



REGOLAMENTO ATTACCHI E PARA DRIVING

13^a Edizione, in vigore dal 1° gennaio 2026

Stampato in Svizzera

Copyright © 2026 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

*Versione approvata dalla FEI
in vigore dal 01/01/2026
aggiornata al 16/02/2026*

Traduzione di Elvezia Dorigo Ferrari

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	Reclami e ricorsi	11
Art. 910	Risultati ufficiali	11
Art. 911	Principi	11
CAPITOLO IV	AMMISSIONE (età degli atleti – possibilità di partecipazione)	14
Art. 912	Età minima – Atleti e Groom	14
Art. 913	Requisiti minimi di ammissione / Criteri di qualificazione	15
Art. 914	Campionati / Procedura di ammissione ai Campionati	15
Art. 915	Fuori concorso	16
Art. 916	Iscrizioni	16
Art. 917	Programma del Concorso	17
Art. 918	Iscrizioni ai CAI	18
Art. 919	Iscrizioni ai Campionati ed ai CAIO	18
Art. 920	Iscrizioni ai Campionati Mondiali e Continentali di Tiri a 4 Cavalli	18
Art. 921	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Pariglie Cavalli	19
Art. 922	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Singoli Cavalli	19
Art. 923	Iscrizioni ai Campionati Mondiali di Attacchi Pony	20
Art. 924	Iscrizioni ai Campionati Continentali di Attacchi Youth (Giovani Driver)	21
Art. 925	Iscrizioni ai Campionati Mondiali Singoli di Para Driving	21
Art. 926	Spese e privilegi	21
CAPITOLO V	ATLETI E GROOM	22
Art. 927	Iscrizioni aggiuntive nei Campionati e nei CAIO	22
Art. 928	Abbigliamento, sicurezza e frusta	22
CAPITOLO VI	CAVALLI	25
Art. 929	Età dei cavalli	25

Art. 930	Altezza	25
Art. 931	Numero di cavalli	25
Art. 932	Condizioni speciali	25
Art. 933	Benessere del cavallo (maltrattamenti sui cavalli e doping)	25
Art. 934	Sicurezza delle scuderie	26
Art. 935	Esami e ispezioni dei cavalli	27
CAPITOLO VII	CARROZZE E FINIMENTI	30
Art. 936	Carrozze consentite	30
Art. 937	Pesi e misure	30
Art. 938	Equipaggiamento	31
Art. 939	Gommatura	31
Art. 940	Finimenti, carrozza e cavalli	32
Art. 941	Pubblicità su carrozze, finimenti e abbigliamento	33
Art. 942	Sicurezza	33
CAPITOLO VIII	CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE	35
Art. 943	Partecipazione	35
Art. 944	Numero d'identificazione	37
Art. 945	Aiuti esterni	38
CAPITOLO IX	SOSTITUZIONI	40
Art. 946	Sostituzioni	40
CAPITOLO X	DICHIARAZIONE DEI PARTENTI – ORDINE DI PARTENZA	41
Art. 947	Dichiarazione dei partenti	41
Art. 948	Ordine di partenza	41
CAPITOLO XI	DRESSAGE ATTACCATO	44
Art. 949	Norma generale	44
Art. 950	Il rettangolo di gara	44
Art. 951	Le riprese di Dressage attaccato	44
Art. 952	Condizioni	44
Art. 953	Giudizi	45
Art. 954	Movimenti e loro descrizione	46
Art. 955	Impressione generale	50
Art. 956	Valutazioni	51
Art. 957	Riepilogo delle penalità del Dressage attaccato	52
Art. 958	Classifiche	53
CAPITOLO XII	MARATONA	54
Art. 959	Norma generale	54
Art. 960	Il percorso	54
Art. 961	Ostacoli della Maratona	57
Art. 962	Ricognizione del percorso	59
Art. 963	Tempi	60
Art. 964	Penalità sul percorso di Maratona	61

Art. 965	Penalità negli ostacoli	63
Art. 966	Giudici	66
Art. 967	Ufficiali di gara	66
Art. 968	Classifiche	67
Art. 969	Riepilogo delle penalità nella Maratona e nel Derby	69
CAPITOLO XIII	CONI	73
Art. 970	Norma generale	73
Art. 971	Le prove	73
Art. 972	Il percorso	73
Art. 973	Gli ostacoli	74
Art. 974	Sintesi della Prova Coni	77
Art. 975	Giudizio della Prova Coni	78
Art. 976	Prova a punti	82
Art. 977	Barrage	82
Art. 978	Prova a tempo	82
Art. 979	Prova a due fasi consecutive	83
Art. 980	Prova con manche vincente	84
Art. 981	Riepilogo delle penalità nella Prova Coni	85
CAPITOLO XIV	UFFICIALI DI GARA	87
Art. 982	Spese	87
Art. 983	Trasferimenti durante il concorso	87
Art. 984	Conflitto d'interessi (fare riferimento anche all'Appendice H del Regolamento Generale per il codice di comportamento degli Ufficiali di Gara FEI)	87
Art. 985	Inquadramento degli Ufficiali Attacchi FEI nel sistema a stelle	87
Art. 986	Giudici	87
Art. 987	Composizione della Giuria di Terreno	88
Art. 988	Delegato Tecnico	89
Art. 989	Costruttori di Percorso	90
Art. 990	Capo Steward	91
Art. 991	Delegato Veterinario e Commissione Veterinaria	92
Art. 992	Direttore dei Servizi Veterinari / Veterinario trattante	92
Art. 993	Classificatori degli attacchi di Para Driving	93
Art. 994	Rotazione degli Ufficiali di Gara	93
Appendice 1	SCHEMI DEI RETTANGOLI DI DRESSAGE ATTACCATO	94
	Schema del rettangolo da dressage attaccato di 100m x 40m – per tiri a quattro cavalli	94
	Schema del rettangolo da dressage attaccato di 80m x 40 m – utilizzabile per tutte le categorie	95
Appendice 2	CONI: OSTACOLI MULTIPLI CHIUSI	96
	1. "L" semplice	96
	2. Doppia "L"	97

	3. "U" semplice	98
	4. Doppia "U"	99
	5. Scatola	100
	6. Doppia scatola	101
Appendice 3	CONI: OSTACOLI MULTIPLI APERTI	102
	1. Serpentina	102
	2. Zig-Zag	104
	3. Onda	105
Appendice 4	CONI: IL PONTE E L'OSTACOLO CON L'ACQUA	106
Appendice 5	CONI: ALTERNATIVE / OPZIONI	107
Appendice 6	CONI: L'OXER	108
Appendice 7	CARATTERISTICHE COSTRUTTIVE DI CONI E SEGNALI	109
Appendice 8	AGGIUNTA PER IL PARA DRIVING	111
Appendice 9	BADGE D'ONORE	116
Appendice 10	DEFINIZIONI	117
Appendice 11	MISURAZIONE DELLE CARROZZE	119
Appendice 12	ALTRE FORMULE DI CONCORSI	120
Appendice 13	REGOLAMENTO FEI ATTACCHI PER GIOVANI CAVALLI / PONY	124
Appendice 14	SERVIZI MEDICI	135
Appendice 15	CAMPIONATI CONTINENTALI FEI DI ATTACCHI PER CAVALLI	137

PREMESSA

Questa edizione del Regolamento FEI per Concorsi Completi di Attacchi e di Para Driving entra in vigore il 1° gennaio 2026. 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.

I requisiti per finimenti ed equipaggiamento sono stati tolti dal Regolamento. Si faccia riferimento ai documenti FEI sui Requisiti per finimenti ed equipaggiamento e al database FEI per Finimenti, Equipaggiamento e Abbigliamento (*"FEI Tack, Equipment and Dress Database"*) oppure all'App sui Finimenti FEI (*"FEI Tack"*).

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 suddette "Linee Guida" ed il Regolamento deve essere interpretato di conseguenza. Inoltre, in qualsiasi circostanza impreveduta 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 singolare comprende anche il 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 deve 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 rispettive discipline. 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 contro 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 regolari periodi 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 caso di dubbio deve essere sollecitato il consiglio del veterinario.

c) Doping e medicinali

Qualsiasi azione a scopo di doping o l'uso di medicinali illeciti 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 su un Cavallo sia mediante l'impiego di aiuti naturali propri dell'equitazione che 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 durante una Gara si fa male o è esausto, 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 di umanità, 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 sono supervisionati dal direttore delle scuderie, dagli Steward FEI e/o dai Veterinari FEI. Qualsiasi Persona Responsabile, Proprietario e/o altro 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 di Terreno 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. Classi

Tutte o qualsiasi delle seguenti classi 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*.

¹ Può svolgersi indoor

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 ripartiti 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 di 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 Europeo FEI per Cavalli / CH-EU-A-H1,2,4²
- 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 nei Campionati per i Giovani Atleti e per i Giovani Cavalli dove i premi in denaro sono facoltativi).

8. Prova di Dressage

La prova di dressage nel formato di cui sopra può essere suddivisa su due giornate a seconda del numero di concorrenti. Questo deve essere dichiarato nel programma FEI approvato.

9. 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.

10. 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.

² Questo Campionato si applica a partire dal 2029 e conseguentemente verrà eliminato il Campionato Europeo per Tiri a quattro a sé stante in quanto verrà aggiunto a quello per le altre categorie

11. 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

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 solo elencati 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 del/i Cavallo/i devono comparire su tutti i fogli dei risultati, compreso il nome del Cavallo di riserva.

Art. 909 RECLAMI E RICORSI

- Reclami: vedi Regolamento Generale
- Ricorsi: vedi Regolamento Generale

Art. 910 RISULTATI UFFICIALI

1. I risultati sono ufficiali non appena vengono firmati dalla 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 rispettano questi regolamenti possono incorrere nella Squalifica o nell'Eliminazione, a meno che non siano stabilite altre penalità nel relativo Articolo.

