. Gli arti posteriori dovrebbero posarsi davanti alle orme lasciate dagli anteriori. Il Cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura. Non vengono richieste falcate affrettate e queste sono considerate un errore grave.

9. Galoppo di lavoro

9.1. Un'andatura in avanti, attiva, con falcate regolari in tre tempi. Il Cavallo mostra un buon equilibrio, rimanendo in appoggio senza pesare sulle mani e procedendo in avanti con falcate leggere e cadenzate ed una buona azione dei garretti.

9.2. Un galoppo destro, per esempio, avrà gli arti che si posano a terra nella seguente sequenza: posteriore sinistro, diagonale sinistro (contemporaneamente anteriore sinistro e posteriore destro), anteriore destro, seguiti da un momento di sospensione, con tutti e quattro gli arti sollevati da terra, prima che inizi il tempo successivo.

9.3. La qualità del galoppo viene giudicata in base all'impressione generale, alla regolarità ed alla leggerezza dell'andatura in tre tempi con una chiara tendenza verso l'alto del treno anteriore. Il Cavallo deve essere in appoggio, con i posteriori ben impegnati sotto la massa ed una buona azione dei garretti e deve essere in grado di mantenere il ritmo e l'equilibrio naturale per tutta la durata del movimento e delle transizioni. Il Cavallo deve rimanere diritto sui rettilinei e correttamente flesso nelle linee curve.

10. Galoppo riunito

Le falcate del cavallo sono più corte che nel galoppo di lavoro, i garretti mantengono un chiaro impulso ed i posteriori prendono più peso: il punto di gravità si sposta indietro e il collo e la nuca si elevano sempre di più con il naso sempre un po' davanti alla verticale, mostrando una chiara tendenza in salita e la capacità di auto-portarsi. L'andatura è di base in tre chiare battute con un contatto leggero e costante che dimostra la decontrazione e l'elasticità del Cavallo.

11. Galoppo allungato

Nel galoppo allungato il cavallo copre il più terreno possibile con falcate e profilo chiaramente allungati: niente falcate affrettate e naso sempre davanti alla verticale senza che vadano persi l'equilibrio e la tendenza in salita. Le transizioni a salire e a scendere al galoppo allungato devono essere evidenti.

12. Cambio di galoppo semplice

Questo è un movimento in cui, dopo una transizione diretta dal galoppo al trotto con da tre (3) a cinque (5) falcate ben definite, viene effettuata un'immediata transizione al galoppo all'altra mano.

13. Passi indietro

Il Cavallo deve camminare all'indietro in linea retta, con gli arti che vengono sollevati e posati a terra per bipedi diagonali. Il Cavallo deve rimanere in appoggio, diritto e non deve sottrarsi o resistere al contatto e la nuca dovrebbe rimanere il punto più alto.

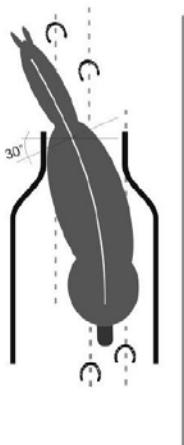
Le transizioni al movimento successivo devono essere immediate e fluide.

14. Spalla in dentro

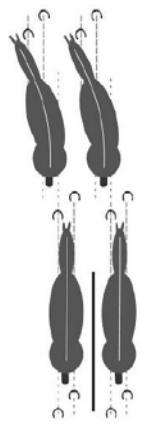
Per i Tiri a Quattro: il movimento della spalla in dentro negli Attacchi viene eseguito al trotto riunito. I Cavalli di volata sono posizionati in modo tale che la coda del Cavallo di volata esterno sia davanti alla testa del timone. Le spalle dei Cavalli di volata vengono portate verso l'interno con un angolo costante di circa 30 gradi ed una leggera ma costante flessione del collo. L'arto posteriore interno si porta in avanti sulla linea dell'anteriore esterno in modo che i Cavalli lavorino su tre piste. Impulso, ritmo ed impegno devono essere mantenuti per tutta la figura.

Un'eccessiva flessione del collo risulta in perdita di ritmo e decontrazione. I timonieri devono rimanere dritti, senza controflessione.

Per i Singoli: la spalla in dentro viene eseguita al trotto riunito. Il cavallo assume una leggera ma uniforme flessione mantenendo l'impegno, la cadenza e un angolo costante di circa trenta (30) gradi. L'anteriore interno del cavallo oltrepassa l'anteriore esterno incrociandolo e passando davanti; il posteriore interno si porta in avanti sotto la massa seguendo la stessa traccia dell'anteriore esterno, abbassando l'anca interna. Il cavallo è flesso nella direzione opposta a quella in cui procede.



Spalla in dentro con il Singolo



Spalla in dentro con il Tiro a Quattro

15. Cessione diagonale

Il cavallo quasi parallelo alla linea mediana incrocia diagonalmente gli arti, con i posteriori che si muovono diagonalmente insieme verso gli anteriori ed una leggera flessione verso l'interno.

16. Allungamento del profilo

Gli Atleti allungano gradualmente le redini verso il cavallo/i cavalli usando le mani come guida per incoraggiare e permettere al collo del cavallo di distendersi verso l'avanti e verso il basso. Nella fase di allungamento del collo verso l'avanti e il basso la bocca del cavallo dovrebbe raggiungere una linea orizzontale che corrisponde all'altezza della punta della spalla, ma non più bassa. Deve essere mantenuto un contatto elastico e continuo con le mani dell'Atleta e non deve mai essere visibile durante l'esercizio la redine allentata o abbandonata. Verranno mantenuti lo stesso ritmo ed impulso e il cavallo deve rimanere leggero sulle spalle con gli arti posteriori ben impegnati. Non appena l'allungamento del profilo sarà stato dimostrato, l'Atleta riporterà il cavallo indietro alla posizione precedente della testa riprendendo le redini mentre il cavallo deve accettare il contatto senza resistenza con la bocca o la nuca. ~~Lasciare che il Cavallo sfilii le redini, distendendosi e allungando l'incollatura verso il basso — in avanti e in basso attraverso il dorso, almeno (con la bocca che arriva — ndr) fino alla punta della spalla, mantenendo il ritmo e l'impulso. L'Atleta deve mantenere il contatto attraverso le redini e riportare il Cavallo indietro alla precedente elevazione non appena è stata mostrata la distensione.~~

17. Transizioni

I cambiamenti di andatura devono sempre essere eseguiti in maniera fluida e rapida, con il Cavallo che rimane in equilibrio e in appoggio. Una transizione deve terminare quando il naso del Cavallo arriva alla lettera prescritta, a meno che non sia stabilito diversamente.

18. Cambiamento di andatura e di movimento

I cambiamenti di andatura e di movimento vengono eseguiti quando le teste dei Cavalli di volata raggiungono il punto indicato nella ripresa.

19. Terminologia

Nel giudicare i movimenti del Dressage attaccato devono essere presi in considerazione i seguenti punti:

- 19.1. Sottomissione e leggerezza - risposta volenterosa e senza resistenza agli aiuti e correttezza della flessione
- 19.2. Regolarità - la regolarità, l'uniformità ed il ritmo con cui il Cavallo posa a terra gli arti
- 19.3. Contatto - la tensione delle redini che collegano le mani dell'Atleta al Cavallo. Deve essere leggero ed elastico e mantenuto in ogni momento.
- 19.4. Impulso - la disponibilità del Cavallo a portarsi in avanti con energia in ogni momento e di rispondere velocemente ed uniformemente ai cambiamenti di andatura. Il Cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo la stessa cadenza con falcate di uguale ampiezza.

19.5. Posizione diritta - portare la testa, il collo ed il corpo in linea retta con il peso distribuito uniformemente sugli arti. Sulle linee curve gli arti posteriori devono seguire le impronte degli anteriori senza evadere o sbandare verso l'esterno.

19.6. Riunione - arrotondamento ed impegno, con buona azione dei garretti, nuca rilevata che permette alle spalle di muoversi agevolmente. L'energia del Cavallo viene contenuta in un'andatura più raccorciata che nel trotto di lavoro.

Le anche sono più compresse, la groppa è abbassata ed il treno anteriore si alza di pari grado. La falcata è più corta e più potente che nel trotto di lavoro ma il movimento degli arti anteriori parte dalla spalla con maggiore agilità, risultando in una maggiore leggerezza e mobilità generale. L'incollatura deve essere più arcuata. L'accorciamento del profilo del Cavallo non è e non deve mai essere il risultato di una trazione indietro ma piuttosto la richiesta e la concessione al Cavallo di muoversi in avanti verso la mano dell'Atleta.

19.7. Precisione – Correttezza, arrotondamento e corretta misura delle figure e degli angoli come indicato nel testo.

Art. 955 IMPRESSIONE GENERALE

1. Principio

Ci sono due caselle alla fine del foglio dei giudizi del Giudice per i voti di Impressioni Generali & Presentazione osservate dai Giudici durante tutta la ripresa

2. L'Atleta

2.1. Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure. Il voto deve riflettere il livello costante di precisione e di qualità delle transizioni.

2.2. Atleti di Para Driving in competizioni per normodotati

Gli Atleti possono salutare anche solo con un cenno del capo. Il copricapo non deve essere tolto per il saluto di modo che il contatto per mezzo delle redini venga mantenuto durante l'arresto e il saluto.

2.3. Gli Atleti di Para Driving possono eseguire i movimenti con una mano usando le due mani se questo è annotato sulla Master List di classificazione dell'Atleta di Para Driving in attività a seguito della sua classificazione. Il punteggio massimo attribuito all'Atleta sarà 4 se il movimento viene eseguito correttamente.

3. Impressioni generali & Presentazione

Aspetto di Atleta guidatore e groom, correttezza, pulizia e armonia tra finimenti e carrozza. Forma fisica, abbinamento e condizione del/dei cavalli, aspetto equilibrato dell'intero attacco. Finimenti con libertà di movimento e ben regolati. Armonia tra Cavalli e Atleta.

Art. 956 VALUTAZIONI

1. Voti

1.1. Per ogni movimento numerato e per ogni voce dell'impressione generale verranno attribuiti voti fino a 10, in base alla seguente tabella:

10	Eccellente	4.0	Insufficiente
9.0	Molto bene	3.0	Abbastanza male
8.0	Bene	2.0	Male
7.0	Abbastanza bene	1.0	Molto male
6.0	Soddisfacente	0.	Non eseguito
5.0	Sufficiente		

1.2. Possono essere assegnati mezzi voti.

2. Errore di ripresa

Se un Atleta tenta di effettuare un movimento o tenta di mantenere l'andatura richiesta e non vi riesce, senza tuttavia deviare dal tracciato, il Presidente della Giuria di Terreno può o considerarlo come se fosse un "Errore di percorso" (vedi il successivo paragrafo 3) oppure può decidere di lasciare che i Giudici diano al movimento un voto adeguato. Se un Atleta non tenta di eseguire una figura del testo, ciò può essere considerato come un Errore di Ripresa oppure come un Errore di Percorso a discrezione del Presidente di Giuria.

3. Errore di percorso

3.1. E' considerato "Errore di percorso" quando l'Atleta devia dal tracciato richiesto o quando un movimento viene eseguito ad un'andatura sbagliata o viene omesso completamente.

3.2. Se un Atleta commette un errore di percorso, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà l'Atleta. L'Atleta deve allora riprendere la ripresa dall'inizio del movimento nel quale è stato commesso l'errore. Se l'Atleta ha un dubbio, può chiedere istruzioni al Presidente della Giuria di Terreno senza incorrere in penalità.

4. Finimenti staccati o rotti

Se le redini, le giungole, le chainettes o le tirelle si staccano o si rompono o se un Cavallo dovesse mettere un arto al di là del timone, della tirella o della stanga, il Presidente della Giuria di Terreno deve suonare la campana ed il/i Groom devono scendere a terra e ricollegare o riparare la parte rotta. L'Atleta verrà penalizzato per piedi a terra del/dei Groom.

5. Disobbedienza

Qualsiasi resistenza nel movimento in avanti, calci o sgroppate vengono considerati come disobbedienza e verranno penalizzati dal Giudice in C come segue:

1° incidente	5 penalità
2° incidente	10 penalità
3° incidente	Eliminazione

6. Ribaltamento della carrozza

Il ribaltamento della carrozza comporta l'eliminazione.

Art. 957 RIEPILOGO DELLE PENALITA' NEL DRESSAGE ATTACCATO

Gli Atleti possono ricevere le seguenti penalità:

Descrizione	Art. di riferim.	Penalità
Parte dell'attacco esce dal rettangolo durante un movimento	957	abbassare voto per imprecisione
Tutto l'attacco esce dal rettangolo	957	Eliminazione
Atleta a terra	943.2.11	20 penalità
Entrare nel rettangolo senza frusta	928.4.2	5 penalità
Perdere o deporre la frusta	928.4.3	5 penalità
Assenza della braga con carrozza senza freni	937.1.1	Eliminazione
Assenza della braga nei Singoli	940.1.13	Eliminazione
Uso di fasce o protezioni agli arti (Cavallo da ispezionare dopo la ripresa)	940.2.1	10 penalità
Infrangere le regole sulla pubblicità	941.1	cartellino giallo
Persona legata alla carrozza	943.2.7	Eliminazione
Groom che usa redini, freno o frusta	943.2.6	20 penalità
Groom che parla o dà indicazioni	945.2.1.2	10 penalità (una volta)
Aiuto fisico esterno	945	Eliminazione
Groom a terra (uno o entrambi) Primo incidente Secondo incidente Terzo incidente	943.2.12	5 penalità 10 penalità Eliminazione
Entrare in campo troppo presto o troppo tardi	952.1	possibile Eliminazione
Cavallo zoppo	952.3	squalif. Cavallo + eliminazione Atleta
Presentazione incompleta (Atleta, Groom)	928	5 penalità
Errore di percorso: Prima volta Seconda volta Terza volta	956.3	5 penalità 10 penalità Eliminazione
Disobbedienza: Primo incidente Secondo incidente Terzo incidente	956.5	5 penalità 10 penalità Eliminazione
Ribaltamento della carrozza	956.6	Eliminazione

Art. 958 CLASSIFICHE

1. Punteggio totale

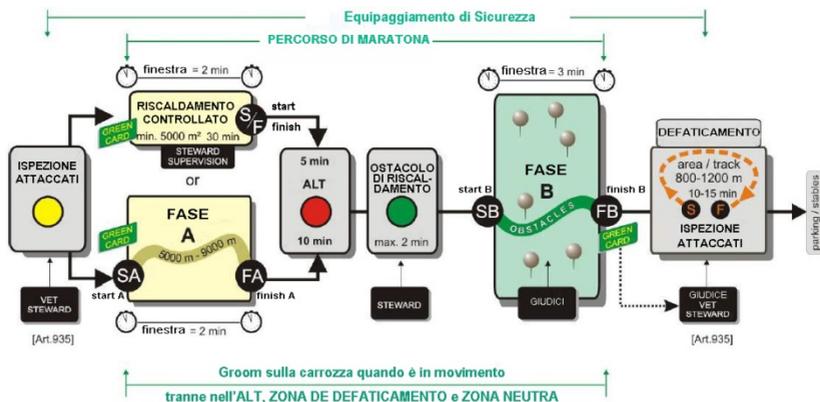
- 1.1. I voti individuali attribuiti da ogni Giudice per ogni figura e per l'impressione generale verranno sommati e divisi per il numero dei Giudici in modo da ottenere il punteggio medio.
- 1.2. Nel caso sia in uso un sistema di comunicazione "live" dei punteggi durante la prova di Dressage, esso deve pubblicare solo l'evoluzione della percentuale durante la ripresa di dressage e non i voti attribuiti da ogni giudice.
- 1.3. Per equilibrare l'influsso del Dressage attaccato sul totale del Concorso, quando il punteggio totale massimo ottenibile per la ripresa è superiore a 160, il punteggio medio sarà moltiplicato per il coefficiente stampato sul foglio dei punteggi in modo da ottenere il punteggio medio rettificato da usare nei risultati.
- 1.4. Le penalità vengono attribuite dal solo Presidente di Giuria posizionato in C. Le penalità verranno detratte dalla media rettificata ed il totale finale verrà detratto da 160 per ottenere le penalità della ripresa.
- 1.5. I punteggi verranno calcolati con due cifre decimali.
- 1.6. L'Atleta con il minor numero di penalità sarà il vincitore del Dressage attaccato.

CAPITOLO XII - MARATONA

Art. 959 NORMA GENERALE

1. Lo scopo della Maratona è di mettere alla prova le condizioni fisiche, la resistenza e l'allenamento dei Cavalli e l'abilità e in generale le doti di uomo di Cavalli dell'Atleta.

Schema della Prova di Maratona



Art. 960 IL PERCORSO

1. Norme Generali

- 1.1. Le distanze e le velocità massime non devono essere superate.
- 1.2. Le velocità possono essere ridotte dal Delegato Tecnico e dal Presidente di Giuria in caso di tempo avverso o per le condizioni del terreno.
- 1.3. Il percorso di maratona deve essere costituito da due Fasi (A e B oppure Riscaldamento Controllato e B) e una zona di Defaticamento (Cool Down) in tutte le categorie e a tutti i livelli.
- 1.4. La distanza totale della Fase B deve essere approssimativamente di un (1) Km per ogni Ostacolo e non ci devono essere preferibilmente meno di 700 m tra due Ostacoli consecutivi. La distanza totale della Fase B deve comprendere la distanza all'interno degli Ostacoli.
- 1.5. La distanza tra la fine di una Fase e l'inizio di quella successiva non deve essere compresa nella lunghezza totale e nel tempo accordato per il percorso.
- 1.6. Come opzione alternativa alla Fase A può essere previsto un Riscaldamento Controllato con un massimo di tempo accordato di 30 minuti in un campo destinato specificatamente al riscaldamento, di almeno 5000 metri quadri, ben sorvegliato dal

servizio di stewarding, con la presenza di un Giudice.

1.7. Prima dell'inizio della Fase B deve essere previsto un ostacolo tipo maratona di riscaldamento a scopo di preparazione, fatto di qualsiasi materiale e situato in un'area separata. Ogni Atleta può usare questo l'ostacolo di riscaldamento per un periodo massimo di 2 minuti. I groom devono essere a bordo della carrozza nell'ostacolo di riscaldamento e la mancata osservanza produrrà l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione. I groom possono scendere a terra quando l'attacco è fermo.

2. Fasi della Maratona

LIVELLO	Fase A			Riscald. Controll.	Fase B			
	Distanza km	Velocità. Cavalli	Velocità. Pony	durata	Distanza km	Velocità Cavalli	Velocità Pony	Numero Ostacoli.
Camp.ti	7-9	12-14	11-13	25-30"	7-9	14	13	8
3* / 4*	5-9	12-14	11-13	25-30"	5-9	14	13	6-8
2*	5-9	11-13	10-12	25-30"	5-9	12-14	11-13	5-7
J + U25	4-6	11-13	10-12	25-30"	4-5	12-14	11-13	5-6
Children	4-6		10-12	25-30"	4-5		11-13	4-5
PARA	4-7	11-13	10-12	25-30"	4-8	12-14	11-13	5-6

L'andatura nelle Fasi A, B, Riscaldamento Controllato e zona di defaticamento è libera. Nella zona di Defaticamento i cavalli devono procedere solo al passo.