2. (A) Cartellino Giallo di Ammonizione

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 o il Delegato Tecnico o il Capo Steward FEI, in alternativa all'istruzione del procedimento previsto dal sistema legale, può consegnare alla Persona Responsabile un Cartellino Giallo di Ammonizione.

(B) Ammonizione Attacchi Registrata

La registrazione di un'Ammonizione Attacchi Registrata deve essere emessa dal Presidente di Giuria, o dal Capo Steward, o dal Delegato Tecnico nei confronti della Persona Responsabile per le seguenti infrazioni durante il Periodo di Preparazione in Loco e/o il Periodo di Giurisdizione:

- a) Guida fuori controllo con il Cavallo/Pony che palesemente non risponde alle azioni di trattenimento dell'Atleta e ai suoi aiuti
- b) Mancanza grave di risposta da parte del Cavallo/Pony o dell'Atleta
- c) Messa in pericolo del pubblico in qualsiasi modo, per esempio uscendo dal tracciato
- d) Ostruzione intenzionale di un Atleta in fase di sorpasso e/o mancato rispetto delle istruzioni degli Ufficiali di Gara che causano pericolo per un altro Atleta

Oltre ad incorrere in un'Ammonizione Attacchi Registrata, il Presidente della Giuria di Terreno può eliminare l'Atleta come indicato nell'Articolo 911.10.

Prima di emettere un'Ammonizione Attacchi Registrata, il Presidente della Giuria di Terreno, il Capo Steward o il Delegato Tecnico ha il dovere di ascoltare l'Atleta, se disponibile. In qualsiasi momento l'Atleta ha il diritto di interrogare gli Ufficiali di Gara per ricevere una spiegazione relativa all'Ammonizione Attacchi Registrata.

Se dopo ragionevoli sforzi non può essere notificato all'Atleta durante il Periodo di Giurisdizione che ha ricevuto un'Ammonizione Attacchi Registrata, l'Atleta deve riceverne notifica scritta entro quattordici (14) giorni dal Concorso.

L'Ammonizione Attacchi Registrata verrà registrata e pubblicata sul sito internet della FEI. Se la stessa persona riceve tre (3) o più Ammonizioni Attacchi Registrate nello stesso concorso o in altri eventi internazionali entro un (1) anno (12 mesi) dalla consegna della prima Ammonizione Attacchi Registrata, per qualsiasi infrazione, la Persona Responsabile verrà automaticamente sospesa per un periodo di due (2) mesi dalla notifica ufficiale ricevuta su incarico del Segretario Generale FEI. La data d'inizio della sospensione verrà decisa in conformità con il Regolamento Generale FEI e confermata nella notifica.

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 del Concorso.

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

7.2. Il Presidente della Giuria di Terreno deve, a sua esclusiva discrezione, suonare la campana per eliminare durante la prova la combinazione di Atleta/Cavallo(i)/Pony se lo stesso Presidente di Giuria decide che sarebbe contrario ai principi del Benessere del Cavallo. La decisione di eliminazione è definitiva e non soggetta ad appello o ricorso.

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.

9. Benessere del Cavallo

9.1. Il Presidente della Giuria di Terreno (o, in sua assenza, il Membro della Giuria di Terreno da lui designato) può, a sua esclusiva discrezione, suonare la campana (in Dressage/Coni) o fermare l'Atleta (in Maratona) per eliminare l'attacco mentre sta gareggiando se decide che continuare sarebbe contrario ai principi del Benessere del Cavallo. La decisione di eliminare è definitiva e non soggetta ad appello o reclamo.

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 e fino alla fine dell'anno in cui la raggiungono.

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 Guidatore 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 avere più di 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. La qualificazione secondo 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 degli Atleti viene ottenuto a vita e si applica trasversalmente a qualsiasi categoria.

Categoria	Criteri di qualificazione
Atleti 1*	Nessun criterio minimo di qualificazione
Atleti 2*	Atleti che hanno portato a termine con successo due CAI 1* in diversi concorsi - 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 portato a termine con successo, in concorsi diversi, due CAI 2* e/o CAI U25/J e/o Campionati Europei J/U25 ³ (solo Formule 1, 2 o 3) e/o si sono classificati ai primi 3 posti in un CH-M-PEA senza eliminazione, ritiro o squalifica o, in alternativa, hanno portato terminato con successo un CAI-A o tre CAI-B secondo il precedente Regolamento Attacchi FEI
Children, Junior, U25	Nessun criterio minimo di qualificazione
Giovani Cavalli/Pony	Nessun criterio minimo di qualificazione
Para Driving	Nessun criterio minimo di qualificazione

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 dimostrare 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 le loro iscrizioni siano ritenute valide (vedi Regolamento Generale).
5. Le FN che forniscono informazioni non corrette verranno segnalate al Segretario Generale FEI per i provvedimenti del caso, in conformità con le norme vigenti.

³ Nota chiarificatrice: 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) dei cinque cavalli iscritti.
- 1.3. Gli Atleti nelle categorie Pariglie possono dichiarare tre (3) cavalli nelle iscrizioni definitive. Possono iniziare ciascuna Prova con qualsiasi due (2) dei tre 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 notifica scritta, devono essere segnalati dal Giudice Straniero/Delegato Tecnico al Segretario Generale perché vengano presi in considerazione dal Tribunale FEI.

1.9. Una FN non può iscrivere definitivamente la stessa combinazione di Atleta/Cavalli presso più di un CO a pena di squalifica di detta combinazione Atleta/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 dei costi dell'iscrizione e della scuderizzazione (secondo quanto stabilito nel programma approvato dalla FEI) 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 indicata nel programma.

3. Iscrizioni ai CAI e CAIO

3.1. Le Iscrizioni Definitive ai 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 8 concorrenti individuali di almeno 4 nazioni diverse e non più di 2 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

1. I Campionati ed i CAIO sono aperti a squadre nazionali.
2. Nei Campionati per Tiri a Quattro, Pariglie e Singoli Cavalli 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.
3. Per i Campionati Pony una squadra nazionale consiste di almeno uno o due Atleti di Singoli, uno o due di Pariglie e uno o due di Tiri a Quattro della stessa nazionalità. Iscrizioni da parte di una nazione che non può inviare almeno un Singolo, una Pariglia e un Tiro a Quattro verranno considerate come Iscrizioni Individuali.
4. Nei Campionati Youth (Giovani Guidatori) una squadra nazionale consiste di almeno uno o due Atleti Children, uno o due Junior e uno o due U25 della stessa nazionalità, Iscrizioni di una nazione che non può inviare almeno un Child, uno Junior e un U25 verranno considerate a titolo individuale.
5. Nei Campionati di Para Driving, una squadra nazionale consiste di tre Atleti della stessa nazionalità. Ogni squadra deve comprendere almeno un (1) Atleta di Grado I. Le iscrizioni da parte di nazioni che non possono inviare almeno un (1) Atleta di Grado I verranno considerate a titolo individuale.
6. Per i Campionati per Giovani Cavalli si prega di fare riferimento all'Appendice 13.

Art. 920 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI E CONTINENTALI DI TIRI A 4 CAVALLI

1. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni FN può iscrivere fino ad un massimo del doppio del numero massimo previsto per ogni Squadra Nazionale con un massimo di dieci Cavalli per ogni Tiro a Quattro.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni prima della data fissata per le Iscrizioni Nominative. Il numero finale di iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle Federazioni Nazionali entro 7 giorni dopo la data fissata per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella

lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di cavalli che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.

5. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.

Art. 921 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI PARIGLIE CAVALLI

1. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni Federazione Nazionale può iscrivere fino al doppio del numero massimo di iscrizioni previsto per ogni FN con un massimo di 6 cavalli per ogni pariglia.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni dalla data delle Iscrizioni Nominativa. Il numero definitivo di Iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle FN entro 7 giorni dopo la data per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di cavalli che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.
5. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.

Art. 922 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI SINGOLI CAVALLI

1. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni Federazione Nazionale può iscrivere fino al doppio del numero massimo di iscrizioni previsto per ogni FN con un massimo di 2 cavalli per ogni singolo.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni dalla data delle Iscrizioni Nominativa. Il numero definitivo di Iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle FN entro 7 giorni dopo la data per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di cavalli che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.
5. Ogni FN ha diritto di inviare un Capo Equipe ed un Veterinario, ai quali saranno riservati gli stessi privilegi come agli Atleti.

Art. 923 ISCRIZIONI AI CAMPIONATI MONDIALI DI ATTACCHI PONY

1. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti per ogni categoria.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni Federazione Nazionale può iscrivere fino al doppio del numero massimo di iscrizioni previsto per ogni FN con un massimo di 2 pony per i Singoli, 6 pony per le Pariglie e 10 pony per i Tiri a Quattro.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni dalla data delle Iscrizioni Nominative. Il numero definitivo di Iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle FN entro 7 giorni dopo la data per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di pony che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.
5. Una FN che non può formare una squadra (per mancanza di Atleti in una categoria) conserva il diritto di inviare (a titolo individuale) lo stesso numero totale di Atleti per categoria come una FN che ha una squadra.
6. 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. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti per ogni classe di età.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni Federazione Nazionale può iscrivere fino al doppio del numero massimo di iscrizioni previsto per ogni FN con un massimo di 2 pony/cavalli per ogni Singolo e di 6 pony per ogni Pariglia.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni dalla data delle Iscrizioni Nominative. Il numero definitivo di Iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle FN entro 7 giorni dopo la data per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di cavalli/pony che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.
5. Una FN che non può formare una squadra (per mancanza di Atleti in una classe di età) conserva il diritto di inviare (a titolo individuale) lo stesso numero totale di Atleti per categoria di età come una FN che ha una squadra.