2.1. Formula del Derby - CAI2* (combinazione di ostacoli da maratona e coni)

Al massimo due Ostacoli tipo Maratona e 8-12 Ostacoli tipo Coni.

Distanza massima	distanza minima	andatura
800 m	600 m	libera

Il Derby nel CAI2* è una gara a tempo (vedi Art. 969.2 e 971.2.1). Il tempo accordato viene calcolato alla velocità di 240 m/min.

2.2. Formula del Derby - CAI1* (combinazione di ostacoli da maratona e coni)

Al massimo due Ostacoli tipo Maratona e 8-12 Ostacoli tipo Coni.

Distanza massima	distanza minima	andatura
800 m	600 m	libera

Il Derby 1* (combinazione di Maratona e coni) viene disputato come Prova a Punti (penalità per ostacoli abbattuti) con un tempo limite accordato. La classifica è basata sulle penalità e sul tempo impiegato. La velocità è di 230 m/min.

Per le penalità fare riferimento all'Art. 969.2.

3. L'ispezione attaccati e il controllo di sicurezza deve essere eseguito prima dell'inizio della Maratona come descritto nell'Art. 935.3.

Un controllo sulla sicurezza dell'attacco deve essere effettuato dallo Steward prima dell'inizio della Maratona.

- 3.1. Ci deve essere un Alt di 10 minuti nell'area neutra predisposta prima dell'inizio della Fase B. Quando la Fase A si configura come un "riscaldamento controllato" l'Alt deve essere ridotto a 5 minuti.
- 3.2. L'area neutra dell'alt deve possibilmente fornire ombra e deve essere abbastanza grande da ospitare tre attacchi contemporaneamente oltre ad offrire spazio per altri veicoli a motore.
- 3.3. Nell'area neutra deve essere disponibile acqua per i Cavalli.
- 3.4. Un maniscalco deve essere disponibile all'inizio della Maratona
- 3.5. Para Driving: sistemi a sgancio rapido per tenere ferma la carrozzina per disabili e cinture addominali o cinture a 4 punti con sistema di sgancio rapido devono essere verificate dal Delegato Tecnico e/o dal Capo Steward prima dell'inizio della maratona.
- 3.6. In circostanze eccezionali il tempo richiesto per l'Alt può essere aumentato dal Presidente della Giuria di Terreno, consultato il Delegato Tecnico.
- 3.7. Nell'area neutra gli attacchi possono stare fermi, procedere al passo o al trotto.

4 Segnali di fase e di direzione

- 4.1. L'inizio e la fine di ogni Fase devono essere contrassegnati da un paio di bandierine, una rossa e una bianca.
- 4.2. L'intero percorso deve essere segnalato chiaramente con l'uso di frecce di direzione gialle posizionate, se possibile, sul lato destro del percorso in modo da essere chiaramente visibili all'Atleta che si sta avvicinando. Una freccia di direzione di conferma deve essere posizionata dopo ogni svolta significativa.
- 4.3. Le Fasi A e B devono avere un cartello indicatore ad ogni chilometro. Nella Fase B la misurazione del chilometro deve comprendere il percorso all'interno dell'Ostacolo.
- 4.4. Se la fine di un chilometro cade all'interno di un Ostacolo, il cartello del chilometro deve essere posizionato sul palo che sostiene la bandierina rossa di uscita dall'Ostacolo.

5 Passaggi Obbligati

- 5.1. Per Garantire che tutti gli Atleti seguano il tracciato prescritto, devono essere posizionati sul percorso un numero sufficiente di Passaggi Obbligati contrassegnati da segnali rossi e bianchi. Gli Atleti devono passare con il segnale rosso alla loro destra ed il segnale bianco alla loro sinistra. Questi segnali devono essere numerati progressivamente per ogni Fase e devono essere collocati in modo da poter essere visti chiaramente dall'Atleta da una ragionevole distanza.
- 5.2. La posizione ed il numero dei Passaggi Obbligati deve essere segnata sulle piantine del percorso in modo tale da indicare chiaramente il tracciato da percorrere tra i Passaggi

Obbligati prima e dopo ogni Ostacolo. Inoltre deve essere fornita agli Atleti ed agli Ufficiali una lista che indichi la corretta sequenza dei Passaggi Obbligati e degli Ostacoli.

- 5.3. Gli Osservatori a terra devono registrare il passaggio dell'Atleta nei Passaggi Obbligati. Se uno qualsiasi dei Passaggi Obbligati viene omissso o viene passato nella sequenza errata, il fatto deve essere riferito appena possibile ad un membro della Giuria di Terreno o al Delegato Tecnico.

6 Andature

6.1. La fine della Fase B non deve essere a più di 300m dall'uscita dell'ultimo Ostacolo, a meno che il Delegato Tecnico autorizzi un'eccezione. Se l'ultimo Ostacolo è situato entro i 300m dalla fine, l'Atleta può fermarsi entro 30m dalla porta di uscita dell'Ostacolo per riparare un pezzo di finimento rotto o staccato senza incorrere in penalità. Nel caso che l'Ostacolo sia entro i 300m dalla fine, i 30m saranno segnalati sul percorso da un cartello per indicarne il punto preciso.

6.2. Tra il segnale dei 30 metri dell'ultimo Ostacolo (o i 300m) e l'arrivo, l'andatura deve essere esclusivamente al passo o al trotto. L'Atleta totalizzerà un punto di penalità per ogni 5 secondi in cui l'attacco non è al passo o al trotto.

7. Area di Defaticamento (Cool Down Area)

Alla fine della Fase B deve essere predisposta un'Area di Defaticamento (arena, anello o tracciato) ~~di minime che misuri tra gli~~ 800m e ~~i massimo~~ 1200m. L'esame dei Cavalli attaccati, come da Art. 935.4 deve essere eseguito tra i 10 e i 15 minuti dopo l'entrata dell'Atleta nella zona di Defaticamento. Il o i groom possono camminare accanto alla carrozza e può essere presente altro personale ausiliario di supporto in quest'area. L'unica penalizzazione in cui si può incorrere in quest'area è l'Eliminazione se l'Atleta abbandonasse l'area prima di presentare i propri cavalli. Un Atleta che omettesse di presentare il proprio attacco nella zona di Defaticamento verrà eliminato. Le stinchiere e le fasce possono essere rimosse dagli arti dei cavalli. Dopo che i cavalli sono stati esaminati e dichiarati liberi dai Veterinari, gli attacchi devono lasciare l'Area di Defaticamento.

Art. 961 OSTACOLI DELLA FASE B

1. Numero di Ostacoli

- 1.1. Il numero massimo di Ostacoli, naturali o artificiali, è di otto (8) nei CAI3* e nei CAIO e di sette (7) nei CAI2*. Il numero minimo è di sei (6) nei CAI3* e CAIO e di cinque (5) nei CAI2*.
- 1.2. Nei Campionati per Senior ci devono essere otto (8) Ostacoli.
- 1.3. Quando vengono organizzati contemporaneamente nello stesso evento sia categorie basse che alte, quelle basse devono avere almeno un ostacolo in meno.
- 1.4. Nei Campionati per Junior e U25 il numero massimo di Ostacoli è di sei (6)
- 1.5. Per i Children il numero massimo di Ostacoli autorizzati è di cinque (5) con quattro (4)

porte ciascuno (solo A, B, C, D)

1.6. Nei Concorsi di Para Driving il numero massimo di Ostacoli è di sei (6).

2. Schizzi degli Ostacoli

2.1 Schizzi accurati di ogni Ostacolo con l'indicazione della collocazione dei Passaggi Obbligati, degli elementi rovesciabili e delle bandierine di Entrata/Uscita devono essere a disposizione degli Atleti, degli Ufficiali di squadra e degli Ufficiali di Gara prima della prima ricognizione del percorso

3. Disegno e costruzione degli Ostacoli

3.1. Il numero di ogni Ostacolo deve essere collocato in maniera ben visibile sul palo che regge la bandierina rossa di entrata nell'Ostacolo.

3.2. L'entrata e l'uscita di ogni Ostacolo devono essere contrassegnate da segnali rossi e bianchi (rossi a destra e bianchi a sinistra) a non meno di 20m dalla più vicina porta contrassegnata da una lettera, a meno che il Delegato Tecnico non conceda un'eccezione. Dopo la linea di arrivo di ogni ostacolo deve essere apposto un segnale che indichi i 30 m. Un groom sceso dalla carrozza in un ostacolo deve essere di nuovo a bordo della carrozza prima che l'assale posteriore oltrepassi questo segnale.

3.3. Il percorso all'interno dell'Ostacolo dal segnale di entrata a quello di uscita non dovrebbe superare i 250m di lunghezza misurati sul tracciato più corto e praticabile di 2,5m, ovvero mai, in nessun punto, più stretto di 2,5m. Il tracciato può superare i 250m in circostanze eccezionali, a discrezione del Delegato Tecnico.

3.4. Gli Ostacoli devono essere distanti almeno 700m uno dall'altro. Il Delegato Tecnico può autorizzare un'eccezione.

3.5. Gli Ostacoli devono essere numerati in modo chiaro nella sequenza nella quale l'Atleta deve passarli.

3.6. Gli Ostacoli non devono presentare alcun elemento che possa causare danni o lesioni ai Cavalli.

3.7. Gli Ostacoli artificiali devono essere costruiti in maniera solida e fissati saldamente in modo da evitare di essere spostati o rotti durante la Prova.

3.8. Se il Costruttore del Percorso inserisce in un Ostacolo elementi che il Presidente di Giuria o il Delegato Tecnico ritengono suscettibili di spaventare i Cavalli, deve essere previsto un tracciato alternativo all'interno dell'Ostacolo.

3.9. Se in un Ostacolo è previsto un passaggio d'acqua artificiale, la profondità non deve superare i 30cm. In un passaggio d'acqua naturale il Delegato Tecnico può autorizzare una profondità massima di 50cm. Il fondo del passaggio d'acqua deve essere compatto. Dove la profondità dell'acqua supera i 50cm deve essere costruita una solida staccionata, fermamente ancorata, per impedire ai Cavalli di andare nell'acqua profonda.

3.10. Se le leggi locali o l'Organizzatore richiedono la presenza di una barriera di contenimento del pubblico, essa deve essere installata ad almeno 20m dal più vicino

elemento di un Ostacolo, tranne se il Delegato Tecnico autorizza un'eccezione.

4. Porte obbligatorie

- 4.1. Gli Ostacoli comprendono porte obbligatorie contrassegnate da lettere segnali rossi e bianchi recanti le lettere dalla A fino alla F con lettere rosse e bianche dalla A fino alla F, ad indicare la sequenza e la direzione in cui devono essere passate.
- 4.2. Come opzione alternativa, al massimo due lettere possono essere usate due volte nello stesso Ostacolo.
- 4.3. L'altezza di una porta obbligatoria non deve essere inferiore a 1,30m.
- 4.4. Per gli ostacoli fissi, la larghezza minima delle porte obbligatorie è di 2,50 m. Per gli ostacoli mobili pesanti, si faccia riferimento all'Art. 961.6.2.

5. Elementi spostabili / staccabili

- 5.1. Il Costruttore di Percorso è libero di scegliere qualsiasi tipo di elemento spostabile/staccabile con la preferenza di palline come quelle usate nei Coni.
- 5.2. Tutti gli elementi spostabili/staccabili non devono interferire o causare danni al Cavallo o danneggiare la carrozza quanto vengono rovesciati.
- 5.3. Le coppette che sostengono le palline di un elemento spostabile dovrebbero essere fatte con un tubo standard di 45-55mm per contenere le palline della Prova Coni. Le coppette devono essere sufficientemente profonde in modo che le palline non siano adagiate sul palo.
- 5.4. Il numero massimo di elementi rovesciabili non deve superare in totale 24 sugli ostacoli fissi. Gli ostacoli mobili pesanti devono avere un elemento spostabile/staccabile ciascuno, che esulano dal conteggio dei 24. Gli Atleti riceveranno 2 punti di penalità per ogni elemento rovesciato.
- 5.5. Un elemento rovesciabile rimane sempre "attivo" fino a quando viene abbattuto o completamente staccato..
- 5.6. Un Atleta o un Groom che tenta di impedire la caduta/lo spostamento di un elemento rovesciabile incorre in 10 punti di penalità.

6. Ostacoli in un percorso Derby

- 6.1. Larghezza delle porte con i – verranno applicate le seguenti distanze tra i con i

Categoria	Larghezza Coni
Tiri a Quattro Cavalli	1,90 m
Pariglie Cavalli	1,80 m
Singoli Cavalli	1,60 m
Tiri a Quattro Pony	1,80 m
Pariglie Pony	1,60 m
Singoli Pony	1,50 m

6.2. Larghezza delle porte negli ostacoli tipo maratona: verranno applicate come segue:

Categoria	Larghezza porte
Tiri a Quattro Cavalli	da 3,50 m a 4,00 m
Pariglie Cavalli	da 3,50 m a 4,00 m
Singoli Cavalli	da 3,00 m a 3,50 m
Tiri a Quattro Pony	da 3,00 m a 3,50 m
Pariglie Pony	da 3,00 m a 3,50 m
Singoli Pony	da 3,00 m a 3,50 m

Art. 962 RICOGNIZIONE DEL PERCORSO

1. Visita del Delegato Tecnico

1.1 Almeno cinque (5) giorni prima della Maratona, l'intero percorso, compresi gli Ostacoli, deve essere disponibile per l'ispezione e l'approvazione da parte del Delegato Tecnico.

2. Riunione informativa (briefing) degli Atleti e degli Ufficiali

2.1. Prima dell'apertura ufficiale del percorso, il Delegato Tecnico deve organizzare una riunione informativa per i Membri della Giuria di Terreno e per i Capi Equipe (per gli Atleti nei CAI).

2.2. Gli Osservatori a Terra, i Commissari agli Ostacoli ed i Cronometristi devono essere istruiti prima dell'inizio della Maratona dal Delegato Tecnico o da un rappresentante da lui designato.

2.3. Alle riunioni devono essere disponibili copie delle piantine dell'intero percorso per chiunque le richieda. Queste piantine devono indicare ogni Fase, la dislocazione di tutti gli Ostacoli e dei passaggi obbligati numerati, dei cartelli indicanti i chilometri e tutte le zone del percorso chiuse ai veicoli a motore.

2.4. Disegni degli Ostacoli devono essere disponibili per i Capi Equipe, gli Atleti e gli Ufficiali durante la riunione informativa.

2.5. Deve essere disponibile anche un elenco nel quale sia indicato l'ordine di passaggio dei Passaggi Obbligati e degli Ostacoli.

3. Ricognizione del percorso per gli Atleti

3.1. Almeno 48 ore prima dell'orario previsto per la partenza del primo Atleta in Maratona, l'intero percorso deve essere aperto per la ricognizione da parte degli Atleti, tranne che in condizioni eccezionali, quando gli Organizzatori hanno la facoltà di non aprire per la ricognizione la Fase A, con il benessere del Delegato Tecnico.

3.2. Il Delegato Tecnico può imporre restrizioni sui mezzi di accesso a determinate parti del percorso.

3.3. Il percorso è chiuso alla ricognizione dal momento in cui il primo Atleta parte in Fase A o nel Riscaldamento Controllato. Gli Ostacoli della Fase B possono rimanere aperti fino alla partenza del primo Atleta in Fase B.

- 3.4. Gli Atleti che si servono di veicoli a motore devono rimanere sulle strade e sui tracciati designati dal Delegato Tecnico.
- 3.5. Gli Ostacoli possono essere ispezionati solo a piedi. Non possono essere portati all'interno di alcuna parte dell'Ostacolo nonché nel Riscaldamento Controllato né veicoli a motore, né biciclette. Il mancato rispetto di questa norma comporta un ammonimento per la prima violazione e l'emissione di un Cartellino Giallo di Ammonizione per la seconda.
 - 3.5.1 Atleti di Para Driving con profilo assegnato possono usare un veicolo a motore per la ricognizione del percorso (MVWC) ma questo deve essere annotato sulla Master List a seguito della valutazione di classificazione.
- 3.6. Nelle aree nelle quali si svolgeranno i Campionati, gli Atleti non devono cavalcare un Cavallo o guidare un veicolo ippotrainato attraverso gli ostacoli nei 30 giorni che precedono l'evento nel quale concorreranno.

Art. 963 TEMPI

1. Tabella dei tempi

- 1.1. Una tabella dei tempi con l'indicazione dell'inizio della Fase A o del Riscaldamento Controllato e la tabella di marcia di tutte le Fasi, compreso l'Alt, deve essere predisposta dal Comitato Organizzatore per la Giuria di Terreno e per il Delegato Tecnico. Tale tabella dovrà essere modificata in caso di circostanze impreviste, e ridistribuita.
- 1.2. Ad ogni Atleta e ai Cronometristi alla partenza della Fase A deve essere fornita una tabella dei tempi di partenza in Fase A. A tutti gli altri Cronometristi, agli Osservatori a Terra e ai Commissari agli Ostacoli deve essere fornito un ordine di partenza.

2. Tempi nelle Fasi

- 2.1. Il Tempo Accordato per ogni Fase viene calcolato sulla base della velocità media stabilita per quella Fase
- 2.2. Il Tempo Minimo in Fase A è di due minuti inferiore al Tempo Accordato.
- 2.3. Il Tempo Minimo nel Riscaldamento Controllato è di 2 minuti inferiore al Tempo Accordato.
- 2.4. Il Tempo Minimo per la Fase B è di tre minuti inferiore al Tempo Accordato.
- 2.5. Il Tempo Limite per la Fase A e il Riscaldamento Controllato è uguale al Tempo Accordato più il 20%. Il Tempo Limite per la Fase B è il doppio del Tempo Accordato.
- 2.6. Il Tempo Limite nell'area di Defaticamento è di minimo 10 e massimo 15 minuti.
- 2.7. L'Atleta che supera il Tempo Limite in qualsiasi Fase sarà eliminato.

3. Cronometraggio

- 3.1. Se possibile, devono essere usati dispositivi di cronometraggio elettronico per cronometrare gli Atleti in ogni Fase e negli Ostacoli.
- 3.2. I Cronometristi all'inizio ed alla fine di ogni Fase devono registrare l'orario di partenza e di arrivo di ogni Atleta sulla *Scheda dei Tempi della Fase* e riportarlo sulla *Carta dei Tempi della Maratona* (carta verde) di ogni Atleta.
4. **Partenza e Arrivo (Fase A, Riscaldamento Controllato, Fase B, Defaticamento)**
 - 4.1. Gli Atleti devono trovarsi alla partenza della Fase A o del Riscaldamento Controllato almeno 10 minuti prima del loro orario di partenza pubblicato.
 - 4.2. Se l'Atleta non è pronto a partire in Fase A o nel Riscaldamento Controllato all'orario previsto, il Cronometrista gli darà la partenza appena possibile, a sua discrezione, registrando l'orario effettivo di partenza e comunicandolo al Delegato Tecnico e al Presidente di Giuria per la successiva e rapida trasmissione all'ufficio calcoli. L'Atleta riceverà 0,25 punti di penalità per ogni secondo di tempo trascorso tra l'orario di partenza ufficiale e l'orario in cui era pronto a partire e non gli deve essere permesso di partire a meno di due minuti prima dell'orario previsto per l'Atleta successivo. A scanso di dubbi, l'Atleta non verrà penalizzato se la partenza in Fase A è stata rinviata per questioni organizzative.
 - 4.3. Gli Atleti devono partire in ogni Fase da fermi, con i Cavalli di volata dietro la linea di partenza. Il Cronometrista farà il conto alla rovescia prima della partenza. Se un Atleta parte prima che il Cronometrista gli abbia dato il via, verrà richiamato, gli verrà dato un nuovo orario di partenza e verrà corretto il Foglio della Maratona. L'Atleta può essere eliminato se non si ferma quando viene richiamato. Un membro della Giuria di Terreno deve essere messo al corrente delle circostanze il più presto possibile.
 - 4.4. Il cronometraggio della Fase termina quando il naso del Cavallo di volata passa la linea d'arrivo. Le penalità sulla Fase si applicano fino a quando l'intero attacco ha passato la linea di arrivo.
5. **Penalità di tempo in Fase A, Riscaldamento Controllato e Fase B**
 - 5.1. In Fase A, nel Riscaldamento Controllato e in Fase B l'Atleta riceverà 0,25 punti di penalità per ogni secondo di superamento del Tempo Accordato.
 - 5.2. Gli Atleti che termineranno la Fase A, il Riscaldamento Controllato e la Fase B al di sotto del Tempo Minimo riceveranno 0,25 punti di penalità per ogni secondo di anticipo.