6. 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 CAMPIONATI MONDIALI ATTACCHI SINGOLI DI PARA DRIVING

1. Il numero massimo di iscrizioni previsto per ogni Federazione Nazionale (comprese le squadre) verrà specificato nel programma. Il numero massimo di iscrizioni per Federazione Nazionale (comprese le squadre) che il CO può indicare è di 9 Atleti per ogni Grado.
2. Iscrizioni Nominative: Ogni Federazione Nazionale può iscrivere fino al doppio del numero massimo di iscrizioni previsto per ogni FN con un massimo di 2 cavalli/pony per ciascun Singolo.
3. Il CO confermerà alla FEI il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) entro 5 giorni dalla data delle Iscrizioni Nominative. Il numero definitivo di Iscrizioni (comprese le squadre) verrà confermato dalla FEI alle FN entro 7 giorni dopo la data per le Iscrizioni Nominative.
4. Iscrizioni Definitive: Il numero di Atleti che ogni Federazione Nazionale può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive è il numero definitivo di iscrizioni (comprese le squadre) secondo il procedimento di cui sopra. Il numero di cavalli/pony che un Atleta può iscrivere nella lista delle Iscrizioni Definitive corrisponde a quanto specificato nell'Art. 916.
5. Una FN che non può formare una squadra (per mancanza di Atleti in una categoria di Grado) conserva il diritto di inviare (a titolo individuale) lo stesso numero totale di Atleti per categoria di Grado come una FN che ha una squadra.
6. 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.
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 che precede la 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 che precede la Prima Ispezione dei Cavalli fino al giorno successivo alla fine del Campionato. Questo deve essere scritto nel programma.

CAPITOLO V – ATLETI E GROOM

Art. 927 ISCRIZIONI AGGIUNTIVE PER CAMPIONATI E CAIO

(omesso intenzionalmente)

Art. 928 ABBIGLIAMENTO, SICUREZZA E FRUSTA

1. Requisiti del copricapo

- 1.1. A partire dal 1° gennaio 2026, sulla carrozza dovunque nel comprensorio del concorso, viene fortemente raccomandato l'uso di un copricapo protettivo adeguatamente allacciato per tutte le persone a bordo della carrozza. Tale copricapo protettivo deve essere conforme alla lista degli standard stabiliti con i test internazionali e pubblicata sul sito della FEI.
- 1.2. Dal 1° gennaio 2027, quando in carrozza, l'uso di un copricapo protettivo adeguatamente allacciato è obbligatorio dovunque nel comprensorio del concorso per tutte le persone a bordo della carrozza. In caso di prima infrazione per non conformità, all'Atleta verrà notificata da un Ufficiale di Gara l'invito ad indossare un copricapo protettivo. La mancata osservanza susseguente a tale notifica provocherà l'emissione di un cartellino giallo di ammonizione. Se dopo l'emissione del cartellino giallo la mancata osservanza continua, si avrà l'Eliminazione. Il copricapo protettivo deve essere conforme a quanto indicato nella lista degli standard stabiliti con i test internazionali pubblicata sul sito della FEI.

2. Abbigliamento nel Dressage e nei Coni con carrozza da Dressage

- 2.1. L'abbigliamento dell'Atleta e del Groom devono uniformarsi allo stile della carrozza e dei finimenti usati.
- 2.2. 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.
- 2.3. I Groom devono indossare la giacca o il costume nazionale, il copricapo e i guanti.
- 2.4. 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.
- 2.5. Il Presidente della Giuria di Terreno può decidere che:
- 2.6. La giacca può essere tolta con tempo eccessivamente caldo e umido;
- 2.7. Gilet rinfrescanti possono essere indossati con tempo eccessivamente caldo tranne quando è obbligatorio il giubbono protettivo;

- 2.8. È permesso indossare abbigliamento da pioggia ed il grembiule può non essere obbligatorio con tempo piovoso.
- 2.9. Le penalità per abbigliamento improprio sono stabilite negli Artt. 957 e 981.
- 2.10 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 internet 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 riallacciarlo immediatamente. In tal caso la Giuria suonerà il fischetto/la campana e fermerà il tempo. L'Atleta riceverà 5 punti di penalità e deve fermarsi per recuperare il copricapo e/o per riallacciarlo. Un Atleta che continua con un sottogola non allacciato correttamente o slacciato sarà eliminato a meno che le circostanze non rendano pericoloso l'arresto immediato dell'Atleta per correggere il problema.

3. Abbigliamento nella Maratona e nel Derby

- 3.1 Nella Maratona viene accettato un abbigliamento meno formale per Atleti e Groom. I pantaloni corti non sono permessi; le infrazioni comportano 10 punti di penalità per ogni persona.
- 3.2 Durante la Maratona, dall'ispezione dei cavalli attaccati, compreso l'ostacolo di riscaldamento Atleti e Groom devono indossare un copricapo protettivo saldamente allacciato, conforme agli standard stabiliti con i test internazionali di riferimento, pubblicati sul sito internet della FEI nonché un giubbino protettivo*. La mancata osservanza dell'obbligo di indossare un copricapo protettivo (conforme alla lista degli standard stabiliti con i test internazionali pubblicati sul sito della FEI) e giubbino protettivo* dove e come richiesto dopo aver ricevuto una notifica di adeguamento da un Ufficiale di Gara, risulterà nell'Eliminazione.
- 3.3 Quando è obbligatorio il giubbino protettivo*, se viene usata anche una protezione ad aria questa deve essere indossata sopra il giubbino protettivo* e non può sostituirlo.

4. Abbigliamento per Atleti e Groom sotto i 18 anni

- 4.1. Atleti e Groom sotto i 18 anni devono indossare un giubbino protettivo* ed un casco saldamente allacciato in qualsiasi momento quando si trovano sulla carrozza. La violazione comporta l'Eliminazione.
- 4.2. Inoltre il non indossare il copricapo protettivo (conforme ai test per gli standard internazionali di riferimento pubblicati sul sito FEI) ed il giubbino protettivo* 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 Ammonizione.
- 4.3. Durante l'Ispezione dei Cavalli si raccomanda vivamente che Atleti e Groom sotto i 18 anni indossino caschi protettivi saldamente allacciati.

* Il giubbino protettivo dove coprire la parte frontale e posteriore del torace.

5. Frusta nel Dressage e nei Coni

- 5.1. L'Atleta deve portare una frusta da attacco.
- 5.2. L'Atleta deve iniziare la prova con la frusta in mano, altrimenti incorre in 5 punti di penalità.
- 5.3. 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.
- 5.4. 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.
- 5.5. 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.

6. Frusta nella Maratona e nel Derby

- 6.1. La frusta può essere usata solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 punti di penalità.
- 6.2. 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 indagine 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 Ammonizione.
- 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.
- 2.4. Si considera che un cavallo è caduto quando non riesce a rimettersi in piedi immediatamente da solo e necessita di aiuto per farlo. Se un cavallo cade durante una prova, l'Atleta viene eliminato.

3. Rapporto

Gli Steward, o qualsiasi altro Ufficiale di Gara, 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:
- 2.3. Il benessere del Cavallo ha la priorità assoluta.
- 2.4. Quando sono occupate, le aree delle scuderie devono essere sorvegliate e ne deve essere mantenuta la sicurezza 24 ore su 24.

- 2.5. Recinzioni di sicurezza non sono obbligatorie ma possono essere installate recinzioni e cancelli per motivi di sicurezza e protezione, a discrezione del CO.
- 2.6. L'area di scuderizzazione deve essere approvata dal Delegato Tecnico in accordo con il Capo Steward FEI.
- 2.7. 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 verificarne 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.
- 2.3. Vedi dettagli nel Regolamento Veterinario e nelle Linee Guida per i Comitati Organizzatori e gli Ufficiali di Gara.
- 2.4. Per ragioni di sicurezza i Cavalli devono essere presentati con la testiera tenendo le redini o la lunghina allentate. Ogni Cavallo deve esibire il suo numero di identificazione (vedi Art. 944.2).
- 2.5. Non è permesso presentare i Cavalli con fasce o coperte.
- 2.6. Nessun Cavallo può essere presentato con la propria identità dissimulata in qualsiasi modo per esempio con l'applicazione di pittura o tintura.

- 2.7. Per l'uso della frusta durante la prima Ispezione dei Cavalli, fare riferimento all'Articolo 1035.8 del Regolamento Veterinario.
- 2.8. 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 per poi ritornare verso di essa al trotto.
- 2.9. 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.
- 2.10. 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 un'ulteriore ispezione da effettuarsi in un momento opportuno durante l'ispezione o, in aggiunta, per essere nuovamente ispezionato il giorno successivo senza richiesta o presunzione da parte dell'Atleta.
- 2.11. 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.
- 2.12. 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.
- 2.13. 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.
- 2.14. 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 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.
- 3.3. 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.
- 3.4. Se un cavallo iscritto nella maratona non viene presentato all'Ispezione dei Cavalli Attaccati, l'Atleta deve essere eliminato prima dell'inizio della Maratona.

4. Esame del Cavallo Attaccato

- 4.1. L'esame deve aver luogo entro 15 minuti dopo che l'Attacco termina la Maratona. 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 deve comunicare il più presto possibile le sue conclusioni al Delegato Veterinario e al Presidente di Giuria.

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 paraglommi e i paracolpi ma questi devono essere tolti su richiesta.
- 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 partire nella 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 e il dovere di eliminare in qualsiasi momento un Cavallo ritenuto evidentemente zoppo, ferito o incapace di continuare. Non è permesso presentare ricorso contro la decisione presa ai sensi del presente 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 con la corretta carreggiata e del corretto peso. Vedi art. 937 per il corretto peso e le giuste dimensioni per ogni prova.³
2. In un concorso possono essere usate al massimo due (2) carrozze (escluse le carrozze da allenamento), che devono rispettare i requisiti stabiliti nell'Articolo 937. Per la prova Coni può essere usata solo una carrozza che corrisponde ai requisiti stabiliti nell'Articolo 937.
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.