Art. 964 PENALITA' SUL PERCORSO DI MARATONA

1. Frusta

Le fruste, se presenti a bordo, possono essere usate solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 penalità.

- 1.1 Gli Atleti di Para Driving secondo il profilo loro assegnato possono gareggiare con la frusta tenuta in mano/usata dal groom ma questo deve essere annotato sulla Master

List a seguito della valutazione di classificazione dell'Atleta.

2. Errore di percorso

Se un Atleta non passa attraverso un Passaggio Obbligato nella sequenza richiesta, può ritornare al punto in cui ha commesso l'errore e passare il Passaggio Obbligato purché non abbia già passato il PO successivo o l'Ostacolo successivo. Un Atleta che non passa attraverso un PO o un PO multiplo che deve essere passato varie volte con numeri differenti nella sequenza e nella direzione pubblicate come indicato sulla mappa del percorso verrà eliminato (~~ad eccezione dei PO multipli che devono essere passati più volte con numeri diversi~~).

3. Deviazione dal percorso

3.1. Gli Atleti non devono deviare dal tracciato negli ultimi 300m. Gli Atleti che si fermano, eseguono circoli, zig-zag o lasciano il tracciato in qualsiasi altro modo incorreranno in 10 punti di penalità per ogni infrazione.

3.2. Eccezioni: vedi Art. 960.6.

4. Errore di andatura

Se uno o più Cavalli rompono al galoppo negli ultimi 300m prima dell'arrivo e questo non viene corretto entro cinque secondi, l'Atleta riceverà una penalità per ogni volta che accade. Se la rottura continua, l'Atleta riceverà una penalità per ogni periodo di cinque secondi compiuto.

5. Discesa dalla carrozza nelle Fasi

5.1. Durante la Fase A, il Riscaldamento Controllato e la Fase B (tranne che all'interno degli ostacoli) i Groom e gli Atleti non possono scendere dalla carrozza tranne se la vettura è ferma. Se la carrozza non è ferma e uno o entrambi i Groom scendono, verranno attribuiti 5 punti di penalità, mentre la discesa del guidatore comporta 20 penalità.

5.2. Nell'area di Defaticamento solo i Groom possono camminare di fianco alla carrozza.

5.3. L'Atleta e tutti i Groom devono essere sulla carrozza quando questa varca le linee di Partenza e di Arrivo e le porte dei Passaggi Obbligati di ogni Fase (Fase A, Riscaldamento Controllato e Fase B). In caso contrario verranno assegnati 5 punti di penalità per la discesa dei Groom e 20 per quella dell'Atleta ogni volta che succede.

5.4. In casi eccezionali, se autorizzato per le condizioni del terreno o del tempo, il Delegato Tecnico ed il Presidente della Giuria di Terreno possono permettere che nei concorsi per Pony e per Singoli Cavalli i Groom corrano dietro alla carrozza in determinate parti del percorso.

6. Arresti

6.1. Gli Atleti possono fermarsi per riparare le carrozze o i finimenti o per qualsiasi altra ragione indipendente dalla volontà del Concorrente dovunque sul percorso tranne all'interno degli Ostacoli senza incorrere in penalità oltre alla perdita di tempo, ad eccezione di quanto specificato nell'Art. 960.6.

- 6.2. Gli Atleti riceveranno un punto di penalità per ogni periodo di dieci secondi iniziato nel quale rimangono fermi sul percorso in Fase B per qualsiasi altra ragione.
- 6.3. Se un Ostacolo è collocato entro i 300m dalla linea di arrivo, all'Atleta è permesso fermarsi per eseguire le necessarie riparazioni ai finimenti o alla carrozza (tirella, giungola o redini mancanti o disconnessi), senza penalità purché l'arresto avvenga entro i 30 metri segnalati dalla fine dell'Ostacolo. Fermarsi per qualsiasi altra ragione tra l'ultimo ostacolo o il segnale dei 300 metri, a seconda di quello che è più vicino alla linea di arrivo della Fase B, comporterà 10 penalità per ogni volta che succede.

7. Carrozza / finimenti danneggiati

- 7.1. Alla fine della Fase B una tirella o giungola o redine mancante o non connessa comporterà 10 penalità per ogni elemento.
- 7.2. Alla fine della Fase B un timone o una stanga rotti o staccati comporteranno l'Eliminazione.
- 7.3. Le carrozze devono passare la linea di Arrivo della Fase B tirate dal numero di Cavalli previsto per quella categoria e sul numero previsto di ruote. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione. Gommature rotte o mancanti vengono accettate.
- 7.4. Se la carrozza si ribalta, [sia nell'ostacolo di riscaldamento che](#) sul percorso [della maratona](#) o in un Ostacolo, l'Atleta viene penalizzato con l'Eliminazione e non può continuare la maratona.

Art. 965 PENALITA' NEGLI OSTACOLI

1. Andatura negli Ostacoli

- 1.1 Gli Atleti possono adottare qualsiasi andatura all'interno degli Ostacoli.

2. Errore di percorso negli Ostacoli

- 2.1. Gli Atleti che entrano in qualsiasi parte di un Ostacolo senza aver prima passato le bandierine di Entrata o che escono dall'Ostacolo senza passare attraverso la porta di Uscita e non correggono l'errore vengono eliminati.
- 2.2. Le porte obbligatorie all'interno dell'Ostacolo sono "libere" quando l'Atleta le ha passate nella direzione e nella sequenza giuste. Gli Atleti le possono quindi passare nuovamente in qualsiasi direzione ed in qualsiasi momento (per esempio gli Atleti devono passare la porta A nella direzione corretta prima di passare la B. Ora la A è "libera" e possono passarla di nuovo in qualsiasi direzione per quante volte vogliono, e così via).
- 2.3. Gli Atleti che passano una porta obbligatoria nella sequenza o nella direzione errata prima che questa sia diventata "libera" e non correggono l'errore prima di passare la porta di uscita vengono eliminati.
- 2.4. Per correggere un errore di percorso l'Atleta deve tornare alla porta obbligatoria che ha tralasciato e passarla, prima di continuare con la porta successiva secondo la corretta

sequenza. Per esempio: un Atleta passa le porte A e B e poi passa la D (tralasciando la C). Per correggere questo errore di percorso l'Atleta deve tornare indietro e passare la porta C prima di procedere con la porta D, ecc.; tutte le porte sono neutralizzate fino a che raggiunge quella porta. Ogni errore corretto comporta 20 penalità.

2.5. Passare dalla porta di uscita di un Ostacolo senza aver passato tutte le porte obbligatorie nella corretta sequenza comporta l'Eliminazione.

2.6. Una porta obbligatoria non si considera passata dall'Atleta fino a quando l'intero attacco è passato tra i cartelli con le lettere che contrassegnano la porta obbligatoria.

3. Scendere dalla carrozza negli ostacoli

3.1. Ogni volta che uno o entrambi i Groom mettono entrambi i piedi a terra in un Ostacolo l'Atleta riceverà 5 penalità.

3.2. Una volta che i Groom sono scesi a terra non viene loro imposto di rimontare sulla carrozza e non è necessario che seguano l'Atleta attraverso le porte obbligatorie nella parte rimanente dell'Ostacolo. Non è necessario che i Groom siano a bordo della carrozza quando esce dall'Ostacolo. Essi devono risalire sulla carrozza subito fuori dall'Ostacolo (tra la linea di arrivo di ogni ostacolo ed il segnale dei 30 m). Se questo non avviene verranno assegnate cinque penalità ogni volta che succede.

3.3. Ogni volta che un Atleta mette i piedi a terra in un Ostacolo riceverà 20 penalità. Egli deve essere sulla carrozza quando esce dall'Ostacolo.

3.4. In qualsiasi incidente (per esempio una tirella o le redini o una bilancia che passa sopra ad una parte dell'Ostacolo, ecc.) i Groom devono scendere a terra e risolvere il problema (non arrampicandosi sui Cavalli o lungo il timone). La mancata osservanza comporta 20 punti di penalità.

3.5. Un Atleta o un Groom possono mettere un solo piede su qualsiasi parte di un Ostacolo senza ricevere penalità, in caso contrario riceveranno 5 penalità.

3.6. Un Groom può aiutare l'Atleta conducendo il Cavallo attraverso l'Ostacolo tenendolo per la parte terminale delle redini vicino all'imboccatura. L'Atleta riceverà in totale 25 penalità. Vedi Artt. 969 e 945.3

3.7. Il o i groom devono essere sulla carrozza quando l'Atleta entra in ciascun ostacolo della maratona. La mancata osservanza comporta 5 punti di penalità.

4. Staccare

4.1 Staccare volontariamente uno o più Cavalli e condurli attraverso qualsiasi parte di un Ostacolo comporta l'Eliminazione.

5. Eliminazione in un Ostacolo

5.1 La decisione sull'Eliminazione di un Atleta in un Ostacolo compete esclusivamente alla Giuria di Terreno.

6. Benessere del Cavallo

6.1. E' responsabilità dell'Atleta fermarsi immediatamente e far scendere uno o entrambi i

Groom ogni volta che il Cavallo passa con una gamba sopra il timone o una stanga, quando un Cavallo di timone passa con una gamba al di là della bilancia o della tirella del Cavallo di volata o quando un Cavallo è a terra e non si rimette in piedi. L'Atleta deve fermarsi anche quando un Membro della Giuria di Terreno o un Commissario all'Ostacolo gli ordina di effettuare riparazioni necessarie. Tuttavia una tirella a terra o una giungola scollegata non hanno bisogno di essere riagganciate all'interno dell'Ostacolo. Il cronometro continua a scorrere.

- 6.2. Il mancato arresto e discesa a terra del Groom per correggere la situazione prima di lasciare l'Ostacolo comporta l'Eliminazione.
- 6.3. E' responsabilità dell'Atleta fermarsi immediatamente e far scendere uno o entrambi i Groom ogni volta che un Cavallo mette una gamba oltre la tirella. Deve fermarsi anche quando gli viene richiesto da un Membro della Giuria di Terreno o da un Commissario all'Ostacolo di correggere la situazione. Se non si ferma e non fa scendere il Groom per correggere la situazione prima di lasciare l'Ostacolo riceverà 30 penalità. Il cronometro continua a scorrere.

7. Cronometraggio

- 7.1. Il tempo verrà cronometrato da quando qualsiasi parte dell'attacco attraversa la linea tra le bandierine di entrata fino a quando qualsiasi parte dell'attacco passa tra le bandierine di uscita nella corretta direzione. Una volta che il cronometro è stato fermato, non possono essere attribuite altre penalità in quell'ostacolo e l'attacco deve lasciare l'ostacolo.
- 7.2. Se appena possibile dovrebbero essere usati sistemi di cronometraggio elettronici per prendere il tempo impiegato dagli Atleti per portare a termine l'Ostacolo. Nei Campionati, nei CAIO e nei CAI3* è obbligatorio.
- 7.3. Il Tempo Limite a disposizione degli Atleti negli Ostacoli è di cinque minuti. Se l'Atleta non riesce a completare l'Ostacolo e passare tra i segnali di uscita entro il Tempo Limite, il Commissario all'Ostacolo suonerà due colpi di fischietto per indicare all'Atleta che è stato raggiunto il Tempo Limite. L'Atleta è eliminato e deve allora lasciare l'Ostacolo il più in fretta possibile (aiutato, se necessario) e i cavalli devono essere controllati dal Veterinario alla fine dell'Area di Defaticamento o nelle scuderie se è stato data l'autorizzazione da parte del Veterinario di ritornare direttamente nelle scuderie e l'Atleta non può proseguire la Prova di Maratona.
- 7.4. Il tempo preso per il completamento dell'Ostacolo da parte dell'Atleta sarà registrato fino ai centesimi di secondo, sia manualmente che elettronicamente.
- 7.5. Il tempo di ogni singolo Ostacolo non può essere arrotondato o convertito in punti di penalità.

8. Fermate impreviste

- 8.1. Se un Atleta arriva ad un Ostacolo mentre l'Atleta precedente si trova ancora all'interno dello stesso, o se l'Ostacolo non è pronto per essere affrontato, deve essere fermato sul percorso a circa 50m dalle bandierine di entrata.

8.2. Uno degli Assistenti del Commissario all'Ostacolo deve fermare l'Atleta in quel punto e far partire il suo cronometro. Non appena l'Atleta precedente ha liberato l'Ostacolo e il Commissario all'Ostacolo dà il via libera per una nuova partenza, l'Assistente del Commissario all'Ostacolo farà ripartire l'Atleta comunicandogli la durata di tempo in cui risulta essere stato trattenuto. Questo tempo ~~deve~~ dovrebbe essere registrato in minuti interi o mezzi minuti accanto al numero identificativo dell'Atleta sul foglio del Commissario all'Ostacolo.

9. RegISTRAZIONI VIDEO degli Ostacoli

9.1 Si raccomanda la videoregistrazione ad ogni Ostacolo in tutti i concorsi. Questa videoregistrazione è obbligatoria nei CAI di qualificazione per la World Cup, nei CAIO e nei Campionati.

Art. 966 GIUDICI

1. Posizioni

- 1.1. Alla sosta obbligatoria prima della Fase B, se richiesto da uno Steward, un Giudice sulla base del consiglio del Delegato Veterinario deve decidere se i Cavalli di un Atleta sono in buone condizioni fisiche per continuare la Prova. ~~decisione che deve basarsi sul consiglio del Delegato Veterinario.~~
- 1.2. Un Membro della Giuria di Terreno deve trovarsi nell'area di Defaticamento per supervisionare il controllo delle carrozze, dei finimenti, dei Fogli dei Tempi della Maratona e, se previsto, il controllo della pesatura delle carrozze. Un Atleta la cui carrozza ha un peso inferiore al minimo stabilito verrà eliminato (vedi Art. 969).
- 1.3. Le posizioni dei rimanenti membri della Giuria verranno assegnate dal Presidente della Giuria di Terreno.

Art. 967 UFFICIALI DI GARA

1. Osservatori a terra

- 1.1. Gli Osservatori a terra dovrebbero essere distribuiti dal Delegato Tecnico lungo il percorso in posizione tale da permettere loro di vedere i passaggi obbligati più critici.
- 1.2. Agli Osservatori a terra deve essere consegnato oltre all'ordine di partenza degli Atleti anche copia delle Istruzioni, del Rapporto degli Osservatori a Terra e del Foglio di Controllo.
- 1.3. Gli Osservatori a terra devono riferire al Presidente della Giuria di Terreno o a un membro della Giuria di Terreno periodicamente ed alla fine del loro incarico tutti gli incidenti per i quali l'Atleta può essere penalizzato e qualsiasi altra informazione.
- 1.4. Gli Osservatori a terra non possono eliminare o in alcun modo penalizzare gli Atleti. La Giuria di Terreno è la sola responsabile di attribuire le penalizzazioni previste.
- 1.5. Dopo la fine del Concorso, gli Osservatori a terra devono rimanere nelle vicinanze

dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

2. Cronometristi

- 2.1. Ogni Cronometrista verrà dotato di un cronometro-orologio con l'indicazione dell'ora esatta e deve essere istruito sul suo uso dal Delegato Tecnico o dal Capo dei Cronometristi. Il Delegato Tecnico o il suo Assistente è responsabile della sincronizzazione dell'ora del giorno su tutti i cronometri consegnati agli Ufficiali.
- 2.2. Il Cronometrista alla partenza della Fase A o del Riscaldamento Controllato deve ricevere l'ordine di partenza con i relativi orari e deve assicurarsi che gli Atleti abbiano ricevuto un "Foglio dei Tempi della Maratona" (foglio verde).
- 2.3. Tutti gli altri Cronometristi alla partenza e all'arrivo di ogni Fase devono ricevere l'elenco completo degli Atleti e il loro ordine di partenza.
- 2.4. I Cronometristi devono registrare l'orario di Partenza e di Arrivo della Fase loro assegnata e riportarlo sul "Foglio dei Tempi della Maratona" dell'Atleta e sulla "Registrazione dei Tempi nelle Fasi"
- 2.5. I Cavalli devono partire da fermi con il naso del Cavallo di volata dietro alla linea di partenza.
- 2.6. L'orario di arrivo viene preso quando il naso del Cavallo di volata attraversa la linea di arrivo. La Fase termina quando l'assale posteriore ha passato la linea di arrivo.
- 2.7. Dopo la Prova, i Cronometristi devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

3. Commissari agli Ostacoli

- 3.1. Ci deve essere un Commissario agli Ostacoli per ogni Ostacolo. Ogni Commissario all'Ostacolo deve avere almeno due Assistenti. Ogni Commissario all'Ostacolo deve ricevere un fischiello e due cronometri e deve essere istruito sul loro uso dal Delegato Tecnico o dal suo Assistente. Essi devono registrare fino ai centesimi di secondo il tempo esatto impiegato da ogni Atleta per portare a termine l'Ostacolo.
- 3.2. Ai Commissari agli Ostacoli deve essere dato un Ordine di partenza di tutti gli Atleti oltre ad un numero sufficiente di copie della Scheda del proprio Ostacolo con relativo disegno sul quale registrare il tempo impiegato da ogni Atleta nell'Ostacolo e la sequenza delle porte dell'Ostacolo così come vengono passate.
- 3.3. In caso di sequenza scorretta, deve essere disegnato il percorso effettuato.
- 3.4. I Commissari all'Ostacolo devono registrare e riferire ad un membro della Giuria di Terreno tutti gli incidenti non appena possibile dopo che si sono verificati.
- 3.5. Al termine della Prova, i Commissari agli Ostacoli devono rimanere nelle vicinanze dell'Ufficio di Segreteria fino a quando vengono congedati dal Presidente della Giuria di Terreno.

Art. 968 CLASSIFICHE

1. Conversione del tempo in penalità

- 1.1. Il tempo complessivo impiegato dall'Atleta negli Ostacoli verrà registrato fino ai centesimi di secondo e le penalità verranno calcolate con 2 cifre decimali. Qualsiasi superamento del Tempo Accordato in ciascuna Fase verrà moltiplicato per 0,25. Tutti gli scostamenti di tempo al di sotto del Tempo Minimo nelle Fasi A e B verranno moltiplicati per 0,25. I tempi non verranno arrotondati. Le penalità per essere rimasti sotto il Tempo Minimo, più le penalità per aver superato il Tempo Accordato, più il totale dei tempi negli Ostacoli verranno sommati a tutte le altre penalità ricevute dall'Atleta e determineranno il risultato finale di ogni Atleta nella Maratona.
- 1.2. Per gli Atleti che sono eliminati o si ritirano vedi Art. 911.
- 1.3. L'Atleta con il minor numero di penalità sarà il vincitore della Prova.
- 1.4. In caso di parità di penalità gli Atleti verranno classificati ex aequo.

Art. 969 RIEPILOGO DELLE PENALITÀ NELLA MARATONA E NEL DERBY

1. Gli Atleti possono ricevere le seguenti penalità nella Maratona

Descrizione	Art. di riferim.	Penalità
Atleta o Groom che indossa pantaloni corti	928.2.1	10 penalità per persona
Mancanza del casco <u>allacciato</u> o giubbino di protezione in Maratona	928.2.2 <u>928.2.3</u>	Eliminazione/ e cartellino giallo
Terminare la Fase B con meno Cavalli di quelli prescritti	931	Eliminazione
<u>Non presentare un cavallo iscritto all'Ispezione dei cavalli attaccati</u>	<u>935.3.3</u>	<u>Eliminazione</u>
Mancanza della braga con una carrozza senza freni	937.1.1	Eliminazione
Mancanza della braga nei Singoli	940.1.13	Eliminazione
Infrangere le norme sulla pubblicità	941	cartellino giallo
Sostituzione di un Groom	943.8	Eliminazione
Groom che maneggia le redini o usa frusta o freni quando la carrozza non è ferma	943.2.6	20 penalità
Persona legata alla carrozza	943.2.7	Eliminazione
Aiuto fisico esterno	945	Eliminazione
Groom che conduce a mano un Cavallo attraverso un Ostacolo	945.4	25 penalità
Andatura scorretta	960.6.2 & 964.4	1 penalità per ogni 5 secondi
Far cadere un elemento rovesciabile	961.5.4	2 penalità ogni volta
Impedire la caduta di un elemento rovesciabile	961.5.6	10 penalità

Veicoli a motore o biciclette nell'Ostacolo prima volta seconda volta	962.3.5	ammonimento cartellino giallo
Carrozza con peso inferiore all'arrivo della Fase B o carreggiata inferiore alla partenza della Fase B	937 & 966.1	Eliminazione
Tempo totale impiegato superiore al Tempo Accordato in ciascuna Fase	963.5.1	0,25 pen./sec.
Tempo totale impiegato inferiore al Tempo Minimo in Fase A e B	963.5.2	0,25 pen./sec.
Tempo totale negli Ostacoli	968.1.1	0,25 pen./sec.
Atleta non si ferma quando viene richiamato	963.4.3	Eliminazione
Non pronto a partire in Fase A	963.4.2	0,25 pen./sec.
Infrangere le regole sull'uso della frusta	964.1	20 penalità
Ogni deviazione dal tracciato dopo l'ultimo Ostacolo	964.3	10 penalità
Mancanza del numero richiesto di persone a bordo nell'attraversamento dei passaggi obbligati o alla partenza e all'arrivo di ogni Fase, ogni volta	964.5	5 penalità
Groom che scende/scendono dalla carrozza in movimento in Fase B	964.5	5 penalità
Atleta che scende dalla carrozza in movimento in Fase B	964.5	20 penalità
Terminare la Fase B con giungola, tirella o redine mancante o staccata, per ogni elemento	964.7	10 penalità
Non passare i Passaggi Obbligati e le porte degli Ostacoli nella corretta sequenza	965.2	Eliminazione
Terminare la Fase B con una ruota mancante	964.7	Eliminazione
Terminare la Fase B con stanga o timone rotti o staccati	964.7	Eliminazione
Non passare attraverso le bandierine di entrata di un Ostacolo	965.2	Eliminazione
Groom non sulla carrozza attraversando la porta di entrata di un ostacolo	965.3.7	5 penalità
Groom che non risale in carrozza immediata- mente fuori dall'ostacolo (ogni volta)	965.3.2	5 penalità
Non passare attraverso le bandierine di uscita di un Ostacolo entro 5 minuti	965.7.3	Eliminazione
Correggere un Errore di Percorso in un Ostacolo, ogni volta	965.2.4	20 penalità
Passare tra le bandierine di uscita prima di aver completato l'Ostacolo	965.2	Eliminazione
Groom che scende/scendono a terra in un Ostacolo, ogni volta	965.3	5 penalità
Atleta che scende a terra in un Ostacolo	965.3.3	20 penalità
Due piedi su un elemento di un Ostacolo	965.3	5 penalità

Groom che si arrampica sul dorso dei Cavalli o lungo il timone in un Ostacolo	965.3	20 penalità
Staccare il/i Cavalli in un Ostacolo e condurli a mano	965.4	Eliminazione
Non fermarsi per gamba oltre timone, bilancia o stanga	965.6	Eliminazione
Non fermarsi per gamba oltre la tirella	965.6.3	30 penalità
Ribaltamento della carrozza	964.7.4	Eliminazione
Superare il Tempo Limite in un Ostacolo (5 minuti)	965.7.3	Eliminazione
Cavalli nell'area della sosta non in condizione fisica di poter continuare	966.1	Eliminazione
Superare il Tempo Limite in qualsiasi Fase	968.1.1	Eliminazione

2. Gli Atleti riceveranno le seguenti penalità nel Derby

Descrizione	Art. di riferim.	Penalità
Abbatte una o due palline in un singolo ostacolo con i coni	975.3.5	3 penalità
Spostare o abbattere qualsiasi elemento di un ostacolo tipo maratona		3 penalità
Errore di percorso: abbattere qualsiasi parte di un ostacolo non ancora passato, campana del Presidente della Giuria di Terreno e ricostruzione dell'ostacolo (il cronometro viene fermato)	975.4.4	3 penalità e aggiunta di 10 secondi al tempo
Errore di percorso in un ostacolo tipo maratona (corretto)	965.2	20 penalità
Errore di percorso in un ostacolo tipo maratona (non corretto)	965.2.5	Eliminazione
Groom che maneggia le redini, usa la frusta o il freno quando la carrozza non è ferma	943.2.6	20 penalità
Uno o due Groom che scendono, 1 ^a e 2 ^a volta (il cronometro non si ferma)	Regolamento World Cup	5 penalità ogni volta
Discesa del guidatore	Regolamento World Cup	20 penalità
Groom o guidatore che scendono per la 3 ^a volta	Regolamento World Cup	Eliminazione
Prima o seconda disobbedienza	Regolamento World Cup	Nessuna penalità
Terza disobbedienza	Regolamento World Cup	Eliminazione

Se le redini, le giungole o le tirelle si disconnettono o rompono o se un cavallo passa la gamba sopra la stanga, la tirella, il timone o il bilancino il Presidente della Giuria di Terreno deve suonare la campana e un groom deve scendere a terra per ricollegare o correggere la situazione (il cronometro viene fermato)	964.7 965.6	5 penalità per discesa del groom
L'Atleta non si ferma dopo ripetuti suoni della campana	975.4.5	Eliminazione
Abbatere qualsiasi parte di un ostacolo cono dopo che è già stato passato	975.4.3	3 penalità
Mancanza di casco o giubbino protettivo sull'Atleta o sull/sui Groom	928.2	Eliminazione
Errore di percorso negli ostacoli singoli (sequenza e direzione)	975.4.2	Eliminazione
Mancanza della braga col Singolo Cavallo	940.1.13	Eliminazione
Mancanza della braga con carrozza senza freni (Pariglie e Tiri a Quattro)	937.1.1	Eliminazione
Mancato passaggio attraverso le bandierine di inizio e fine percorso	975.3	Eliminazione
Ribaltamento della carrozza	964.7.4 975.3.10	Eliminazione
Aiuto fisico esterno	945	Eliminazione
Mancanza del/dei Groom a bordo quando la carrozza attraversa la linea d'arrivo	964.5	Eliminazione
Per superamento del tempo accordato	960.2.4 e 975.9.6	Tempo in più (secondi) moltiplicato x 0,5
Oltrepassare il tempo limite	975.10.4	Eliminazione

CAPITOLO XIII - CONI

Art. 970 NORMA GENERALE

1. Lo scopo della Prova Coni è di verificare le condizioni fisiche, la sottomissione e la decontrazione dei Cavallo e l'abilità e la competenza degli Atleti.

Art. 971 LE PROVE

1. **La Prova a Punti** verrà usata nei Concorsi Completi di Attacchi.
 - 1.1. La Prova a Punti si svolge sulla base di penalità per Ostacoli abbattuti e per superamento del Tempo Accordato. Solo il risultato di questo percorso verrà usato per la classifica finale in tutti i Concorsi.
 - 1.2. Ci può essere un barrage tra tutti gli Atleti con zero penalità o con parità di penalità per determinare il vincitore della Prova Coni.
2. **La Prova a Tempo**
 - 2.1 La Prova a Tempo si svolge in base al tempo in secondi impiegato dall'Atleta per portare a termine il percorso, con le penalità per errori convertite in secondi di penalità. Le Prove a Tempo possono essere usate solo per determinare i piazzamenti nei Coni.
3. **Prova in due Fasi**
 - 3.1 Solo il risultato della prima fase può essere usato per il risultato finale di un Completo.
4. **La Prova con Manche Vincente**
 - 4.1 Questa Prova si disputa in una manche in base a penalità e tempo che conterà per la classifica finale del Completo ed una manche vincente per determinare i piazzamenti nei Coni.

Art. 972 IL PERCORSO

1. **Costruzione e misurazione del Percorso**
 - 1.1. Il Costruttore di Percorso è responsabile, sotto la supervisione del Delegato Tecnico, del tracciato, della segnaletica, della misurazione del Percorso e della costruzione degli Ostacoli. Il Costruttore di Percorso deve indicare con una linea punteggiata sul grafico del percorso come è stata misurata la lunghezza del tracciato. Il Presidente della Giuria di Terreno deve assicurarsi che la lunghezza del percorso sia stata misurata accuratamente.
 - 1.2. Il campo di Gara non dovrebbe misurare meno di 5000 m2 con una larghezza minima di 40m o superficie equivalente. Se questo non fosse possibile, il numero degli Ostacoli deve essere ridotto di conseguenza, a meno che il Delegato Tecnico non conceda una deroga.

- 1.3. Le linee di partenza e di arrivo non possono essere a più di 40m o a meno di 20m rispettivamente dal primo e dall'ultimo Ostacolo.
- 1.4. Il numero degli Ostacoli non può essere superiore a 20 (eccezione: 979.3) e per i Children il numero non può superare i 15.
- 1.5. La lunghezza del percorso deve essere tra 500m e 800m, per i Children può essere più corta.
- 1.6. I percorsi devono essere concepiti in modo tale che gli Atleti possano mantenere un'andatura ragionevolmente sostenuta sulla maggior parte del percorso. Alcuni Ostacoli o combinazioni di Ostacoli come i multipli aperti o chiusi, faranno inevitabilmente rallentare l'andatura ma questo dovrebbe limitarsi ad una piccola porzione di tutto il percorso.
- 1.7. Tutti gli Ostacoli dovrebbero essere visibili dalle cabine dei Giudici.
- 1.8. Il Presidente della Giuria di Terreno deve fare la ricognizione del percorso a piedi per ispezionarlo prima dell'inizio della Prova. Il Percorso è il tracciato che l'Atleta deve seguire in Gara, dall'attraversamento della linea di partenza nella direzione corretta fino all'arrivo. La lunghezza deve essere misurata accuratamente arrotondandola al metro più vicino, tenendo conto in particolare della normale linea seguita dal Cavallo / dai Cavalli nelle girate. Questa linea normale deve passare attraverso il centro degli Ostacoli. Se c'è un ostacolo alternativo, la distanza ufficiale deve essere misurata sul tracciato più lungo.

Art. 973 GLI OSTACOLI

1. Coni

- 1.1. I coni che formano un Ostacolo devono essere alti almeno 30cm e devono essere fatti di materiale plastico indistruttibile. Una pallina appesantita deve essere collocata nell'incavo alla sommità del cono in modo che cada solo se viene urtato il cono.
- 1.2. Tutti gli Ostacoli costituiti da un'unica coppia o da una doppia coppia (oxer) di coni formerà un Ostacolo singolo.
- 1.3. L'Ostacolo comprende: coni, segnali rossi e bianchi, numeri e lettere.
- 1.4. La posizione di uno della coppia di coni deve essere segnata a terra in modo che venga conservata la stessa posizione dell'Ostacolo per tutta la Prova. Dove è possibile si segnerà anche una linea per garantire che l'altro cono conservi la corretta angolazione.
- 1.5. Non sono permessi Ostacoli che comportano una retromarcia.
- 1.6. Un Oxe sarà composto da due paia di coni in linea retta. La distanza tra la prima coppia di coni e la seconda sarà da 1,5 a 3 metri, a scelta discrezione del Costruttore di Percorso. L'Oxe conta come un ostacolo singolo e i punti di penalità massimi per l'abbattimento fino a 4 palline è di 3 punti in totale. Nell'oxer si può incorrere al massimo in tre (3) penalità per l'abbattimento da una a quattro palline. La prima coppia di coni recherà il numero dell'ostacolo e sarà contrassegnata da segnali rossi

~~e bianchi mentre la seconda coppia di coni sarà contraddistinta solo da segnali rossi e bianchi. La prima coppia di coni recherà il numero dell'ostacolo mentre la seconda coppia sarà contrassegnata solo dai segnali rosso e bianco.~~

1.6.1. Un percorso coni può avere un massimo di cinque oxer.

2. Ostacoli multipli

- 2.1. Gli Ostacoli multipli devono essere conformi ai principi dei disegni. Vedi Appendici.
- 2.2. Variazioni o disegni nuovi devono essere preventivamente approvati dalla Commissione Attacchi FEI ed inclusi nel programma del Concorso.
- 2.3. Un Ostacolo multiplo può essere costituito da pannelli o barriere orizzontali, poste ad un'altezza dal suolo di minimo 40cm e massimo 60cm.
- 2.4. Ogni gruppo di coni o elementi deve essere chiaramente separato ed associato ad una delle sezioni dell'Ostacolo multiplo.
- 2.5. Ad eccezione della "Serpentina", dello "Zig-zag", della "Doppia scatola", della "Doppia U" e della "Onda", un Ostacolo multiplo deve essere costituito da non più di tre coppie di coni o elementi spostabili.
- 2.6. Ad eccezione della Serpentina, dello Zig-zag, della Doppia scatola, dell'Onda e della Doppia U, un Ostacolo multiplo non può essere più lungo di 30m misurati lungo la linea centrale che attraversa l'Ostacolo.
- 2.7. In un percorso non ci possono essere più di tre Ostacoli multipli.
- 2.8. In un Ostacolo multiplo gli Atleti possono totalizzare, per ogni tentativo, al massimo 6 penalità in un Ostacolo doppio (A & B), 9 penalità in uno triplo (A, B & C) e 12 penalità in una serpentina, uno zig-zag, una doppia scatola, un'onda o una doppia U (A, B, C & D), oltre a eventuali penalità per ricostruzione o disobbedienza.
- 2.9. Gli Ostacoli multipli non possono essere usati nel barrage (vedi Art. 977 - Barrage - ed Art. 981 – Riepilogo delle penalità)

3. Serpentina, Zig-zag, Doppia Scatola, Doppia U e Onda

- 3.1. Una Serpentina è formata da quattro coni su una linea retta rivolti alternativamente in direzione opposta, contrassegnati dalle lettere A, B, C & D. Vedi Appendici.
- 3.2. Uno Zig-zag è composto al massimo da quattro coppie di coni, con i coni esterni disposti alternati a sinistra e a destra di una linea retta centrale (fare riferimento al sito internet). Tutti i coni sulla linea centrale devono essere disposti in linea retta considerando la parte frontale o quella mediana o quella posteriore del cono.
- 3.3. La Doppia Scatola, la Doppia U e l'Onda sono illustrate nelle Appendici.

4. Acqua e ponti

- 4.1. Se sono previsti nel percorso Ostacoli con acqua ed Ostacoli con ponte, questi devono essere preventivamente segnalati nel programma del Concorso.
- 4.2. Gli Ostacoli con passaggio d'acqua devono essere larghi almeno 3m, con una

profondità tra 20 e 40cm, a bordi digradanti. Una coppia di coni (contrassegnati con la lettera A) deve trovarsi all'entrata ed una (contrassegnata dalla lettera B) all'uscita e la larghezza tra i coni deve essere di 2m.

- 4.3. L'abbattimento di una o entrambe le palline della porta A o della porta B verrà penalizzato con tre penalità per ogni coppia di coni.
- 4.4. Sono permessi ponti di legno o ponti di costruzione similare approvati dal Delegato Tecnico, con ali di entrata a ventaglio e la superficie del ponte a non più di 35 cm dal suolo, con una larghezza utile di tre metri ed una lunghezza massima di dieci metri. La delimitazione delle sponde laterali con tavole o traverse è essenziale. Il Delegato Tecnico può concedere delle deroghe quando il ponte è una costruzione solida permanente con sponde laterali di robusti pali. Ci deve essere una coppia di coni all'entrata (con la lettera A) ed una all'uscita (con la lettera B) e la larghezza tra i coni deve essere di almeno 2 metri.

5. Segnali

- 5.1. Ogni Ostacolo viene contrassegnato da una coppia di segnali: uno rosso a destra ed uno bianco a sinistra visti dall'Atleta che si avvicina all'Ostacolo. Essi vengono posizionati a non più di 15cm all'esterno degli elementi che formano gli Ostacoli singoli o multipli.
- 5.2. L'intero attacco deve passare all'interno dei segnali. Se ciò non accade viene considerata come una Disubbidienza (vedi Artt. 975.7.3 & 975.7.6)
- 5.3. Decorazioni e ostruzioni devono essere piazzati sul percorso prima della ricognizione ufficiale. Nessuna penalità viene assegnata se questi vengono toccati, spostati o abbattuti.
- 5.4. Tutti gli Ostacoli del percorso devono essere numerati nella sequenza in cui devono essere passati. Il numero di ogni Ostacolo deve essere indicato su un cartello posizionato all'entrata di ogni Ostacolo singolo o multiplo.
- 5.5. Ogni distinta sezione di un Ostacolo Multiplo Chiuso (L, U o Scatola) deve essere chiaramente contrassegnata con colori differenti (vedi Appendici). L'intero attacco deve passare tra questi segnali nel corretto ordine alfabetico.
- 5.6. I segnali rossi e bianchi ed i cartelli recanti numeri e lettere possono essere combinati in modo che i numeri e le lettere compaiano sugli stessi segnali rossi e bianchi oppure possono trovarsi su pannelli o dischi separati. Se possibile, i numeri degli Ostacoli verranno posizionati in modo tale che l'Atleta li possa vedere uscendo dall'Ostacolo precedente.