Art. 937 PESI E MISURE

1. Norme Generali

- 1.1. In tutte le categorie, durante il Periodo di Preparazione in Loco e il Periodo di Giurisdizione, durante il Dressage, la Maratona, i Coni e il Derby, se la carrozza non ha i freni, è obbligatoria la braga. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione. Nelle categorie Singoli Cavalli e Singoli Pony la braga è obbligatoria. Il mancato adeguamento comporta l'Eliminazione.
- 1.2. Durante il Periodo di Preparazione in Loco e il Periodo di Giurisdizione, ogni volta che un cavallo/pony è attaccato alla carrozza in singolo, è obbligatoria la braga. La violazione comporta l'Eliminazione.
- 1.3. Nessuna parte della carrozza può essere più larga della carreggiata esterna con l'eccezione dei mozzi, dei parafranghi e delle bilance nelle carrozze usate per i Coni.
- 1.4. Per la misurazione delle carrozze si prega di fare riferimento all'Appendice 11.
- 1.5. 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 a 4 ruote.
- 2.2. Il Delegato Tecnico può vietare l'uso di una carrozza, ma deve fornire la ragione per il diniego.

3. Le carrozze usate nei Coni 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 della Prova Coni.

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.
- 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* e nel Para Driving.

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. Per le gomme autorizzate vedi Appendice 12.

Art. 940 FINIMENTI, CARROZZA E CAVALLI

Si prega di fare riferimento ai requisiti FEI per finimenti ed equipaggiamento e al database FEI su finimenti, equipaggiamento e abbigliamento o all'App. "FEI Tack".

1. Finimenti

- 1.1 La mancata osservanza dei requisiti FEI per Finimenti ed Equipaggiamento provocherà un'ammonizione 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.
- 1.2 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. 940.14) a meno che la violazione non venga sanzionata da punti di penalità in conformità a questo regolamento.

2. Fasce e paracolpi

- 2.1 La mancata osservanza comporterà 10 punti di penalità.
- 2.2 Se viene comminata la penalizzazione, 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. Cuffie per orecchie

- 3.1. Il mancato rispetto di quanto stabilito per le cuffie per le orecchie comporterà 5 punti di penalità.

4. Ferratura

- 4.1 Cavalli/Pony che competono usando campane per zoccoli devono essere presentati all'Ispezione dei Cavalli indossando le campane. Le campane devono essere tolte su richiesta degli Ufficiali di Gara incaricati dell'Ispezione per permettere la valutazione degli zoccoli del cavallo, se necessario

5. Sanzioni

- 5.1 L'infrazione ad uno qualsiasi dei paragrafi dei Requisiti FEI per Finimenti ed Equipaggiamento durante le Prove comporterà l'Eliminazione dell'Atleta, ad eccezione di dove è previsto diversamente.
- 5.2 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 10 anni può trovarsi a bordo di una carrozza come passeggero. Tutti i passeggeri sotto i 18 anni devono indossare un copricapo protettivo saldamente allacciato. Un groom di età autorizzata deve trovarsi a bordo della carrozza in ogni momento quando vi è come passeggero una persona di età inferiore ai 18

5. Durante l'allenamento o la Maratona, Atleti, Groom o qualsiasi altra persona può indossare un solo auricolare 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 gareggiano, di portare un supporto per 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 internet della FEI.
- c. Le condizioni rilevanti comprendono:
- Grave trauma cranico/spinale;
 - Commozione cerebrale verificatasi negli ultimi tre mesi,
 - Problemi di salute cronici come diabete, epilessia;
 - Anticoagulazione (anticoagulanti)
 - Gravi allergie.

In caso di dubbio, l'atleta deve parlarne con il proprio medico curante.

** 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 alertare paramedici/medici/primi soccorritori che la persona che lo indossa ha un'importante problema medico. Questi 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. Esami a seguito di una caduta o di un ribaltamento della carrozza: qualsiasi Atleta o Groom che cade dalla carrozza o si trovava sulla carrozza che si è ribaltata durante l'allenamento sul luogo del concorso o durante una Prova deve essere esaminato dal personale medico appena possibile e in ogni caso prima di partecipare ad un'altra prova. Essi non devono risalire in carrozza nella prova successiva finché non è stato completato l'esame medico. E' responsabilità solo dell'Atleta o del Groom assicurarsi che l'esame venga effettuato.
8. 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 una penalizzazione che può 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 ⁵

ATLETI	Nello stesso concorso			
	partenze permesse	permesso partecipare come Atleta in diverse categ./classi di età	partecipare come groom nella stessa categ./class e di età	partecipare come groom in diversa categ./classe di età
CAIO, Campionati	1	No	No	No
CAI3* qualificanti per WC	fino a 2	Sì	No	No
Campionati Giovani Cavalli	multiple	Sì	No	Sì
CAI3* (non WC Qual)	fino a 2	Sì	Sì	Sì
CAI2*	fino a 2	Sì	Sì	Sì
CAI1*	fino a 2	Sì	Sì	Sì *

GROOM	Nello stesso concorso		
	partenze permesse	permesso di concorrere in diverse categorie/classi di età come groom	permesso di concorrere in diverse categorie/classi di età come concorrente
CAIO, Campionati	Multiple (tranne 1 volta sola in Maratona)	Sì (tranne in Maratona)	No
CAI3* qualificanti per WC	Multiple	Sì	No
Campionati per Giovani Cavalli	Multiple	Sì in ogni categoria: 5-6-7 anni	Sì
CAI3* (non WC Qual)	Multiple	Sì	Sì
CAI2*	Multiple	Sì	Sì
CAI1*	Multiple	Sì	Sì

⁵ In caso di richieste speciali per questioni di programma, secondo questo articolo, essa deve corrispondere a quanto stabilito nell'Art. 947.4.

- 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* CAI 3* un Atleta può concorrere due volte e inoltre può fare da Groom solo in queste due categorie.
- 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 (escluso il freno della ralla) 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 rimanga 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 azionato dal Groom e 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.
- 2.7. 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 fissato in alcun modo alla carrozza. La mancata osservanza comporta l'Eliminazione. La cintura addominale (all'altezza dell'inguine ndt) può essere fissata con un'estremità alla carrozza mentre l'altra estremità deve essere libera e non può né essere fissata alla carrozza con nastro adesivo, fascetta, fibbia o chiusura a scatto, né avvolta alla carrozza con più di un singolo giro di 360 gradi senza sovrapposizioni, mezzi nodi o altri mezzi per fissare l'asola. Inoltre, l'estremità libera

della cintura può essere tenuta solo dal Groom.

2.8. La mancata osservanza provocherà l'eliminazione.

2.8.1. 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.

2.8.2. Per Atleti di Para Driving, fare riferimento anche all'Appendice 8.

2.9. La sostituzione di un Groom durante la Maratona non è permessa in nessun caso e comporta l'Eliminazione dell'Atleta.

2.10. 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.

2.11. Ogni volta che un Atleta scende a terra 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 agonisti di Para Driving.

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 sia durante le Prove che durante l'allenamento e l'addestramento.

2. Cavallo

2.1. Ai Cavalli verrà assegnata una lettera 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 di parlare né di 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 da dito delle redini 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.
- 2.1.7. Auricolari e/o mezzi di comunicazione elettronici non possono mai essere portati durante le prove FEI di Dressage e Coni.

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 fisico esterno da parte di terzi che non si trovano a bordo della carrozza sarà eliminato dalla Giuria di Terreno. Eccezioni vedi Art. 945.3.

2.3. Penalità: vedi Art. 969.

3. Aiuti esterni consentiti

3.1. I seguenti vengono considerati come aiuti esterni consentiti:

- Aiuti durante la sosta e nelle zone neutre tra le Fasi
 - Aiuto ai Cavalli 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 quattro (4) dei cinque (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 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 pitturerà uno zoccolo con un colore identificativo, assicurandosi che la pittura colorata sia visibile per tutta la durata del Concorso.
4. Ad eccezione dei casi in cui si applica l'Art. 935.5.3, qualsiasi richiesta speciale da parte degli Atleti in merito 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

1.1.3. Gli Atleti partiranno nell'ordine inverso rispetto ai risultati delle Prove precedenti.

1.1.4. 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 verrà determinato da un sorteggio separato per ogni Squadra Nazionale.

La posizione dei concorrenti a titolo individuale nei vari blocchi verrà determinata da un sorteggio supplementare per tutti gli individuali insieme.

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

L'ordine di partenza della Maratona verrà effettuato dopo il Dressage.

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 viene determinato dal risultato del dressage, con i migliori guidatori del team nel Blocco F, i migliori secondi nel Blocco D, i terzi nel Blocco B. Nel caso che un team abbia solo due membri, verranno posizionati nell'ordine inverso della loro classifica nel dressage, nello stesso blocco loro assegnato nel Dressage.

Il posizionamento dei concorrenti a titolo individuale nei blocchi loro assegnati viene fatto nell'ordine inverso alla loro classifica nel Dressage. Nella misura in cui la formula del campionato è basata su 2 (e non su 3) driver per ogni squadra/categoria, il numero dei blocchi viene ridotto di conseguenza e la procedura per il sorteggio adeguata su tale base.

2.3. Ordine di partenza della Prova Coni nei CAIO e nei Campionati

Gli Atleti partiranno in ordine inverso rispetto alla classifica del Dressage più Maratona, in modo che l'Atleta con il maggior numero di penalità dopo dressage e maratona parta per primo e l'Atleta con il minor numero di penalità parta 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 + 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 parità di punteggio, verrà applicato il procedimento di cui all'Art. 948.2.3.