6. Grafico del percorso

- 6.1. Almeno due ore prima dell'inizio della Prova, agli Atleti deve essere fornito, per ogni categoria del Concorso, il disegno del percorso con la linea punteggiata di dove è stata misurata la lunghezza, firmato dal Costruttore del Percorso e dal Presidente della Giuria di Terreno. Un'altra copia va affissa nel campo Prova con l'indicazione della lunghezza, della velocità in metri al minuto e del tempo accordato per quella categoria. Se il tempo viene modificato dalla Giuria di Terreno, l'annuncio verrà fatto

dallo speaker.

7. Ricognizione del percorso

- 7.1. Il percorso deve essere aperto per la ricognizione almeno un'ora e 45 minuti prima dell'inizio della Prova. Deve essere rispettata una finestra di 15 minuti tra la fine della ricognizione e la partenza del primo Atleta. Solo i Capi Equipe (quando previsti), gli Atleti e un accompagnatore alla volta per ciascun atleta, hanno il permesso di effettuare la ricognizione a piedi e devono essere vestiti in maniera corretta ed elegante. Agli Atleti e al loro accompagnatore e ai Capi Equipe non è concesso l'uso di ruote misuratrici durante la ricognizione del percorso. Alla prima infrazione in un Concorso il Presidente della Giuria di Terreno farà un ammonimento e nelle infrazioni successive emetterà un Cartellino Giallo di Ammonizione.
- 7.2. Solo il Costruttore del Percorso e la sua squadra possono modificare o lavorare su qualsiasi parte del percorso. Ogni Atleta o persona a questi associata che modificasse il percorso in qualsiasi maniera provoca la squalifica dell'Atleta.

Art. 974 SINTESI DELLA PROVA CONI

1. Ostacoli singoli e Ostacoli multipli aperti

	Categoria	Velocità m/min	largh. con (cm)	serpentina (m)	zig-zag (m)	onda (m)	distanza tra gli ostacoli (m)
Cavalli	Tiri a 4	<u>240</u>	185	10-12	11-13	10.-12	15
	Pariglie	<u>250</u>	170	6-8	10-12	8-10	12
	Singoli	<u>250</u>	160				
	Para Driving	<u>230</u>					
Pony	Tiri a 4	<u>240</u>	160	8-10	9-11	8-10	12
	Pariglie	<u>250</u>	160 (Children: carreggiata + 20 cm)				
	Singoli	<u>260</u>					
	Children	<u>220</u>					
	Para Driving	<u>230</u>					

- 1.1. Misure per Ostacoli multipli chiusi, vedi Appendici.
- 1.2. Porte Coni con larghezza ridotta: la larghezza può essere ridotta di 5 cm in massimo cinque Ostacoli singoli per le categorie Pariglie e Tiri a Quattro e in massimo 10 ostacoli per i Singoli. Tali Ostacoli devono saranno segnati in modo differente (colore dei con).
- 1.3. Opzioni alternative: al massimo due (2) Ostacoli singoli possono offrire un'opzione alternativa (vedi Appendice 5).
- 1.4. In circostanze eccezionali e nell'interesse della sicurezza, la Giuria di Terreno in accordo con il Costruttore del Percorso e il Delegato Tecnico, può ridurre la velocità.

- 1.5. Barrage e manche vincente: la larghezza degli Ostacoli può essere ridotta di massimo 10cm a discrezione della Giuria di Terreno in accordo con il Costruttore del Percorso e il Delegato Tecnico.

Art. 975 GIUDIZIO DELLA PROVA CONI

1. Inizio della Prova

- 1.1 Il Delegato Tecnico informerà il Presidente della Giuria di Terreno non appena il percorso è pronto. Il Presidente della Giuria di Terreno autorizzerà ed annuncerà allora l'inizio della Prova.

2. Inizio del Percorso Coni

- 2.1. Dopo il suono della campana, l'Atleta ha 45 secondi per attraversare la linea di partenza.

3. Penalità

- 3.1. Se l'Atleta entrato nel campo di Gara non parte passando attraverso la linea di partenza entro 45 secondi dal segnale di via, scatta il cronometro
- 3.2. Se un Atleta non entra in campo quando il percorso è pronto, il Presidente di Giuria suonerà la campana per segnalare all'Atleta la partenza. Se il concorrente non entra in campo entro 45 secondi dalla prima campana, questa verrà suonata nuovamente e l'Atleta viene eliminato.
- 3.3. Gli Atleti che partono e passano attraverso un Ostacolo prima del segnale di partenza verranno penalizzati di 10 punti e devono ripartire.
- 3.4. Le linee di partenza e di arrivo sono neutralizzate e possono essere attraversate dal momento in cui l'Atleta ha passato la linea di partenza fino a quando è passato attraverso l'ultimo Ostacolo.
- 3.5. L'abbattimento di una o di entrambe le palline di un Ostacolo Singolo e l'abbattimento di una pallina o di un elemento di un Ostacolo Multiplo provoca in ciascun caso tre punti di penalità.
- 3.6. Abbattere una o entrambe le palline alla porta A o alla porta B di un passaggio d'acqua o di un Ponte provocherà 3 penalità per ciascuna coppia di coni.
- 3.7. I Groom devono rimanere seduti al loro posto tra le linee di partenza e di arrivo. Per le penalità vedi Art. 981.
- 3.8. Dopo l'ultimo Ostacolo l'Atleta deve attraversare la linea di arrivo con la bandierina rossa a destra e quella bianca a sinistra.
- 3.9. Un Atleta può attraversare gli elementi di un Ostacolo Multiplo Aperto mentre è sul percorso senza incorrere in penalità. Se, in questo caso, viene abbattuta una parte dell'Ostacolo vedi Art. 981.
- 3.10. Il ribaltamento della carrozza provoca l'eliminazione.

4. Errore di percorso

- 4.1. Una porta di un Ostacolo si considera passata quando l'intero attacco è passato tra i segnali.
 - 4.2. Se un Atleta tenta di passare attraverso un Ostacolo nella sequenza o nella direzione sbagliata, il Presidente di Giuria deve aspettare a suonare la campana finché l'intero attacco è passato attraverso l'Ostacolo. L'Atleta viene allora eliminato.
 - 4.3. Se un Atleta fa cadere o sposta qualsiasi parte di un Ostacolo che ha già passato gli verranno attribuiti tre punti di penalità.
 - 4.4. Se viene abbattuta o spostata qualsiasi parte di un Ostacolo che l'Atleta deve ancora passare, il Presidente della Giuria di Terreno suonerà la campana e fermerà il cronometro affinché l'Ostacolo venga ricostruito. L'Atleta riceverà tre punti di penalità e verranno aggiunti 10 secondi al tempo da lui impiegato. La campana verrà nuovamente suonata per indicare all'Atleta che il percorso è pronto e il cronometro verrà fatto ripartire quando l'Atleta, continuando la sua Gara, raggiunge l'Ostacolo successivo.
 - 4.5. Se la Giuria suona il fischietto o la campana mentre l'Atleta è sul percorso, questi deve fermarsi immediatamente. Se l'Atleta non si ferma, la Giuria fischierà o suonerà una seconda volta. Se di nuovo l'Atleta prosegue senza fermarsi, verrà eliminato. Il Groom è autorizzato ad avvisare l'Atleta che è stato suonato il fischietto/la campana.
 - 4.6. Quando la Giuria non è sicura se un Ostacolo è stato passato correttamente, deve lasciare che l'Atleta termini il percorso. La Giuria può allora prendere una decisione.
- 5. Ricostruzione di un Ostacolo**
- 5.1. Se un Atleta abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo nel corso di una disubbidienza o di un rifiuto, verrà suonata la campana e fermato il cronometro in modo che l'Ostacolo venga ricostruito e verranno aggiunti 10 secondi al tempo totalizzato dall'Atleta, oltre alle penalità per la disubbidienza (ma non per l'abbattimento dell'elemento durante la disubbidienza).
 - 5.2. Quando l'Ostacolo è stato ricostruito, verrà suonata nuovamente la campana e l'Atleta ripeterà l'Ostacolo dall'inizio, continuando poi il percorso. Il cronometro verrà fatto ripartire quando l'Atleta raggiunge l'Ostacolo ricostruito. La partenza prima della campana viene penalizzata con l'Eliminazione.
 - 5.3. Se un Atleta abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo Multiplo prima di quello che sta passando o se esce da un Ostacolo Multiplo e abbatte un elemento, verrà suonata la campana, fermato il cronometro mentre l'Ostacolo viene ricostruito e verranno aggiunti 10 secondi al totale del tempo impiegato. Verrà penalizzato per Disubbidienza ma non per gli elementi abbattuti durante la disubbidienza.
- 6. Rottura dei finimenti**
- 6.1. Se, in un momento qualsiasi dopo che è partito, l'Atleta ha il timone, una stanga, una redine, una tirella, una giungola o chainette staccati o se un Cavallo mette la gamba al di là del timone, della tirella, della stanga o dei bilancini dei Cavalli di volata, il Presidente di Giuria deve suonare la campana e fermare il cronometro. L'Atleta deve

far scendere a terra uno o entrambi i Groom per correggere il problema e sarà penalizzato per messa di piedi a terra del/dei Groom. Quando la situazione è stata corretta ed il/i Groom sono rimontati a bordo, il Presidente di Giuria suonerà la campana e farà ripartire il cronometro.

7. Concorrenti e Groom a terra

- 7.1. Ogni volta che un Atleta scende a terra riceverà 20 penalità.
- 7.2. L'Atleta riceverà delle penalità ogni volta che uno o entrambi i Groom scendono a terra. 5 penalità la prima volta che accade, 10 penalità la seconda e la terza volta l'Atleta verrà eliminato.
- 7.3. I Groom devono essere a bordo della carrozza quando l'attacco passa ogni Ostacolo. Se uno o entrambi i Groom scendono per aiutare ad attraversare l'Ostacolo conducendo a mano il Cavallo attaccato alla carrozza tenendolo per la parte terminale delle redini dalla parte della briglia, vedi penalità all'Art. 981 sulla conduzione a mano e discesa a terra. Il/i Groom devono risalire in carrozza prima dell'Ostacolo successivo.

8. Disubbidienza

- 8.1. Si considera una disubbidienza quando:
 - a) l'Atleta tenta di passare attraverso un Ostacolo ed il suo Cavallo si spaventa allontanandosi all'ultimo momento dall'Ostacolo senza urtare alcuna parte dell'Ostacolo.
 - b) Quando i Cavalli scappano o se il Presidente di Giuria è del parere che l'Atleta ne abbia perso l'effettivo controllo.
 - c) L'intero attacco si ferma completamente, con o senza arretramento dei Cavalli, in un punto qualsiasi del percorso, davanti o dentro ad un Ostacolo o ad un Ostacolo multiplo, con o senza abbattimento di un elemento.
 - d) Non passa attraverso un Ostacolo con tutto l'attacco, esce da un multiplo, fa un circolo dentro ad un multiplo o l'Atleta fa retrocedere l'attacco tra le linee di partenza e di arrivo.
- 8.2. Una disubbidienza comporterà 5 penalità per la prima volta, 10 penalità per la seconda e l'Eliminazione se accade per la terza volta. Le penalità per disubbidienza si cumulano dovunque succedano sul percorso.
- 8.3. Se si verifica una disubbidienza in un Ostacolo singolo. ovvero l'intero attacco non passa tra i segnali, l'Atleta deve rifare l'Ostacolo. La campana suonerà solo se viene abbattuta una parte dell'Ostacolo (vedi Art. 975.5).
- 8.4. Se vi è una disubbidienza in un Ostacolo multiplo senza che venga abbattuto alcun elemento, l'Atleta deve continuare il percorso e verrà penalizzato per disubbidienza (vedi sopra).
- 8.5. Quando la disubbidienza è collegata all'abbattimento di un elemento (p.es. uscita dall'Ostacolo alla C facendo cadere la pallina) il Giudice suona la campana, il percorso viene interrotto, il tempo viene fermato e l'Ostacolo viene ricostruito. Il Presidente della Giuria di Terreno suona di nuovo la campana, l'Atleta deve ripetere l'Ostacolo multiplo dalla lettera A ed il tempo riprende quando il naso dei Cavalli

passa la porta A. Per la ricostruzione vengono aggiunti 10 secondi in più per una volta.

8.6. Se vi è una disubbidienza ad un Ostacolo qualsiasi e viene abbattuta una parte qualsiasi di quell'Ostacolo, l'Atleta incorrerà solo nelle penalità per disubbidienza e verranno aggiunti 10 secondi per la ricostruzione.

9. Resistenza

9.1. Si considera che un Cavallo oppone resistenza se, in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, si rifiuta di andare avanti (con o senza arretramento), si gira, s'impenna. Questo verrà penalizzato come disubbidienza (vedi Art. 975.7).

10. Cronometraggio

10.1. Ogni Concorrente verrà cronometrato manualmente o con un dispositivo elettronico dal momento in cui il naso del primo Cavallo attraversa la linea di partenza fino a quando il naso del primo Cavallo attraversa la linea di arrivo e non potranno essere attribuite ulteriori penalità.

10.2. In tutti i concorsi deve essere usato un sistema di cronometraggio elettronico con un display digitale.

10.3. I tempi devono essere registrati fino ai centesimi di secondo.

10.4. Il Tempo Limite è il doppio del Tempo Accordato. Superare il Tempo Limite comporta l'Eliminazione.

10.5. Il Tempo Accordato viene calcolato usando le seguenti velocità **massime** in metri al minuto (eccetto nella Prova a Tempo, Art. 978 per i Children e per gli Attacchi di Para Driving):

Categoria (Cavalli)	Percorso	Categoria (Pony)	Percorso
Tiri a Quattro	240 m/min	Tiri a Quattro	240 m/min
Pariglie	250 m/min	Pariglie	250 m/min
Singoli	250 m/min	Singoli	260 m/min

10.6. Penalità per il superamento del tempo accordato: il tempo complessivo impiegato dall'Atleta in centesimi di secondo viene moltiplicato per 0,5. Le penalità saranno calcolate con 2 cifre decimali.

Art. 976 PROVA A PUNTI

1. Definizione

1.1. La Prova a Punti è una Gara con penalità e un tempo accordato.

2. Classifica

2.1. Calcolata sulle penalità e sul tempo. Se previsto nel programma, in caso di parità di penalità ci può essere un barrage per determinare il primo posto.

Art. 977 BARRAGE

1. Definizione

1.1. Un barrage può essere organizzato solo in una Prova a Punti ed esclusivamente per definire la classifica della Prova Coni.

2. Classifica

2.1. In caso di parità di penalità per il primo posto, può aver luogo un barrage come Prova a tempo secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso come su un percorso ridotto (più corto al massimo del 50%).

2.2. La larghezza tra i coni può essere ridotta fino a un massimo di 10cm a discrezione del Presidente di Giuria in accordo con il Delegato Tecnico ed il Costruttore del Percorso.

2.3. Se nel programma non è previsto il barrage, gli Atleti con le stesse penalità, per qualsiasi piazzamento, sono classificati in base al tempo impiegato per portare a termine il primo percorso. In caso di parità sia di penalità che di tempo, gli Atleti verranno classificati ex-aequo.

3. Ostacoli multipli

3.1. Nel barrage non sono consentiti gli Ostacoli multipli.

4. Ordine di partenza

4.1. L'ordine di partenza per il barrage sarà lo stesso come per il primo percorso.

Art. 978 PROVA A TEMPO

1. Definizione

1.1. Nella Prova a Tempo tutte le penalità (abbattimenti, superamento del tempo, disubbidienze, ecc.) vengono convertite in secondi di penalità.

2. Ostacoli

2.1. Le norme riguardanti il numero, il tipo e le dimensioni degli Ostacoli, nonché la lunghezza del percorso, sono uguali come per la Prova a Punti.

3. Velocità

Cavalli		Pony	
Categoria	Percorso	Categoria	Percorso
Tiri a Quattro	240 m/min	Tiri a Quattro	240 m/min
Pariglie	250 m/min	Pariglie	250 m/min
Singoli	250 m/min	Singoli	260 m/min

4. Classifica

- 4.1. La classifica si ottiene sommando le penalità in secondi al tempo impiegato dall'Atleta per portare a termine il percorso.

In caso di parità per il primo posto, il risultato può essere deciso o dal minor numero di penalità totalizzate convertite in secondi, o da un barrage, secondo quanto previsto nel programma, sia sullo stesso percorso che su un percorso ridotto.

Art. 979 PROVA A DUE FASI CONSECUTIVE

1. Descrizione

- 1.1. Questa Prova prevede due fasi effettuate senza interruzione, entrambe alla stessa velocità o a velocità diverse, con la linea di arrivo della prima fase che coincide con la linea di partenza della seconda fase.
- 1.2. Una Prova a Fasi Consecutive come descritta qui di seguito può essere usata in tutte le Prove Coni.

2. Organizzazione della Prova

- 2.1. La prima fase si svolge in conformità al regolamento della Prova a Punti con un tempo accordato, mentre la seconda fase si svolge secondo il regolamento della Prova a Tempo.
- 2.2. Le penalità per entrambe le Fasi sono elencate nell'Art. 981.

3. Ostacoli

- 3.1. La prima fase comprende da 14 a 16 Ostacoli con un massimo di due Ostacoli multipli. La seconda fase si svolge su un percorso comprendente da 7 a 9 Ostacoli (senza superare in tutto 23 Ostacoli). Nella seconda fase non possono essere inseriti Ostacoli multipli.
- 3.2. Larghezza degli Ostacoli: vedi Art. 974.

4. Penalità

- 4.1. Gli Atleti che incorrono in penalità nella prima fase verranno fermati dal suono della campana dopo aver passato l'ultimo Ostacolo o se al passaggio della linea di arrivo è stato superato il tempo accordato per la prima fase. Se suona la campana essi devono fermarsi dopo aver passato la prima linea di arrivo.
- 4.2. Gli Atleti che non hanno penalità nella prima fase e che non hanno superato il tempo accordato, continuano il percorso che termina dopo che è stata superata la seconda linea di arrivo.
- 4.3. La seconda fase si svolge come Prova a Tempo.

5. Classifica

- 5.1. Gli Atleti verranno classificati come segue: Atleti che hanno effettuato la seconda fase: tempo totale nella seconda fase con l'aggiunta delle penalità convertite in

secondi.

- 5.2. seguiti dagli Atleti che hanno effettuato solo la prima fase: in base alle penalità e al tempo della prima fase.
- 5.3. In caso di parità per il primo posto, può svolgersi un barrage contro il tempo con sei Ostacoli della prima e/o della seconda fase, secondo quanto previsto nel programma.
- 5.4. Gli Atleti fermati alla fine della prima fase possono essere piazzati solo dopo gli Atleti che hanno partecipato ad entrambe le fasi.

Art. 980 PROVA CON UNA MANCHE VINCENTE

1. Descrizione

- 1.1. Questa Prova è costituita da due parti con diverse valutazioni. La prima parte può essere usata per i Concorsi Completi.

2. Organizzazione della Prova

- 2.1. La prima parte segue le regole della Prova a Punti con un tempo accordato e la seconda parte segue le regole della Prova a Tempo.

3. Ostacoli

- 3.1. La prima parte è un percorso normale come definito nel regolamento.
- 3.2. La seconda parte può essere più corta ma al massimo del 50%.
- 3.3. Il percorso della seconda parte (manche vincente) può essere costruita in un altro orario (o giorno) e in un altro luogo e può avere un disegno completamente nuovo.
- 3.4. La manche vincente non viene considerata come un barrage.

4. Atleti

- 4.1. Il numero di Atleti che effettuano la manche vincente è definito nel programma.
- 4.2. L'ordine di partenza della Manche vincente è lo stesso di quello del percorso iniziale.

5. Penalità

- 5.1. Opzione 1: Gli Atleti riportano le loro penalità dalla prima manche nella manche vincente come secondi di penalità
- 5.2. Opzione 2: gli Atleti iniziano la manche vincente da zero.

6. Classifica

- 6.1. Opzione 1: gli Atleti vengono classificati in base al Tempo Totale: ovvero il tempo impiegato per effettuare il percorso più le penalità in secondi per gli abbattimenti, ecc. e per il superamento del tempo nella manche vincente. Le effettive penalità della manche iniziale convertite in secondi di penalità verranno poi aggiunte al risultato della manche vincente e tutti insieme formano il Tempo Totale.
Opzione 2: gli Atleti vengono classificati secondo il tempo impiegato più le penalità

convertite in secondi per gli abbattimenti ecc. e per il superamento del tempo nella manche vincente.

In caso di parità, la classifica sarà ex-aequo.

Art. 981 RIEPILOGO DELLE PENALITA' NELLA PROVA CONI

1. Agli Atleti possono essere attribuite le seguenti penalità:

Descrizione	Art. di riferim	Prova a punti	Prova a tempo
<u>Atleta che inizia il percorso coni senza copricapo protettivo</u>	<u>928.1</u>	<u>Eliminazione</u>	<u>Eliminazione</u>
<u>Groom che inizia il percorso coni senza copricapo protettivo</u>	<u>928.1</u>	<u>Eliminazione</u>	<u>Eliminazione</u>
Atleta che entra in campo senza casco di protezione <u>allacciato</u> , giacca, guanti o copertina	928.1	5 penalità	5 secondi
Groom che entra in campo senza casco di protezione <u>allacciato</u> , giacca o guanti	928.1	5 penalità	5 secondi
Groom non in posizione Prima infrazione Seconda infrazione Terza infrazione	928.1.4	5 penalità 10 penalità Eliminazione	5 secondi 10 secondi Eliminazione
Guidare in gara senza frusta	928.4.2	5 penalità	5 secondi
Perdere o deporre la frusta	928.4.3	5 penalità	5 secondi
Mancanza della braga con carrozza senza freni	937.1.1	Eliminazione	Eliminazione
Mancanza della braga nei Singoli	937.1.1 940.1.13	Eliminazione	Eliminazione
Groom che maneggia redini o freno o usa la frusta prima che l'Atleta abbia passato la linea di arrivo	943.2.6	20 penalità	20 secondi
Persona legata alla carrozza	946.2.7	Eliminazione	Eliminazione
Aiuto esterno proibito	945.2	Eliminazione	Eliminazione
Non partire entro 45 secondi dal suono della campana	975.2.1 975.3.1	scatta il cronometro	scatta il cronometro
Partire e passare un ostacolo prima del suono della campana	975.3.3	10 penalità e ripartire	10 secondi e ripartire
Non varcare le linee di partenza e di arrivo	981	Eliminazione	Eliminazione
Abbatte una o due palline nello stesso Ostacolo singolo	975.3.9	3 penalità	3 secondi
Abbatte un elemento di un Ostacolo multiplo	975.3.5	3 penalità	3 secondi
Abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo che è già stato passato	975.4.4	3 penalità	3 secondi
Ribaltamento della carrozza	975.3.10	Eliminazione	Eliminazione

Abbattimento di qualsiasi parte di un Ostacolo ancora da passare, con suono della campana per ricostruzione dell'Ostacolo	975.3.4	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
Passare un Ostacolo non in sequenza	975.3.2	Eliminazione	Eliminazione
Mancato arresto dopo il secondo suono della campana	975.3.5	Eliminazione	Eliminazione
Provocare la ricostruzione di un Ostacolo o parte di un Ostacolo multiplo	975.4.1	3 penalità e aggiungere 10 secondi	3 secondi e aggiungere 10 secondi
Partire prima della campana dopo la ricostruzione di un Ostacolo	975.4.2	Eliminazione	Eliminazione
Concorrente sceso a terra	975.6.1	20 penalità	20 secondi
Uno o due Groom scesi a terra prima volta seconda volta terza volta	975.6.2	5 penalità 10 penalità Eliminazione	5 secondi 10 secondi Eliminazione
Groom che conduce a mano il Cavallo attraverso un Ostacolo	975.6.3	25 penalità	25 secondi
Disobbedienza prima volta seconda volta terza volta	975.7.2	5 penalità 10 penalità Eliminazione	5 secondi 10 secondi Eliminazione
Superamento del Tempo Accordato	975.9.6	tempo in più per 0,5	tempo in più per 0,5
Superamento del Tempo Limite	975.9.4	Eliminazione	Eliminazione
Groom in piedi tra la linea di partenza e la linea di arrivo	975.2.7 981.1	5 penalità	5 secondi

CAPITOLO XIV - UFFICIALI DI GARA

Art. 982 SPESE

1. Il CO è responsabile delle spese di viaggio, vitto e alloggio per la Giuria di Terreno, la Commissione Veterinaria o Delegato Veterinario FEI, il Delegato Tecnico, il Capo Steward, il Costruttore di Percorso e i Classificatori Para-Equestri FEI (solo per concorsi di Para Driving) (vedi Art. 131 Regolamento Generale).
2. Nei Concorsi deve essere offerta una diaria agli Ufficiali FEI menzionati nell'Art. 982.1 (si raccomanda un ammontare minimo di cento Euro al giorno). Per la Commissione Veterinaria FEI/Delegato vedi Regolamento Veterinario FEI.

Art. 983 TRASFERIMENTI DURANTE IL CONCORSO

1. Se necessario, il CO deve provvedere ai trasferimenti del Presidente e dei Membri della Giuria di Terreno, della Commissione Veterinaria, del Delegato Tecnico e del Costruttore di Percorso e dei Classificatori Para Equestri FEI (solo per concorsi di Para Driving)..

Art. 984 CONFLITTO D'INTERESSI (fare riferimento anche all'Appendice H del Regolamento Generale per il Codice di Condotta degli Ufficiali di Gara FEI)

- ~~1. I Giudici FEI non possono officiare in concorsi FEI ed anche concorrere in concorsi FEI nelle stesse categorie, sullo stesso continente, nello stesso anno solare.~~
- ~~2. Nessuna persona può officiare in un Concorso se i suoi compiti configurano un conflitto di interessi.~~
- ~~3. Le seguenti persone non possono essere membri della Giuria di Terreno o Ufficiali di Gara in un Concorso:
 - ~~3.1. Atleti o Proprietari di Cavalli che partecipano al Concorso;~~
 - ~~3.2. Capi Equipe, Ufficiali della squadra, allenatori regolari, datori di lavoro e dipendenti degli Atleti. Nota bene: essere Allenatore Regolare significa allenare un Cavallo/Atleta per più di 3 giorni in un periodo di sei mesi prima di un Concorso, o qualsiasi allenamento durante un periodo di tre mesi prima di un Concorso.~~
 - ~~3.3. Parenti stretti dei Proprietari, degli Atleti, dei Capi Equipe o degli Ufficiali della squadra.~~
 - ~~3.4. Persone che hanno interessi finanziari o personali per un Cavallo o un Atleta che partecipa al Concorso.~~
 - ~~3.5. 3.1 Persona che ha ricoperto le funzioni di Capo Equipe di una squadra nazionale nella stessa categoria in quello stesso anno. Per favore fare riferimento all'Appendice H del Regolamento Generale FEI — CODICE DI COMPORTAMENTO DEGLI UFFICIALI DI GARA~~~~

Art. 985 INQUADRAMENTO DEGLI UFFICIALI ATTACCHI FEI NEL SISTEMA A STELLE

- Livello 4 FEI – precedentemente Internazionale Ufficiale FEI
- Livello 3 FEI – precedentemente Internazionale FEI
- Livello 2 FEI – precedentemente Candidato FEI
- Livello 1 FEI

Art. 986 GIUDICI

1. Tutti i Concorsi Internazionali devono avere almeno tre ma non più di cinque Giudici per ogni Categoria. Insieme i Giudici formano la Giuria di Terreno di un Concorso.

Art. 987 COMPOSIZIONE DELLA GIURIA DI TERRENO

1. Giuria di Terreno – Requisiti minimi

Categoria	Giudici	Presidente di Giuria	Giudice straniero	Giuria di Terreno
Campionati (nominati dalla FEI)	5	Livello 4	Livello 4	1 Livello 4 e 2 Livello 3 o superiore
CAIO	5	Livello 4	Livello 3 o superiore (approvato da FEI)	1 Livello 4 e 2 Livello 3 o superiore
CAI 3* (WCupQ)	min. 3	Straniero Livello 3 o superiore	Livello 3 o superiore	1 Livello 3 o superiore
CAI 3*	min. 3	Livello 3 o superiore	Livello 2 o superiore	1 Livello 2 o superiore
CAI 2*	min. 3 ¹	Livello 3 o superiore	Livello 2 o superiore	1 Naz.le Esperto o superiore
CAI 1*	min. 2	Livello 2 o superiore	non previsto	1 Naz.le Esperto o superiore

¹Se la Giuria di Terreno è composta da 4 o 5 Giudici, almeno 3 devono essere Giudici FEI.

- 1.1. La Giuria di Terreno viene nominata dal CO, tranne che nei Campionati dove la nomina della Giuria di Terreno spetta alla FEI. Il CO può inviare una lista di nomi proposti affinché la FEI li prenda in considerazione al momento della firma dell'accordo di ospitalità.
- 1.2. Si definiscono Giudici Nazionali Esperti quelli con almeno 5 anni di esperienza nelle categorie nazionali più alte.
- 1.3. Nei CAI1* un Giudice che ha anche la qualifica di Delegato Tecnico può assumere anche i compiti del Delegato Tecnico nello stesso Concorso (vedi Art. 988 per le qualifiche minime del Delegato Tecnico).
- 1.4. Se ci sono due rettangoli per il dressage, devono essere nominate due giurie di

ufficiali con le caratteristiche di cui sopra.

2. Para-Driving

2.1. Un membro della Giuria di Terreno deve disporre della qualifica di Giudice di Attacchi di Para Driving.

3. I compiti della Giuria di Terreno

3.1. I doveri e le responsabilità della Giuria di Terreno sono descritti nel Regolamento Generale.

Ogni membro della Giuria di Terreno ha il diritto e il dovere di eliminare o squalificare qualsiasi Cavallo che, secondo lui, è zoppo o non in condizioni di continuare la Gara in conformità all'Art. 903.

3.2. Il Presidente della Giuria di Terreno è responsabile per la conduzione ed il controllo dell'intero Concorso, in collaborazione con il Delegato Tecnico.

3.3. Il Presidente della Giuria di Terreno avrà il supremo controllo dei doveri e delle responsabilità della Giuria di Terreno durante tutto il Concorso.

3.4. Tutti i membri della Giuria di Terreno giudicheranno il Dressage attaccato. Normalmente la Giuria di Terreno non dovrebbe giudicare più di 45 riprese di Dressage attaccato al giorno, tuttavia questo numero può essere superato in circostanze eccezionali a discrezione del solo Presidente della Giuria di Terreno.

3.5. Il Presidente della Giuria di Terreno è responsabile del controllo e della pubblicazione dei risultati di ogni Prova e del Concorso.

Art. 988 DELEGATO TECNICO

1. Nomina

1.1. Il Delegato Tecnico deve essere scelto secondo il seguente livello:

Categoria	Delegato Tecnico
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 4 (deve essere straniero)
CAIO	Livello 3 o superiore (deve essere straniero)
CAI 3* (WCupQ)	Livello 3 o superiore
CAI 3*	Livello 2 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Nazionale Esperto

2. Selezione

2.1. Nei Campionati la Commissione Attacchi FEI nominerà un Delegato Tecnico straniero selezionato dalla lista dei Delegati Tecnici di Livello 4. Il CO può inviare una proposta affinché la FEI la prenda in considerazione al momento della firma dell'accordo di ospitalità.

2.2. Nei CAIO il Delegato Tecnico deve essere straniero.

3. Doveri e responsabilità

3.1. Nei Campionati e nei CAIO il Delegato Tecnico è chiamato ad approvare tutte le disposizioni amministrative dal momento in cui viene nominato fino alla fine del Concorso.

Deve verificare che le condizioni di alloggio e alimentazione dei Cavalli, degli Atleti e dei Groom, così come le aree di addestramento ed allenamento, siano adeguati e soddisfacenti sotto tutti i punti di vista.

3.2. Ispeziona i campi ed i percorsi per garantire che gli impianti tecnici, i requisiti e l'organizzazione siano conformi ai Regolamenti Attacchi FEI ed ai regolamenti annessi.

3.3. Si accerta che i percorsi e gli Ostacoli siano equi e sicuri e che la conoscenza delle condizioni locali non porti alcun vantaggio agli Atleti della nazione ospitante.

3.4. Impartisce le istruzioni al Comitato Organizzatore e al Costruttore dei Percorsi perché apportino le eventuali modifiche che ritiene necessarie.

3.5. Si accerta che i Cronometristi, gli Osservatori a terra, i Commissari agli Ostacoli così come il Centro Calcoli siano correttamente informati sui compiti loro assegnati, ivi compreso il modo di utilizzare e di leggere i diversi tipi di cronometri.

3.6. Informa il Presidente della Giuria di Terreno che il relativo percorso è pronto per l'inizio della Prova.

3.7. Continua a sorvegliare lo svolgimento tecnico del Concorso, compreso il trasferimento dei dati all'ufficio calcoli dopo che il Presidente della Giuria di Terreno ha assunto il controllo del Concorso.

4. Conflitto di interessi

4.1. Vedi Appendice H del Regolamento Generale e Art. 984 del presente Regolamento Attacchi.

Art. 989 COSTRUTTORI DI PERCORSO

1. Nomina

1.1. Il Costruttore di Percorso deve essere selezionato secondo i seguenti livelli:

Categoria	Costruttore di Percorso
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 4
CAIO	Livello 4
CAI 3* (WCupQ)	Livello 3 o superiore
CAI 3*	Livello 2 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Livello 2 o superiore

2. Selezione

- 2.1. Nei Campionati il Costruttore di Percorso deve essere scelto nella lista dei Costruttori di Percorso di Livello 4 e nominato dalla FEI. Il CO può inviare una proposta affinché venga presa in considerazione dalla FEI al momento della firma dell'accordo di ospitalità.
- 2.2. Il Costruttore di Percorso può essere la stessa persona per ogni Prova o ci possono essere diversi Costruttori di Percorso per ogni Prova.
- 2.3. Il nome dell/dei Costruttori di Percorso devono essere pubblicati nel programma del Concorso.
- 2.4. Solo il Costruttore di Percorso ed il suo staff possono modificare o lavorare su qualsiasi parte del rettangolo da Dressage, della Maratona o del percorso Coni. Qualsiasi Atleta o persona associata all'Atleta che manometta una qualsiasi parte del campo o dei percorsi provocherà la squalifica dell'Atleta.

3. Compiti

- 3.1. Il Costruttore di Percorso è responsabile, sotto la supervisione del Delegato Tecnico per:
 - a) la predisposizione e misurazione del rettangolo per il Dressage attaccato.
 - b) la preparazione e misurazione del percorso e la costruzione degli Ostacoli della Maratona
 - c) la progettazione, la preparazione e la misurazione del percorso Coni.
- 3.2. Il Presidente della Giuria di Terreno può ordinare che venga dato inizio al Concorso solo quando il Delegato Tecnico ha segnalato che il percorso in questione è pronto.

4. Conflitto d'interessi

- 4.1. Vedi Art. 158 del RG e Art. 984 di questo Regolamento Attacchi.

Art. 990 CAPO STEWARD

1. Nomina

- 1.1. In tutti i Campionati la FEI nominerà un Capo Steward Attacchi scelto dalla lista degli Steward FEI che non sia stato residente nella nazione nella quale si svolge il Campionato. Il CO può inviare una proposta affinché venga presa in considerazione dalla FEI al momento della firma dell'accordo di ospitalità.
- 1.2. In tutti gli altri Concorsi Internazionali il Comitato Organizzatore deve nominare un Capo Steward Attacchi FEI scelto nella lista degli Steward FEI.
- 1.3. Il Capo Steward deve essere scelto secondo i seguenti livelli:

Categoria	Capo Steward
Campionati (nominato dalla FEI)	Livello 4
CAIO	Livello 4
CAI 3* (WCupQ)	Livello 3 o superiore
CAI 3*	Livello 3 o superiore
CAI 2*	Livello 2 o superiore
CAI 1*	Livello 2 o superiore

1.4 Steward:

A seconda delle dimensioni (numero complessivo di Atleti a un Concorso) e del tipo di concorso, deve essere nominato un numero sufficiente di Steward da parte del CO che si consulterà con il Capo Steward.

Tutti gli Assistenti Steward in Concorsi Internazionali dovrebbero avere preferibilmente almeno la qualifica di 1° Livello. In caso contrario devono aver ricevuto ufficialmente una formazione sulle loro specifiche responsabilità da parte del Capo Steward.

2. Compiti

2.1. Gli Steward Attacchi sono responsabili di:

- a) Controllare e misurare tutte le carrozze dopo il Dressage attaccato e i Coni, all'inizio della Fase A/Riscaldamento Controllato della Maratona e, se necessario, alla fine **della Fase B del Defaticamento.**
- b) Controllare l'imboccatura di ogni Cavallo dopo il Dressage attaccato e i Coni e dopo la Maratona. L'uso di imboccature non regolamentari deve essere segnalato al Presidente di Giuria.
- c) Controllare che l'Atleta rispetti le disposizioni riguardanti la pubblicità.
- d) Segnalare al Presidente della Giuria di Terreno qualsiasi infrazione al regolamento riguardante la vettura, i fanali, la gommatura, i finimenti, le imboccature o la pubblicità.
- e) Altri compiti come specificati nel Regolamento Generale e come **pubblicati** nel Manuale per Steward di Attacchi.

2.2. Gli Steward o qualsiasi altro Ufficiale di Gara deve segnalare appena possibile al Presidente della Giuria di Terreno qualsiasi atto di crudeltà.

2.3. Il Capo Steward Attacchi deve essere chiaramente identificabile durante tutto il Concorso.

3. Conflitto d'interessi

3.1 Vedi Appendice H del Regolamento Generale e Art. 984 di questo Regolamento Attacchi.

Art. 991 DELEGATO VETERINARIO E COMMISSIONE VETERINARIA

1. Campionati e CAIO

- 1.1. La composizione e la nomina della Commissione Veterinaria, obbligatoria nei Campionati e nei CAIO, deve essere conforme al Regolamento Veterinario.
2. CAI
 - 2.1. Il CO deve nominare un Delegato Veterinario in conformità al Regolamento Veterinario.

Art. 992 DIRETTORE DEI SERVIZI VETERINARI / VETERINARIO TRATTANTE

1. Nei CAI deve essere disponibile per la Giuria, secondo gli accordi approvati dal Presidente di Giuria, un Direttore dei Servizi Veterinari/Veterinario Trattante nominato dal CO in conformità con il Regolamento Veterinario .
2. Nei Campionati e nei CAIO essi devono essere sempre disponibili.