2.4. L'ordine di partenza di qualsiasi Prova Coni al di fuori di un Completo sarà in base a sorteggio.

CAPITOLO XI - DRESSAGE ATTACCATO

Art. 949 NORMA GENERALE

1. L'obiettivo della ripresa di Dressage Attaccato è quello di giudicare la libertà, la regolarità delle falcate, l'armonia, l'impulso, la decontrazione, la leggerezza, la facilità di 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 garantire che il campo da dressage sia recintato e che vengano adottati dei sistemi atti ad assicurare che gli spettatori non si possano avvicinare a meno di 5 metri dal bordo del rettangolo.
5. Ci deve essere almeno un'area di riscaldamento adatta per il Dressage che deve misurare almeno 3200 m².

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 il Cavallo dal Delegato Veterinario immediatamente fuori dal rettangolo. 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 o CMHEB (giudici in M ed H posizionati sul lato corto). Se vi sono tre (3) giudici, devono essere posizionati in CVP o MCE o HCB (giudici in M ed H posizionati sul lato corto). La posizione può essere cambiata in caso di condizioni atmosferiche estreme. Il Presidente della Giuria di Terreno deciderà le posizioni. Nei CAI1*, quando ci sono due (2) giudici che giudicano, essi possono essere seduti in C e B o in C e V.

La posizione dei giudici deve essere stabilita nel programma approvato.

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

Pariglie 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 (FIGURE) 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 più terreno possibile, allungando il profilo 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 evidenza 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 e regolare, con il Cavallo in appoggio, che si porta in maniera equilibrata e con ritmo, con falcate regolari ed elastiche, con una buona azione dei garretti ed un impulso evidente. 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 il punto più alto; 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 richiesti passi affrettati che vengono considerati 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 richiesti passi affrettati e questi sono considerati 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 passo successivo.
- 9.3. La qualità del galoppo viene giudicata in base all'impressione generale, alla regolarità e 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 flessa 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 più terreno possibile con falcate e profilo chiaramente allungati: niente falcate affrettate e il naso deve essere 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, con la nuca che dovrebbe rimanere il punto più alto.

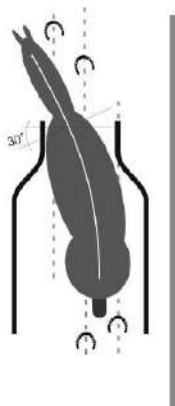
Le transizioni al movimento successivo devono essere immediate e fluide.

14. Spalla in dentro

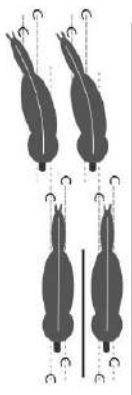
Per i Tiri a Quattro: il movimento della spalla in dentro negli Attacchi viene eseguito al trotto riunito. I Cavalli di volata sono posizionati in modo tale che la coda del Cavallo di volata esterno sia davanti alla testa del timone. Le spalle dei Cavalli di volata vengono portate verso l'interno con 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 linee. 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 e lo stesso 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 resistere con la bocca o la nuca.

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 (figura) 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, enuca 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 delle schede dei giudizi del Giudice per i voti di Impressione Generale & 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. Armonia tra Cavallo/i e Atleta.

- 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 previsti con una mano usando entrambe le mani se questo è annotato sulla Master List di classificazione dell'Atleta agonisti di Para Driving a seguito della sua classificazione. Il punteggio massimo attribuito all'Atleta sarà 4 se il movimento viene eseguito correttamente.

3. Impressione generale & Presentazione

Aspetto di Atleta e Groom, correttezza, pulizia e armonia tra finimenti e carrozza. Forma fisica, abbinamento e condizione del/dei cavalli, aspetto equilibrato dell'intero attacco e regolazione dei finimenti.

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 della figura nella 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 disconnessi o rotti

Se le redini, le giungole, le chaînettes 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	squalifica 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 dei punteggi "live" 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.

Panoramica 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. La distanza totale della Maratona 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 lunghezza totale deve comprendere la distanza all'interno degli Ostacoli.
- 1.4. Ci deve essere almeno un'area di riscaldamento adatta che deve misurare almeno 3200 m² e/o una pista di riscaldamento adatta (che può essere la pista di allenamento).
- 1.5. Deve essere previsto un ostacolo tipo maratona per il riscaldamento, fatto di qualsiasi materiale e situato in un'area separata. Dopo l'Ispezione con i cavalli attaccati e il controllo di sicurezza e prima dell'inizio della Maratona, ogni Atleta può usare 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. Il percorso di Maratona

LIVELLO	Distanza km	Velocità Cavalli	Velocità Pony	Numero Ostacoli.
Campionati	7-9	12-14	11-13	8
Campionati di Singoli	7-9	12-14	11-13	7-8
3* / 4*	5-9	14	13	6-8
2*	5-9	12-14	11-13	5-7
J + U25	4-5	12-14	11-13	5-6
CHILDREN	4-5		11-13	4-5
PARA	4-8	12-14	11-13	5-6

L'andatura nella Maratona è libera.

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

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 Artt. 969.2 e 971.2.1). Il tempo accordato viene calcolato alla velocità di 240 m/min.

2.2. Formula del Derby - CAI1*

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.

- L'ispezione con i cavalli attaccati deve essere eseguita, come descritto nell'Art. 935.3, prima dell'inizio della Maratona e prima che l'attacco entri nell'Ostacolo di Riscaldamento.

Un controllo sulla sicurezza dell'attacco deve essere effettuato dallo Steward prima dell'inizio della Maratona e prima che l'attacco entri nell'Ostacolo di Riscaldamento..

3.1. Un maniscalco deve essere disponibile all'inizio della Maratona

- 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.

4 Segnali di percorso e di direzione

- 4.1. L'inizio e la fine della Maratona 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. Il Percorso deve avere un cartello indicatore ad ogni chilometro. 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 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 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 Maratona 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 a meno di 300m dal traguardo, 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 in cui l'Ostacolo sia a meno di 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 dopo l'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.

Art. 961 OSTACOLI DELLA MARATONA

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, eccetto nei Campionati per Cavalli Singoli e Pony Singoli dove il numero degli ostacoli deve essere di sette (7) oppure di otto (8).
- 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. Nel 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/staccabili 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. La lunghezza del percorso all'interno dell'Ostacolo dal segnale di entrata a quello di uscita non dovrebbe superare i 250m misurati sul tracciato più corto e praticabile di 2,5m, ovvero mai, in nessun punto, più stretto di 2,5m.
- 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 ancorati 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 segnali rossi e bianchi recanti le lettere 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 la larghezza minima degli ostacoli mobili pesanti, si faccia riferimento all'Art. 961.6.2. Non c'è larghezza massima.
- 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. Nessun elemento spostabile/staccabile deve interferire o causare danni al Cavallo o danneggiare la carrozza quando viene rovesciato.
- 5.3. Le coppette che sostengono le palline di un elemento spostabile dovrebbero essere fatte con un tubo standard di 45-55mm atto a 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. Ogni singolo elemento di un ostacolo mobile pesante deve avere un elemento spostabile / staccabile, che esula dal conteggio dei 24. Gli Atleti riceveranno 2 punti di penalità per ogni elemento rovesciato. Gli elementi connessi tra loro per mezzo di un collegamento strutturale rigido vengono contati come un solo elemento.
- 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 coni** – verranno applicate le seguenti distanze tra i coni

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, Ostacoli compresi, 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. Devono essere disponibili copie delle piantine dell'intero percorso firmate, datate e con l'indicazione dei tempi per chiunque le richieda alle riunioni (briefing) o per via elettronica almeno 48 ore prima della prevista partenza del primo Atleta in Maratona. 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.
 - 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 Maratona.
 - 3.4. Solo una persona per ogni attacco è autorizzata a seguire/accompagnare l'attacco sul percorso tra un ostacolo e l'altro usando lo stesso tracciato dell'attacco stesso. L'uso a questo scopo della bicicletta è permesso. L'uso delle biciclette sul tracciato può essere limitato dal C.O.
 - 3.5. Gli Atleti che si servono di veicoli a motore devono rimanere sulle strade e sui tracciati designati dal Delegato Tecnico.
 - 3.6. Gli Ostacoli possono essere ispezionati solo a piedi. Non possono essere portati all'interno di alcuna parte dell'Ostacolo 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.
 - 3.6.1 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.
 - 3.7. 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 della Maratona deve essere predisposta e distribuita. Tale tabella dovrà essere modificata in caso di circostanze impreviste, e ridistribuita.

2. Tempi nella Maratona

- 2.1. Il Tempo Accordato viene calcolato sulla base della velocità media stabilita per quella Fase.
- 2.2. Il Tempo Minimo è di tre minuti inferiore al Tempo Accordato.

- 2.3. Il Tempo Limite è il doppio del Tempo Accordato.
- 2.4. L'Atleta che supera il Tempo Limite sarà eliminato.
3. **Cronometraggio**
- 3.1. Se possibile, devono essere usati dispositivi di cronometraggio elettronico per cronometrare gli Atleti in Maratona e negli Ostacoli.
- 3.2. I Cronometristi all'inizio e alla fine 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**
- 4.1. Se l'Atleta non è pronto alla partenza della Maratona 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 è stata rinviata per questioni organizzative.
- 4.2. Gli Atleti devono partire 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.
- 4.3. Il cronometraggio della Maratona termina quando il naso del Cavallo di volata passa la linea d'arrivo. Le penalità si applicano fino a quando l'intero attacco ha passato la linea di arrivo.
5. **Penalità di tempo**
- 5.1. L'Atleta riceverà 0,25 punti di penalità per ogni secondo di superamento del Tempo Accordato.
- 5.2. Gli Atleti che termineranno la Maratona 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

3. Deviazione dal Percorso

3.1. Gli Atleti non devono deviare dal tracciato negli ultimi 300 m. 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 terminato di cinque secondi.

5. Discesa dalla carrozza nelle Fasi

5.1. Durante la Maratona (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. 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. In caso contrario verranno assegnati 5 punti di penalità per la discesa dei Groom e 20 per quella dell'Atleta ogni volta che succede.

5.3. 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. Fermate

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 per qualsiasi altra ragione.

6.3. Se un Ostacolo è collocato a meno di 300 m 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, comporterà 10 penalità per ogni volta che succede.

7. Carrozza / finimenti danneggiati

- 7.1. Alla fine una tirella o giungola o redine mancante o non connessa comporterà 10 penalità per ogni elemento.
- 7.2. Alla fine un timone o una stanga rotti o staccati comporteranno l'Eliminazione.
- 7.3. Le carrozze devono passare la linea di Arrivo 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 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 lasciare l'Ostacolo il più in fretta possibile, aiutato se necessario, e i cavalli devono essere controllati dal Veterinario alla fine della Maratona o nelle scuderie se il Veterinario ha dato l'autorizzazione di ritornare direttamente nelle scuderie. 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 del tempo in

cui risulta essere stato trattenuto. Questo tempo deve essere registrato in minuti interi e 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. Un Membro della Giuria di Terreno deve trovarsi nell'area dell'Arrivo 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).
- 1.2. 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 avvenimenti 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 della Prova, 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 Maratona 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 del Settore loro assegnato e riportarlo sul "Foglio dei Tempi della Maratona" dell'Atleta e sulla "Registrazione dei Tempi della Maratona".
 - 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 del traguardo.
 - 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 fischietto 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 accadimenti 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 nella Maratona 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 moltiplicati per 0,25 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 PENALITA' 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 in Maratona del casco allacciato o del giubbino di protezione davanti e dietro	928.2.2 928.2.3	Eliminazione/ cartellino giallo
Terminare con meno Cavalli di quelli prescritti	931	Eliminazione
Non presentare un Cavallo iscritto all'Ispezione dei cavalli attaccati	935.3.3	Eliminazione
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
Atleta che oltrepassa la doppia linea	961.2.2	20 penalità
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 o carreggiata inferiore alla partenza	937 & 966.1	Eliminazione
Tempo totale impiegato superiore al Tempo Accordato	963.5.1	0,25 pen./sec.
Tempo totale impiegato inferiore al Tempo Minimo nella Maratona	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 Maratona	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, ogni volta	964.5	5 penalità
Groom che scende/scendono dalla carrozza in movimento	964.5	5 penalità
Atleta che scende dalla carrozza in movimento	964.5	20 penalità
Terminare 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 con una ruota mancante	964.7	Eliminazione
Terminare 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 immediatamente 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	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	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
Abbatte qualsiasi parte di un Ostacolo con dopo che è già stato passato	975.4.3	3 penalità
Mancanza di casco o giubbino protettivo davanti e dietro indosso all'Atleta o al/ai Groom	928.2	Eliminazione
Errore di Percorso nel singolo ostacolo (sequenza e direzione)	975.4.2	Eliminazione
Mancanza della braga col Cavallo Singolo	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 del traguardo	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. Ci deve essere almeno un'area di riscaldamento idonea che deve misurare almeno 3200 m².
- 1.4. 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.
- 1.5. Il numero degli Ostacoli non può essere superiore a 20 (eccezione: 979.3) e per i Children il numero non può superare i 15.
- 1.6. La lunghezza del percorso deve essere tra 500m e 800m, per i Children può essere più corta.
- 1.7. 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.
- 1.8. Tutti gli Ostacoli dovrebbero essere visibili dalle cabine dei Giudici.
- 1.9. 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. Le specifiche per i Coni che formano un Ostacolo devono essere esattamente come indicato nell'Appendice 7. Una pallina appesantita deve essere collocata nell'incavo alla sommità del Cono in modo che cada solo se viene urtato il Cono.
 - L'introduzione dell'utilizzo del sollevatore del cono avverrà come segue:
 - CAI2* e CAI3* (standard, escluso qualificanti per World Cup): 1 luglio 2026
 - Tutti gli altri concorsi: 1 gennaio 2027
 - Concorsi FEI di Attacchi per Giovani Cavalli e per Pony: 1 gennaio 2027
 - Il sollevatore non verrà impiegato nei concorsi di FEI World Cup™ e concorsi con formula di Coppa del Mondo
- 1.2. Tutti gli Ostacoli costituiti da un'unica coppia o da una doppia coppia (oxer) di Coni formeranno 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 Oser sarà composto da due paia di Coni in linea retta. La distanza tra la prima coppia di Coni e la seconda misurerà da 1,5 a 3 metri, a discrezione del Costruttore di Percorso. L'Oser conta come un ostacolo singolo e i punti di penalità massimi per l'abbattimento fino a 4 palline è di 3 punti in totale. 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.

1.6.1. Un percorso Coni può avere un massimo di cinque oser.

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 - e 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	240	185	10-12	11-13	10.-12	15
	Pariglie	250	170	6-8	10-12	8-10	12
	Singoli	250					
	Para Driving	230					
Pony	Tiri a 4	240	160	8-10	9-11	8-10	12
	Pariglie	250	160 (Children: carreggiata + 20 cm)	6-8			
	Singoli	260					
	Children	220					
	Para Driving	230					

- 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 essere segnalati in modo differente (colore

dei Coni).

- 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 e fine del Percorso Coni

- 2.1. Dopo il suono della campana, l'Atleta ha 45 secondi per attraversare la linea di partenza.
- 2.2. Dopo che è suonata la campana, l'Atleta che non passa la linea di partenza e va direttamente a un ostacolo viene Eliminato.
- 2.3. Se un Atleta non passa la linea del traguardo prima di uscire dal campo, verrà Eliminato.

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 passano attraverso un Ostacolo prima del segnale di partenza verranno penalizzati di 10 punti e devono ripartire. L'Atleta avrà il permesso di partire solo dopo il suono del segnale.
- 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 errato. 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 chaînette 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 Acordato: 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 a penalità e con 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 *(N.B. errore di numerazione nel testo FEI - ndt)*

1. Definizione

- 1.1. Un barrage può essere organizzato solo come 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 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 costruito in un diverso 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 partendo 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.

6.2. Opzione 2: gli Atleti vengono classificati secondo il tempo impiegato a cui vengono aggiunte le penalità per gli abbattimenti ecc. e per il superamento del tempo nella Manche Vincente convertite in secondi.

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
Atleta che inizia il percorso Coni senza copricapo protettivo	928.1	Eliminazione	Eliminazione
Groom che inizia il percorso Coni senza copricapo protettivo	928.1	Eliminazione	Eliminazione
Atleta che entra in campo senza casco di protezione allacciato, giacca, guanti o copertina	928.1	5 penalità	5 secondi
Groom che entra in campo senza casco di protezione allacciato, 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 nella prova 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	parte il cronometro	parte 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	975.2.2 975.2.3	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 (100) Euro al giorno). Per la Commissione Veterinaria FEI/Delegato vedi Regolamento Veterinario FEI.
3. Una diaria di minimo ottanta (80) Euro deve essere offerta agli Steward.

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

1. Si prega di fare riferimento all'Appendice H del Regolamento Generale FEI per il Codice di Condotta 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 due (2) 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 di Livello 4 e 2 di Livello 3 o superiore
CAIO	5	Livello 4	Livello 3 o superiore (approvato da FEI)	1 di Livello 4 e 2 di Livello 3 o superiore
CAI 3* (WCupQ)	min. 3	Straniero Livello 3 o superiore	Livello 3 o superiore	1 di Livello 3 o superiore
CAI 3*	min. 3	Livello 3 o superiore	Livello 2 o superiore	1 di 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 (2) rettangoli per il Dressage, devono essere nominate due (2) giurie con diversi Ufficiali secondo le caratteristiche di cui sopra.
 - 1.5. Nei Campionati ci possono essere Giudici agli Ostacoli supplementari durante la Maratona. Nel caso venissero impiegati, essi devono essere almeno di Livello 3 e devono essere indicati nel Programma FEI.
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 con l'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 i seguenti livelli:

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.
- 3.2. 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.

- 3.3. 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.
 - 3.4. 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.
 - 3.5. Impartisce le istruzioni al Comitato Organizzatore e al Costruttore dei Percorsi perché apportino le eventuali modifiche che ritiene necessarie.
 - 3.6. 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.
 - 3.7. Informa il Presidente della Giuria di Terreno che il relativo percorso è pronto per l'inizio della Prova.
 - 3.8. 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 del/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 dei Campi 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:
- 3.2. La selezione del sito, la predisposizione e misurazione del rettangolo per il Dressage Attaccato;
- 3.3. La progettazione, la costruzione e la misurazione del percorso e per la costruzione degli Ostacoli della Maratona;
- 3.4. La progettazione, la costruzione e la misurazione del percorso Coni;
- 3.5. 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 Gli Steward:

A seconda delle dimensioni (numero complessivo di Atleti in 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 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 i Coni, all'inizio della Maratona e, se necessario, alla fine.
- 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 nella Descrizione dei Compiti negli 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 con il 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 rimanere in loco finché gli Atleti classificati hanno terminato la loro partecipazione sia nel Dressage che nella Maratona
2. **Campionati**
 - 2.1. Verranno nominati dalla FEI almeno un (1) Capo Classificatore di livello 4 ed un (1) Classificatore di livello 2 o superiore.
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 3 ed un (1) Classificatore di livello 2 o superiore.