Art. 993 CLASSIFICATORI DEGLI ATTACCHI DI PARA-DRIVING

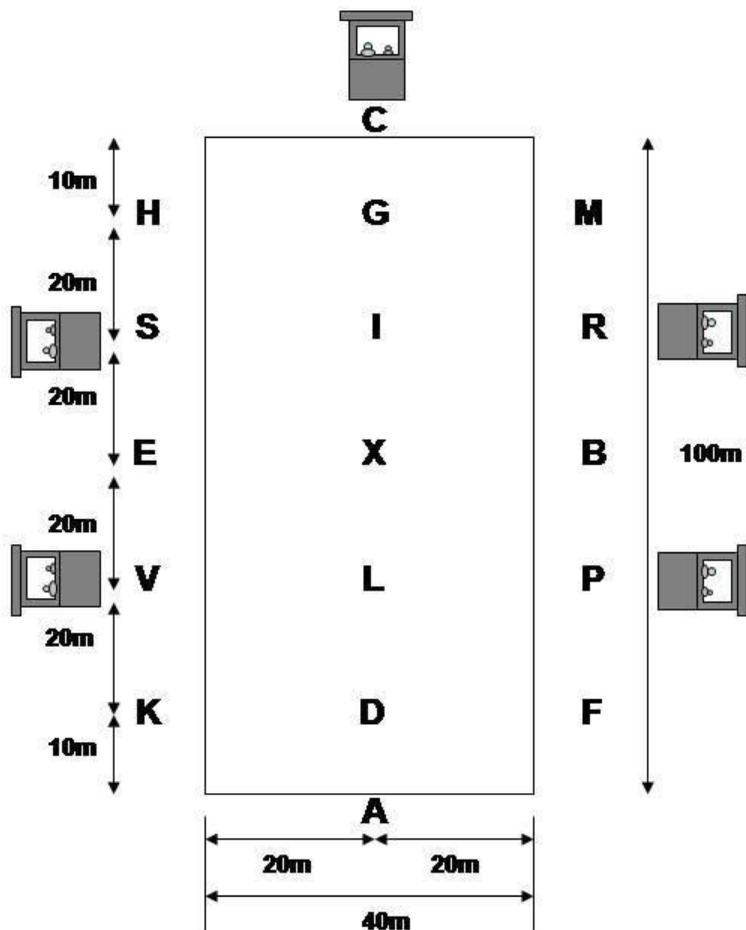
1. La Classificazione viene eseguita in linea con il Codice IPC di Classificazione. Per tutti i CPEAI e i Campionati FEI, deve essere presente un gruppo di Classificatori così come definito nel Regolamento di Classificazione Para-Equestre FEI. I Classificatori devono essere presenti finché si è conclusa la prima comparsa di tutti gli Atleti classificati.
2. Campionati
 - 2.1. Verranno nominati dalla FEI almeno un (1) Capo Classificatore di livello **2 4** ed un (1) Classificatore di livello **4 2** o superiore di diversa nazionalità.
3. CPEAI (Concorso Para-Equestre Attacchi Internazionale)
 - 3.1. Nei Concorsi Internazionali il CO, consultatosi con la FEI, nominerà almeno un (1) Capo Classificatore di livello **2 3** ed un (1) Classificatore di livello **4 2** o superiore.

Art. 994 ROTAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

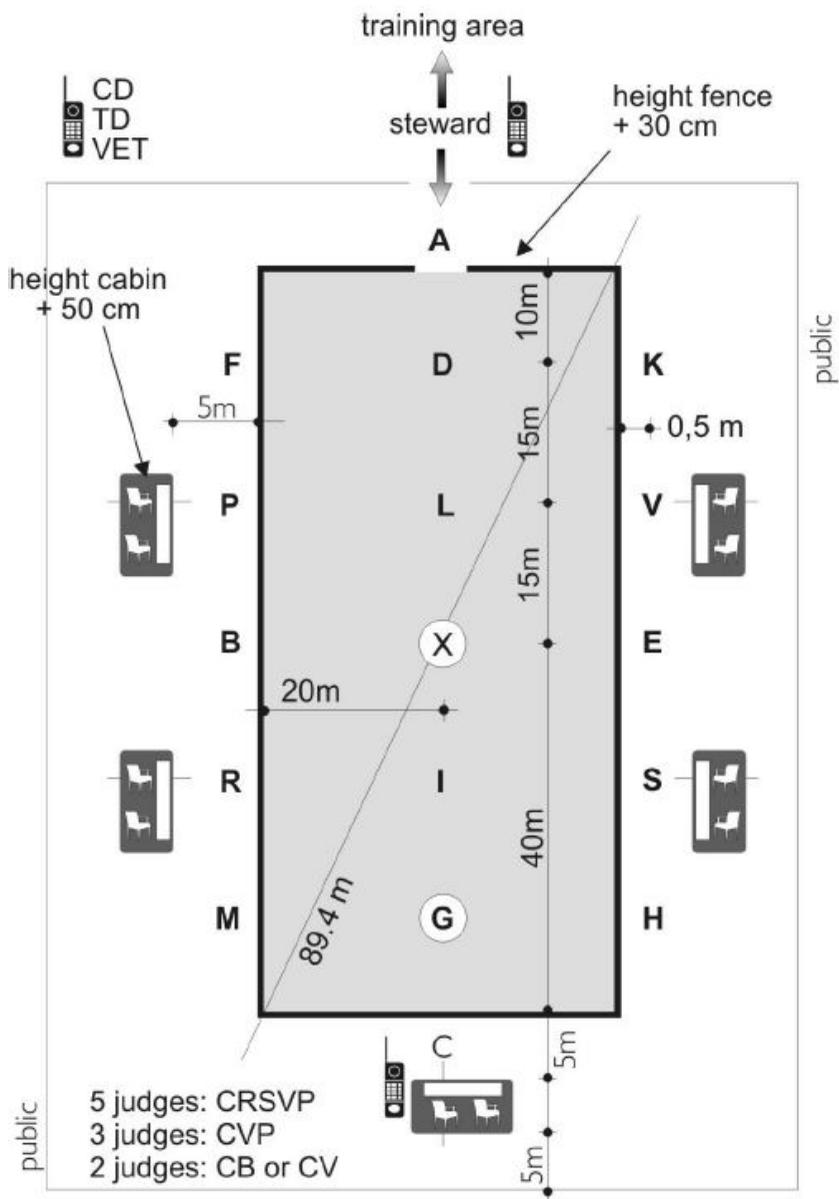
1. Un Giudice / Delegato Tecnico / Costruttore di Percorso non possono aver ricoperto le mansioni di Giudice / Delegato Tecnico / Costruttore di Percorso nello stesso luogo per più di tre anni consecutivi senza fare almeno un'interruzione di un anno.

APPENDICE 1 - SCHEMI DEL RETTANGOLO PER IL DRESSAGE ATTACCATO

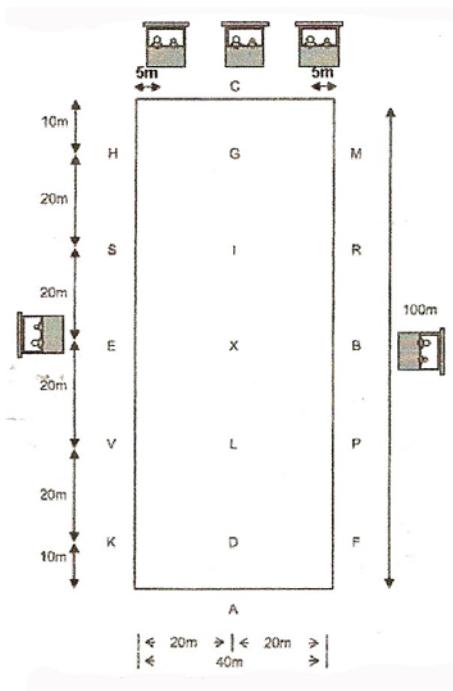
Schema del rettangolo per il Dressage Attaccato – 100m x 40m – Per i Tiri a Quattro
Cavalli [fino al 31/12/2022](#)



Schema del rettangolo per il Dressage Attaccato – 80m x 40m - Applicabile per tutte le categorie **tranne per i Tiri a Quattro Cavalli**



Schema del rettangolo per il Dressage Attaccato per il testo 3°C H4 fino al 31/12/2022
(Testo 3°A/B-HP4: vedi Art. 953.1)



APPENDICE 2 - CONI: OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI

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

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

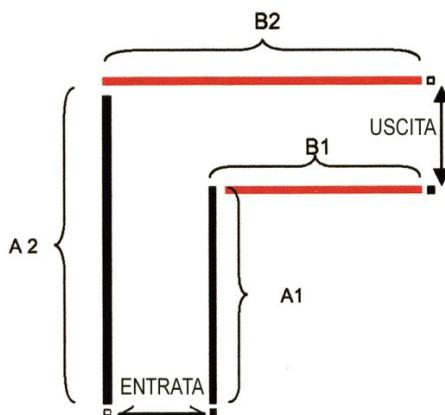
Segnali: un paio di segnali rossi e bianchi, posizionati entro 15 cm dall'elemento "A" di entrata e "B" di uscita

Cavalli (misure minime)

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



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 da 20 a 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

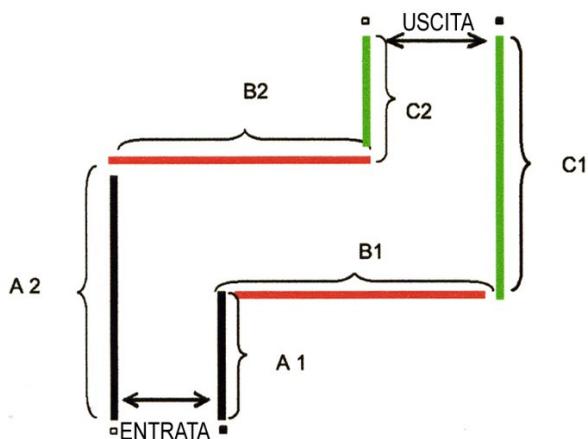
C - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entr	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
Tiri a 4	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Pony (misure minime)

	Entr	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
Tiri a 4	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



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 da 20 a 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

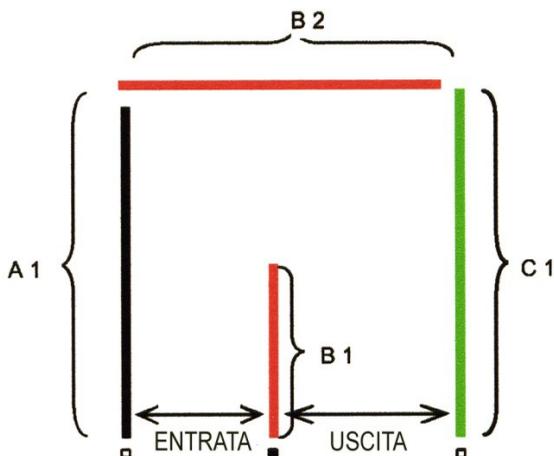
D - fuori, ma entro 15 cm dalla C

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
Tiri a 4	4	9	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
Tiri a 4	3	9	4	5	7	9	4



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 da 20 a 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

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

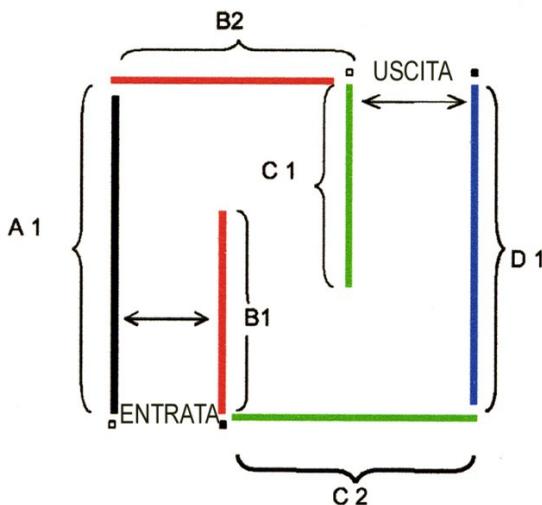
D - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Entr	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
Tiri a 4	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Pony (misure minime)

	Entr	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
Tiri a 4	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



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 da 20 a 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

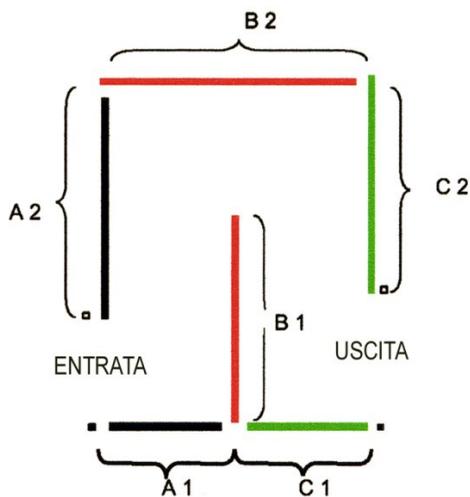
D - esterni, ma entro 15 cm dalla C

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
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
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	4



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 da 20 a 40 cm

Segnali: ad indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

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

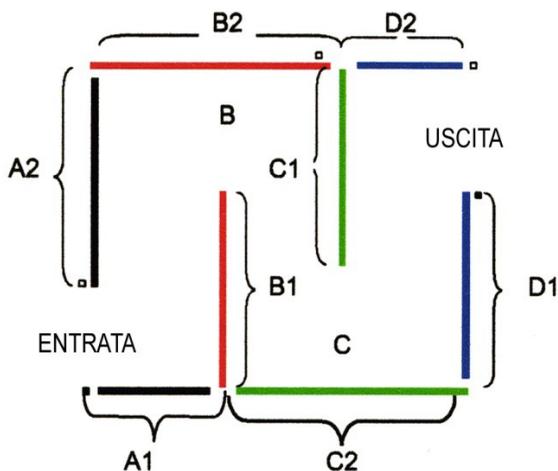
D - entro 15 cm dall'uscita

Cavalli (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Usc
Singoli	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiri a 4	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

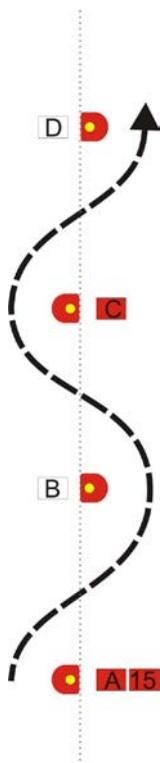
Pony (misure minime)

	Ent	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Usc
Singoli	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Pariglie	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tiri a 4	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



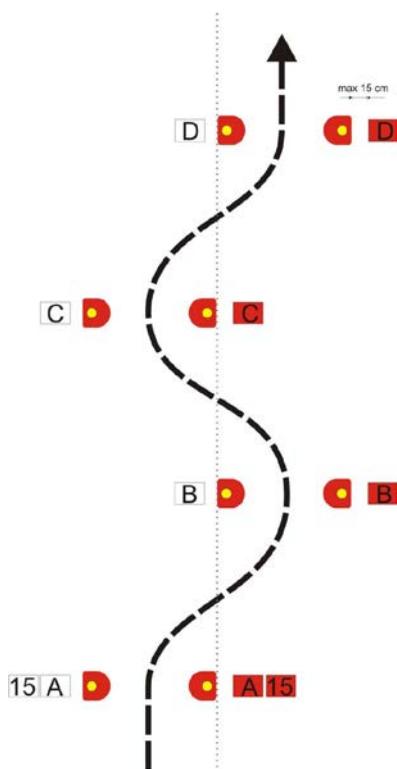
APPENDICE 3 CONI: OSTACOLI MULTIPLI APERTI

1. SERPENTINA



Distanza tra i Coni – Da centro a centro		
Categoria	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	10 – 12 m	8 – 10 m
Pariglie	6 – 8 m	6 – 8 m
Singoli	6 – 8 m	6 – 8 m

2. ZIG-ZAG

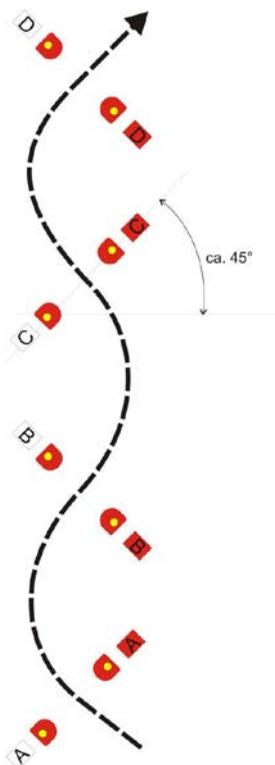


La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 15 cm di distanza.

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

Distanza minima tra i Coni – Da centro a centro		
Categoria	Cavalli	Pony
Tiri a Quattro	11 – 13 m	9 – 11 m
Pariglie	10 – 12 m	9 – 11 m
Singoli	10 – 12 m	9 – 11 m

3. ONDA



	Tiri a Quattro	Pariglie	Singoli
Distanza minima tra i coni	Min 10 Max 12 m	Min 8 Max 10 m	Min 8 Max 10 m
Angolo tra la coppia di coni e il centro della linea mediana dell'onda	Circa 45°	Circa 45°	Circa 45°

APPENDICE 4 - CONI: IL PONTE E L'OSTACOLO D'ACQUA

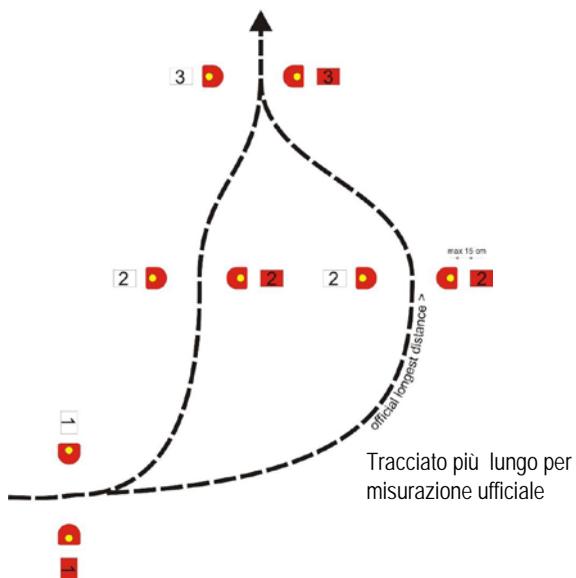
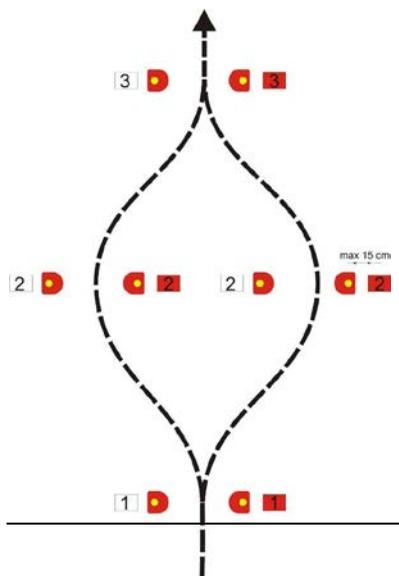
Dimensioni:

10m x 3m; altezza massima 35 cm con ali di entrata a ventaglio

A ciascuna estremità adiacenti al ponte devono essere posizionati dei Coni con le lettere A rossa e bianca all'entrata e le lettere B rossa e bianca all'uscita. Larghezza fissa di 2,0 m per tutte le categorie.