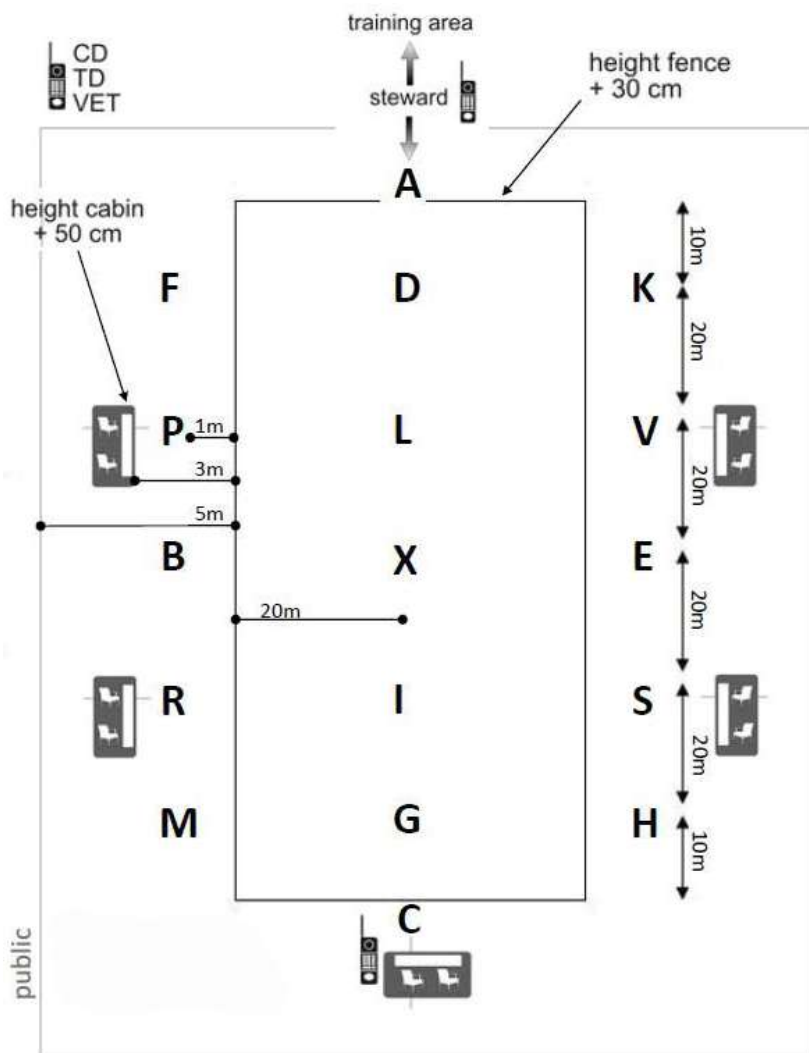
I concorsi possono essere effettuati senza Classificatori se tutti i gli Atleti Para Driver partecipanti hanno già completato la loro classificazione e osservazione.

Art. 994 ROTAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

Un Giudice / Delegato Tecnico non possono aver ricoperto le mansioni di Giudice / Delegato Tecnico nello stesso luogo per più di tre anni consecutivi senza fare almeno un'interruzione di un anno. Un Costruttore di Percorso e un Capo Steward non possono aver ricoperto l'incarico di Costruttore di Percorso o Capo Steward nello stesso concorso per più di quattro anni consecutivi senza almeno 1 anno di interruzione.

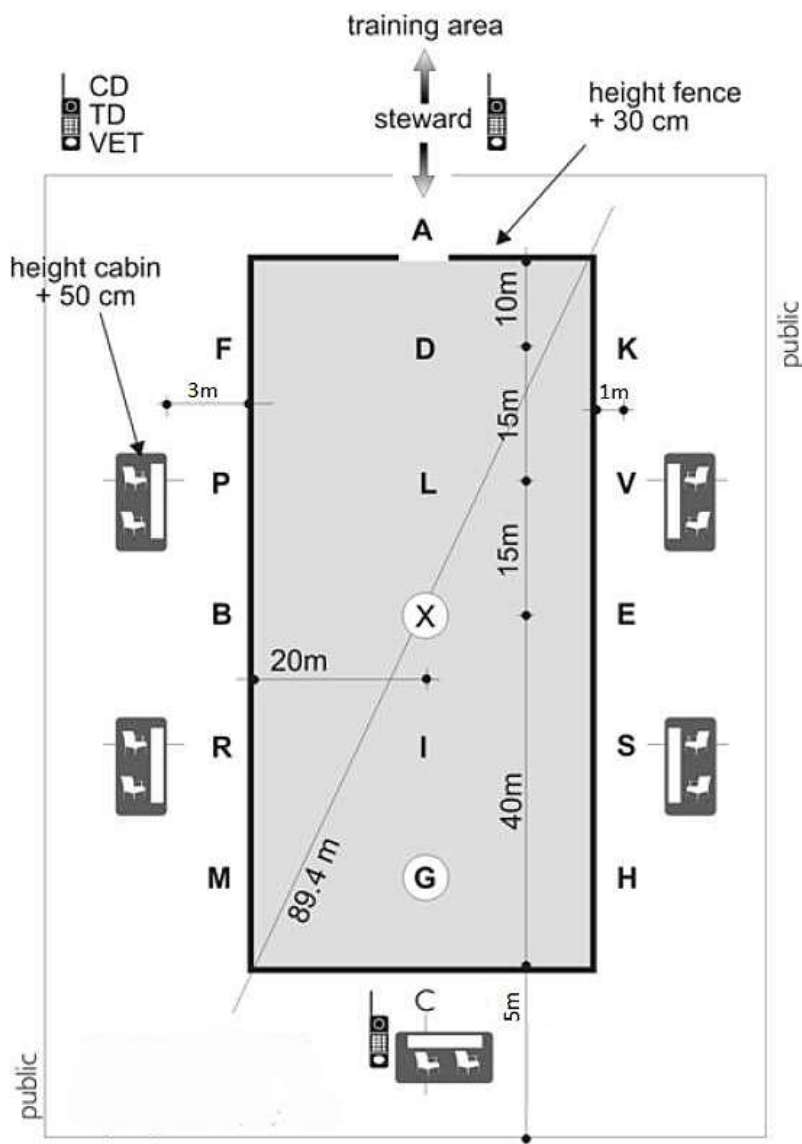
APPENDICE 1 - SCHEMI DEL RETTANGOLO PER IL DRESSAGE ATTACCATO

Schema del rettangolo per il Dressage Attaccato – 100m x 40m
Per i Tiri a Quattro Cavalli



Per la posizione dei Giudici fare riferimento all'Art. 953.1

Schema del rettangolo per il Dressage Attaccato – 80m x 40m
Applicabile per tutte le categorie



Per la posizione dei Giudici fare riferimento all'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

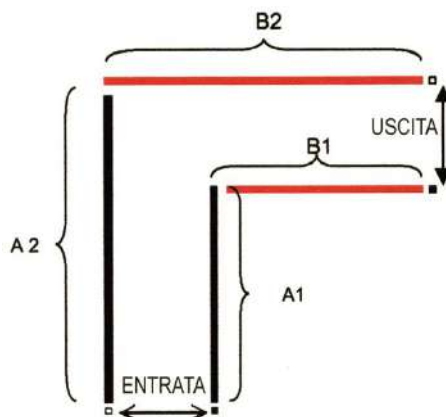
Segnali: un paio di segnali rossi e bianchi, posizionati entro 15 cm dall'elemento "A" di entrata e "B" di uscita

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: per indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

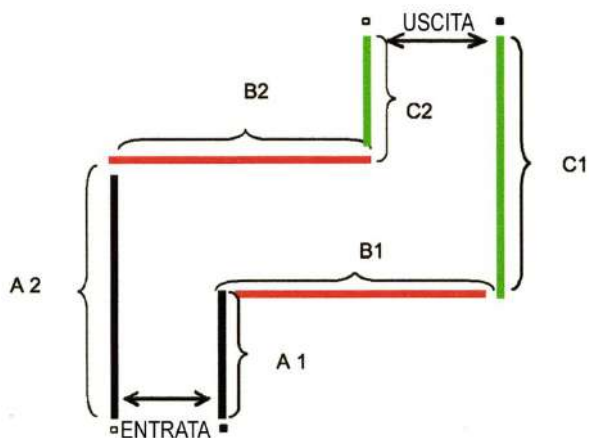
C - entro 15 cm dall'uscita

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: per indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

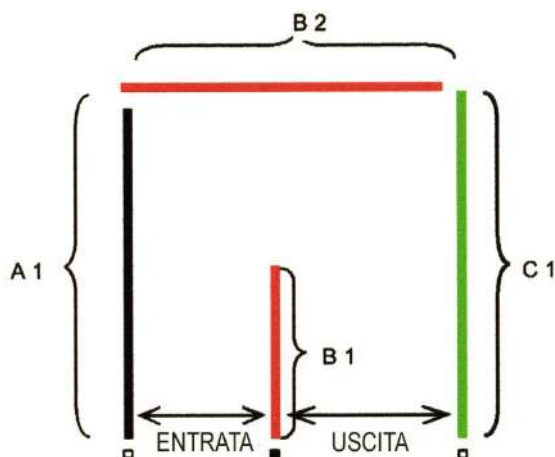
D - fuori, ma entro 15 cm dalla C

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: per indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