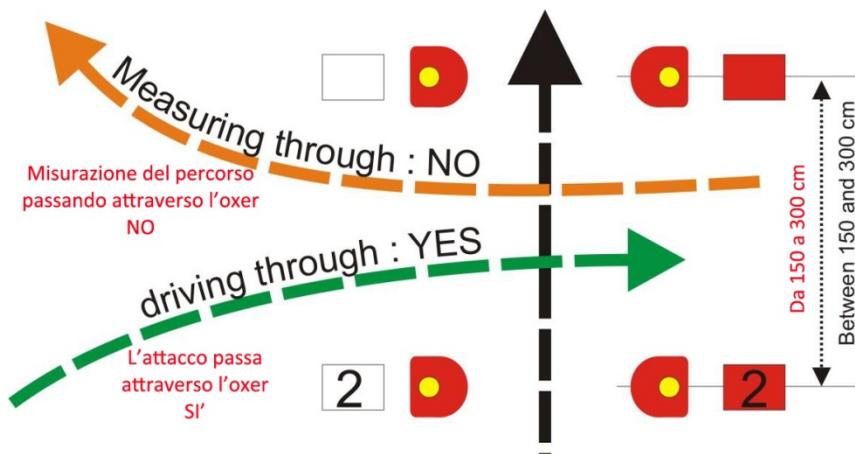


APPENDICE 5 - CONI: ALTERNATIVE / OPZIONI



APPENDICE 6 - CONI: L'OXER

- 8.1. Un oxer sarà composto da 2 paia di coni in linea retta. La distanza tra la prima coppia di coni e la seconda sarà da 1,5 a 3 metri, a discrezione del Costruttore di Percorso. L'Oxer conta come un ostacolo singolo e la penalizzazione massima per l'abbattimento di fino a 4 palline è di 3 penalità in totale. Nell'oxer si può incorrere al massimo in tre (3) penalità totali per l'abbattimento fino a quattro palline. La prima coppia di coni sarà contrassegnata dal numero dell'ostacolo e da segnali rossi e bianchi mentre la seconda coppia di coni recherà solo i segnali rosso e bianco. La prima coppia di coni recherà il numero dell'ostacolo mentre la seconda coppia sarà contrassegnata solo dai segnali rosso e bianco.



Distanza tra le due coppie di coni: minimo 1,5, massimo 3 metri

APPENDICE 7 - CARATTERISTICHE COSTRUTTIVE DI CONI E SEGNALI

Coni per Attacchi approvati dalla FEI per Concorsi al Coperto e all'Aperto

Coni

- Materiale: plastica, abbastanza stabile per l'uso e indistruttibile
- Altezza: 30 – 50 cm
- Base: circa 400 x 425 mm
- Angolazione: 60°
- Foro per la pallina sulla cima del cono: diametro 40 mm
- Colore: nessuna restrizione. Per Coni Ridotti Vedi Art. 974.1.2
- Peso¹ dei coni: minimo 2,5 Kg

Pallina

- Dimensioni: diametro 72 mm
- Peso¹: 200 grammi

Segnali rossi e bianchi

- All'aperto: fortemente raccomandato che siano sufficientemente stabili per l'uso
- Cartelli: dimensioni: 330 x 330 mm
- Al coperto: maniche

¹Peso: una tolleranza di +/- 5% è accettabile



APPENDICE 8 – ADDENDUM PER ATTACCHI DI PARA DRIVING

1. Concorsi di Attacchi Para Equestri

- 1.1. Lo scopo dei Concorsi Internazionali di Para Driving è quello di fornire e sviluppare opportunità di gareggiare per guidatori con disabilità.
- 1.2. Classificare tutti gli Atleti ed assegnare loro un Profilo Funzionale e un Grado che permetta loro di competere su una base equa usando aiuti compensatori concordati a seconda del rispettivo grado di disabilità.
- 1.3. Gli Atleti di Para Driving sono autorizzati a concorrere nelle gare di attacchi FEI usando gli aiuti compensatori in conformità al loro rispettivo grado di disabilità cos' come definito nella Master List di Classificazione FEI per Atleti di Para Driving in attività.

2. Classificazione degli Atleti di Para Driving

- 2.1. Condizione per la partecipazione è che l'Atleta abbia una disabilità fisica permanente, verificabile e misurabile supportata da evidenza medica e che soddisfi i criteri minimi di disabilità come specificato nel Regolamento FEI di Classificazione Para Equestre.
- 2.2. Tutti gli Atleti devono sottoporsi ad una valutazione da parte di due classificatori Para Equestri FEI accreditati prima che possano prendere parte ad un Concorso. All'Atleta viene assegnato un Grado per i concorsi sulla base del loro Profilo funzionale come descritto nel Regolamento FEI di Classificazione Para Equestre. Questo Profilo funzionale può essere soggetto ad una rivalutazione o revisione in più di una occasione.
- 2.3. A seguito della Classificazione agli Atleti viene assegnato un Codice di Monitoraggio della Valutazione (OA) oppure uno Status di Revisione del Grado (R) oppure una Conferma (C) e tutti i relativi dettagli verranno inclusi della Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività e pubblicati sul sito web della FEI.
- 2.4. Ove necessario, i Classificatori devono essere invitati ad arrivare 24 ore prima dell'estrazione dell'ordine di partenza. Tutti i nuovi Atleti, gli Atleti con status di Revisione del Grado, o con la data per la Revisione scaduta, o con status confermativo ai quali è stata concessa l'approvazione per la riclassificazione devono sottoporsi alla valutazione prima dell'estrazione a sorte dell'ordine di partenza. Ai Classificatori deve essere concesso il tempo necessario per completare il loro compito, notificare al CO i risultati della valutazione ed informare gli ufficiali interessati degli aiuti compensatori di cui può far uso l'Atleta.
- 2.5. Tutti i dettagli riguardanti la classificazione di un Atleta e gli aiuti compensatori necessari all'Atleta verranno inclusi nella Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività e pubblicati sul sito web della FEI.
- 2.6. Contestazioni e appelli riguardo alla classificazione di un Atleta dovranno essere trattati in conformità ai procedimenti FEI come descritti nel Regolamento FEI di Classificazione Para Equestre.

Fare riferimento al sito web della FEI per:

- Linee guida per l'organizzazione della Classificazione nei Concorsi Para Equestri
- Regolamento FEI di Classificazione Para Equestre
- Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività

3. Gradi

Gli Atleti vengono suddivisi in 2 Gradi: I Grado e II Grado.

Gli Atleti di II Grado hanno maggiori abilità funzionali degli Atleti di Para Driving di I Grado.

4. Categorie

Un Atleta Para Driver può iscriversi in un Grado più alto di quello indicato dalla sua classificazione.

Un Atleta Para Driver non può iscriversi ad un Grado inferiore a quello indicato dalla sua classificazione.

Atleti di I Grado e Atleti di II Grado devono essere in categorie separate.

5. Ammissione

Possono concorrere solo gli Atleti con disabilità, in grado di effettuare una ripresa di Dressage attaccato, la Prova Coni e la Maratona in maniera indipendente e secondo i Regolamenti FEI.

Il Profilo e il Grado devono essere annotati sul modulo di iscrizione, sul programma e sul tabellone dei risultati.

Il C.O. e il Delegato Tecnico hanno il diritto di rifiutare un'iscrizione ma devono fornire la ragione del rifiuto per iscritto.

6. Cavalli

Gli Atleti di Para Driving possono usare sia un Cavallo che un pony. Ciò deve essere indicato sul modulo di iscrizione che verrà usato.

7. Equipaggiamento

7.1. Se l'Atleta di Para Driving desidera guidare su una sedia a rotelle, questa deve essere fissata. Cinghie e morsetti per la sedia a rotelle devono essere del tipo a "sgancio rapido". Nell'interesse della sicurezza sono autorizzati cuscini inclinati, sedili a conchiglia, sedili con sponde laterali fino all'altezza della vita e braccioli.

7.2. Un Atleta di Para Driving deve essere libero di cadere dalla carrozza..

Un Atleta di Para Driving può essere legato alla carrozza per sostegno a mezzo di una

cinghia addominale o una cintura a 4 punti ma ci deve essere un sistema di sgancio rapido. Ausili di sostegno con sistemi a sgancio rapido devono essere controllati dal Capo Steward prima del Dressage attaccato e prima della Maratona.

- 7.3. Le redini non possono essere legate all'Atleta di Para Driving in alcun modo che possa impedire all'Atleta stesso di cadere libero dalla carrozza.
- 7.4. Non è permesso guidare con un secondo set di redini o con redini divise.
- 7.5. Un Atleta di Para Driving può guidare con una o due mani.
- 7.6. A un Atleta di Para Driving è concesso di eseguire le figure con una mano usando le due mani se è annotato sulla Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività a seguito della classificazione dell'Atleta.

8. Aiuti compensatori

8.1 Aiuti Compensatori standard sono ausili o equipaggiamento diversi da quelli riguardanti finimenti, carrozze o equipaggiamento come vengono descritti nel Regolamento FEI per Concorsi di Attacchi, che possono essere usati dagli atleti con qualsiasi profilo funzionale. Gli Aiuti Compensatori standard possono essere usati da tutti gli Atleti e devono essere annotati sulla Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività a seguito della valutazione di classificazione.

- Cinghia addominale tenuta dal groom o con un meccanismo di sgancio rapido
- Salutare solo con la testa (SWHO): l'Atleta di Para Driving può salutare con la sola testa in modo da mantenere in ogni momento il contatto con le redini.
- Freno a mano
- Veicolo a motore per la ricognizione del percorso (MVWC)

8.2 Aiuti compensatori specifici per il profilo sono ausili o equipaggiamento diversi da quelli approvati per i finimenti, la carrozza o l'equipaggiamento, che possono essere usati dal portatore di uno specifico profilo e devono essere annotati sulla Master List FEI di Classificazione a seguito della valutazione di Classificazione. Si prega di fare riferimento per maggiori dettagli sugli aiuti compensatori per profili specifici all'Art. 15.2 del Manuale FEI per Classificatori.

- Cinghia a 4 punti tenuta dal groom o con un meccanismo di sgancio rapido
- Barra di connessione delle redini
- Frusta con bracciale
- Senza guanti o con guanti adattati
- Frusta tenuta in mano/usata dal groom
- Freno azionato dal groom
- Cinghia sui piedi o ponte per il passaggio dei piedi
- Groom che tiene l'asola da dito

Se non è indicato sulla Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività, l'uso del freno e/o della frusta da parte del groom viene punita ogni volta con 20 punti di penalità.

8.3 Aiuti compensatori non standard sono aiuti diversi da quelli sopra descritti, dei quali

necessita un atleta individuale e non vengono specificatamente descritti nel regolamento. L'aiuto viene prescritto specificatamente per quell'atleta per permettergli di guidare senza dargli un vantaggio sugli altri atleti con lo stesso Profilo o nello stesso Grado. Questi aiuti possono includere modifiche ad un aiuto compensatorio standard o specifico per un profilo oppure essere un pezzo di equipaggiamento non standard fatto apposta per l'Atleta. L'uso di un aiuto compensatorio non standard deve essere approvato dal Gruppo di Lavoro del Para Driving.

8.3.1 L'uso di un aiuto compensatorio non standard deve essere approvato dal Gruppo di Lavoro FEI di Para Driving prima che abbia luogo il Concorso nel quale verrà usato. Qualsiasi richiesta di questo genere deve essere sottoposta alla FEI per iscritto con la documentazione di supporto (documentazione medica, descrizione dell'aiuto, foto, video, ecc.) almeno due settimane prima del giorno previsto per l'ispezione dei cavalli del concorso per nel quale verrà usato. Se viene approvato dal Gruppo di Lavoro FEI di Para Driving, l'aiuto per l'Atleta viene aggiunto alla Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività.

8.3.2 Per gli Atleti che non sono stati sottoposti precedentemente ad una Valutazione di Classificazione, al primo concorso (in cui verranno classificati) gli aiuti compensatori non standard devono essere approvati dal Delegato Tecnico, dal Capo Steward, dal Capo Classificatore e dal Presidente della Giuria di Terreno. Per essere usato in ogni successiva competizione la richiesta completa deve essere fatta al Gruppo di Lavoro FEI di Para Driving ed elencato nella Master List di Classificazione degli Atleti di Para Driving in attività.

9. Assistenza

La responsabilità finale riguardo all'uso di assistenza permessa spetta all'Atleta di Para Driving.

9.1 Il groom deve avere più di 18 anni. La Federazione Nazionale deve assicurare che il groom ha conoscenza degli attacchi.

9.2 Gli Atleti di Grado I devono avere un groom in carrozza. Nel Dressage e nei Coni un groom aggiuntivo deve essere disponibile a lato del campo per assistere ogni Atleta di Para Driving di Grado I.

9.3 Nella Fase A o nel Riscaldamento Controllato della Maratona il groom aggiuntivo può accompagnare l'Atleta di Para Driving di Grado I o sulla carrozza o seguendo dietro la carrozza in bicicletta, motorino, ATV (quad-bike) o mezzo similare.

Nella Fase B della Maratona tutti gli Atleti di Para Driving di Grado I devono essere accompagnati da un groom aggiuntivo o sulla carrozza o devono essere seguiti da un membro del team con bicicletta, motorino, ATV (quad-bike) o mezzo similare dietro alla carrozza.

I membri del team in bicicletta o motorino, ecc. non possono entrare negli ostacoli ma devono aspettare che l'Atleta di Para Driving abbia completato l'intero ostacolo prima di proseguire.

10. Farmaci

10.1. I Cavalli / Pony possono essere sottoposti a controlli anti-doping.

11. Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Singoli di Para Driving (vedi Art. 925)

11.1. Ogni FN può iscrivere al massimo sei Atleti Para Driver di Singoli con un massimo di due Cavalli ciascuno nelle Iscrizioni Nominative e tre Para Driver di Singoli con un massimo di un Cavallo ciascuno nelle Iscrizioni Definitive.

11.2. Ogni squadra deve avere almeno un (1) Atleta di Grado I.

11.3. Se una FN può inviare solo due Atleti di Para Driving, questi devono essere iscritti come squadra.

11.4. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe e un Veterinario, ad entrambi dei quali verranno accordati gli stessi privilegi degli Atleti di Para Driving.

11.5. Una FN che non può inviare una squadra può iscrivere un Atleta di Para Driving a titolo individuale secondo quanto stabilito dall'Art. 912.

11.6. Ogni squadra nazionale può iscrivere un Cavallo di riserva scelto dalla lista delle iscrizioni nominative. L'Atleta di Para Driving che usa il Cavallo di riserva parteciperà sia alla classifica individuale che a quella a squadre. Il Cavallo di riserva può essere sostituito una sola volta, non più tardi di un'ora prima dell'inizio del Dressage attaccato e deve essere comunicato per iscritto all'Organizzatore.

12. Richieste aggiuntive ai CO

12.1. Tabellone delle classifiche e addetto al tabellone. Il tabellone delle classifiche deve essere di dimensioni tali e posizionato in maniera da poter essere facilmente letto sia stando in piedi che seduti su una sedia a rotelle.

12.2. Un direttore dei trasporti per gli atleti e veicoli adatti a trasportare Atleti, Sponsor e Ufficiali di Gara e per i veicoli di emergenza.

12.3. Rampe di accesso per sedie a rotelle per tutte le strutture usate dagli Atleti.

13. Ordine di partenza nella Maratona (vedi Art. 948)

I Pony possono partire in Maratona prima dei Cavalli a discrezione del CO e del DT, ma l'ordine di partenza in ciascuna categoria sarà conforme all'Art. 948..

14. Coni

Il tempo accordato sarà calcolato con una velocità di 230 m/min sia per i Cavalli che per i Pony. Nei barrage si potrà usare una velocità di 240 m/min.

APPENDICE 9 BADGE D'ONORE

Un Badge d'onore verrà assegnato agli Atleti che hanno portato a termine tutte e tre le prove (senza ritiro, squalifica o eliminazione) ai Campionati del Mondo o Continentali secondo la seguente scala:

- a) Badge d'oro per sei Campionati portati a termine
- b) Badge d'argento per quattro Campionati portati a termine
- c) Badge di bronzo per due Campionati portati a termine

Per una descrizione completa dei privilegi, si prega di fare riferimento all'Art. 132 del Regolamento Generale FEI.

APPENDICE 10 - DEFINIZIONI

Children: Vedi RG (*Regolamento Generale*) Appendice A – Definizioni

Prova: una componente di un Concorso di attacchi: Dressage attaccato, Maratona, Coni e Derby

Discesa a terra: l'allontanamento volontario di un Atleta o di un Groom dalla carrozza o la discesa accidentale (caduta) dalla carrozza da parte dell'Atleta o del Groom.

Iscrizione: negli attacchi è l'unità composta da un Atleta, i Cavalli, i Groom, i finimenti e la Carrozza adatta agli attacchi come definita in questo regolamento.

Ufficiale di Concorso: vedi Regolamento Generale e Appendice 3.

Cavallo: si riferisce al Cavallo o al Pony autorizzato a gareggiare come da Capitolo VI.

Junior: vedi il Regolamento Generale, Appendice A – Definizioni

Ostacoli della Maratona

- **Ostacoli fissi:** ostacoli da esterno composti principalmente da elementi artificiali o naturali saldamente ancorati (per almeno 50 cm) nel terreno. Esempio: alberi, pali, siepi, costruzioni in pietra, ecc.
- **Ostacoli mobili pesanti:** ostacoli da esterno composti principalmente da elementi artificiali, piazzati sul terreno e fissati saldamente. Possono essere resi più robusti con blocchi di cemento, sacchi di sabbia, acqua, grandi viti di metallo e/o catene
- **Ostacoli mobili leggeri:** ostacoli da indoor, composti principalmente da elementi artificiali, piazzati sul terreno, non fissati al terreno. Questi elementi degli ostacoli vengono usati nelle gare indoor e possono essere impiegati outdoor come ostacoli di allenamento.

Periodo di preparazione in loco: vedi Regolamento Generale, Appendice A - Definizioni

Comitato Organizzatore "CO": vedi Regolamento Generale

Periodi di Giurisdizione: vedi Regolamento Generale, Appendice A - Definizioni

Programma: un modulo ufficiale approvato dalla FEI che stabilisce le informazioni importanti del Concorso, comprese ma non limitate alla data e al luogo del Concorso, le date entro le quali devono pervenire le iscrizioni, le discipline che faranno parte del Concorso, il programma delle Prove, le categorie, nazionalità ed altri dettagli importanti degli Atleti e dei Cavalli invitati, la scuderizzazione e l'alloggio a disposizione, il valore dei premi e la loro distribuzione e qualsiasi altro dettaglio importante.

Comprensorio del Concorso: tutti i terreni usati per le gare del Concorso, nonché le aree d'esercizio e riscaldamento e il posteggio delle carrozze.

Attacco: una carrozza completa di Cavalli, finimenti, Atleta e Groom.

U25: vedi Regolamento Generale Appendice A – Definizioni