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

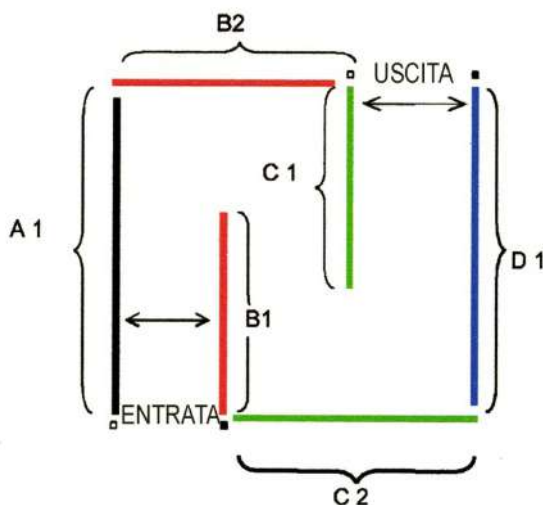
D - entro 15 cm dall'uscita

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: per indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

B - barriere colorate o rivestite o segnali a terra

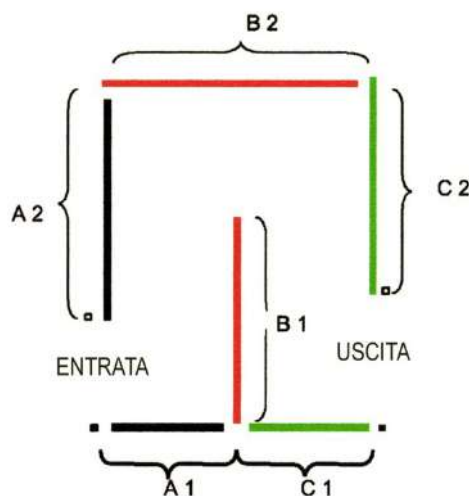
D - esterni, ma entro 15 cm dalla C

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: per indicare ogni sezione come segue:

A - entro 15 cm dall'entrata

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

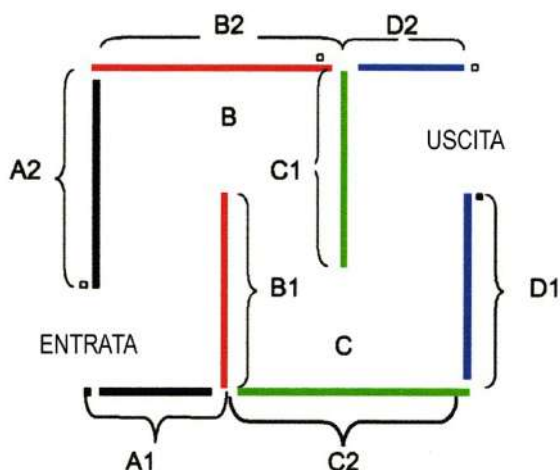
D - entro 15 cm dall'uscita

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

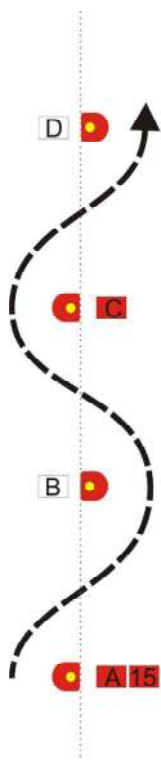
Pony (misure minime)

	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 due 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

Appendice 3 Coni – Ostacolo Multiplo Aperto – Serpentina

Nota Bene

La Serpentina è fatta di 4 elementi A, B, C, D che formano 3 porte.

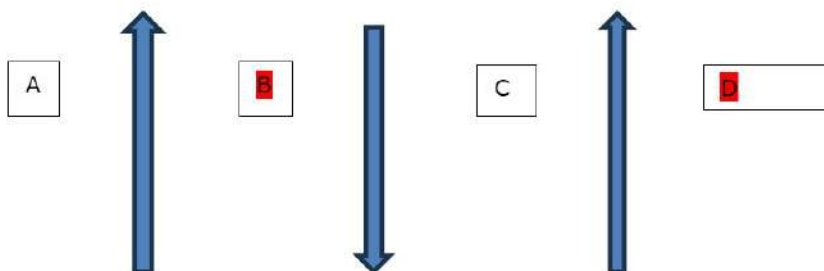
Porte

1. Tra A e B
2. Tra B e C
3. Tra C e D

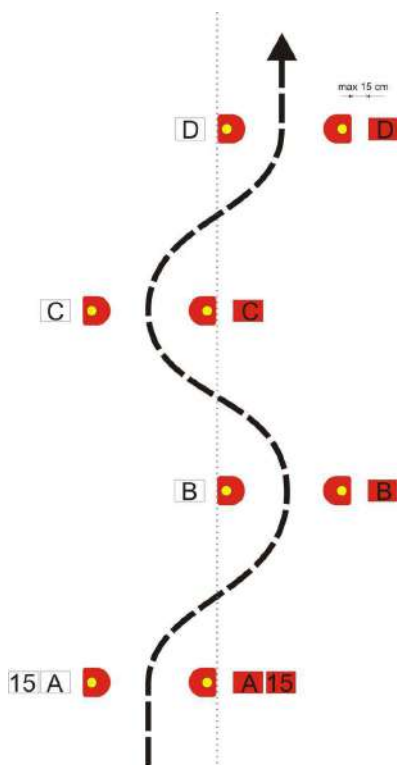
Terminato nella corretta sequenza, l'Ostacolo si considera completato una volta che l'Atleta passa la porta C/D.

Articolo 975.4.2 Errore di percorso. Eseguire l'Ostacolo non in sequenza. Eliminazione.

Articolo 973.2.8 Caduta di tutte le palline: ciascuna 3 penalità con un possibile totale di 12 penalità.



2. ZIG-ZAG

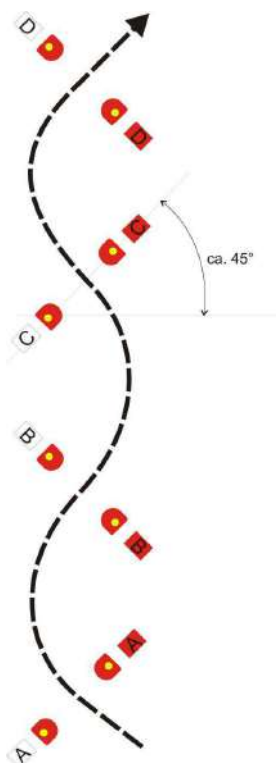


La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 15 cm di distanza.

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 due coppie di 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 2 coppie di 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

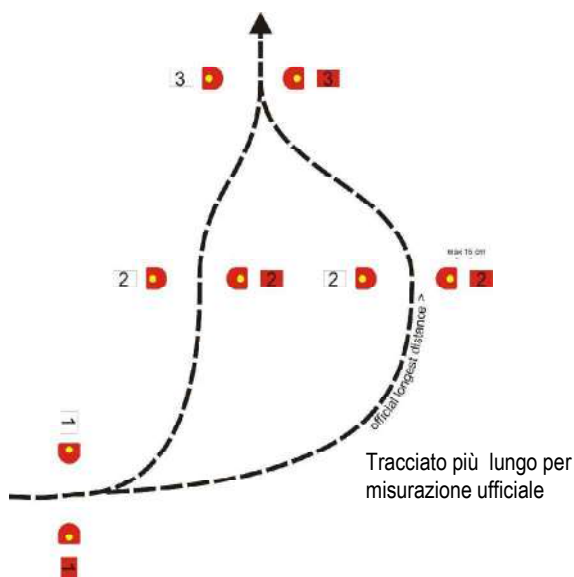
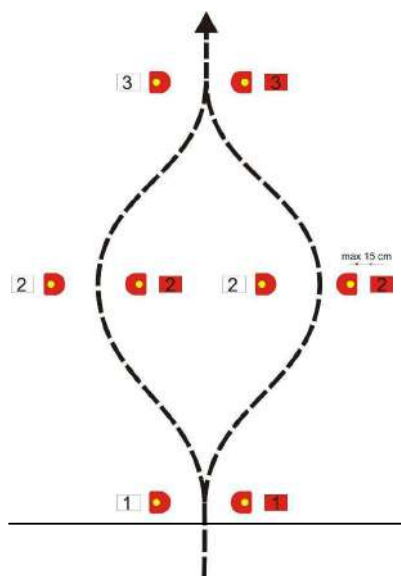
Dimensioni:

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.

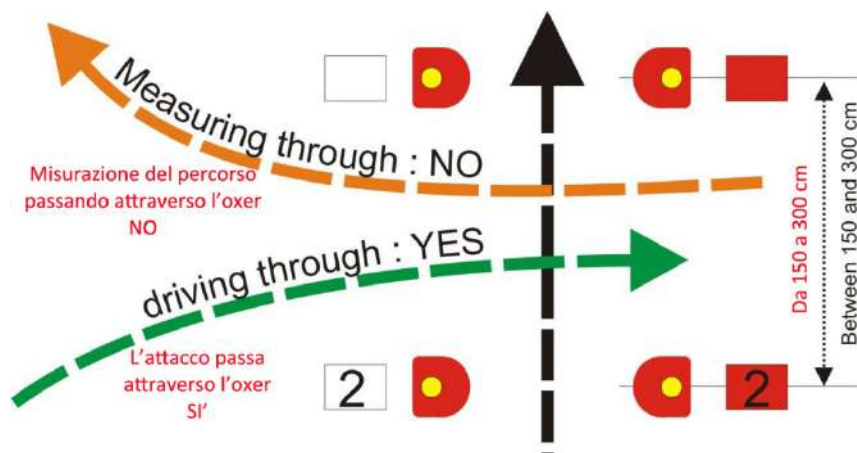


APPENDICE 5 - CONI: ALTERNATIVE / OPZIONI



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. 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.



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

Sollevatore Coni

- Dimensioni 50 x 50 x 40 mm (vedi schema)
- Materiale PE LD60 40mm
- ¹Peso 5,5 grammi
- Collocazione una volta messo a posto il dispositivo deve essere Posizionato il più vicino possibile al davanti, come da schema

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

Coni



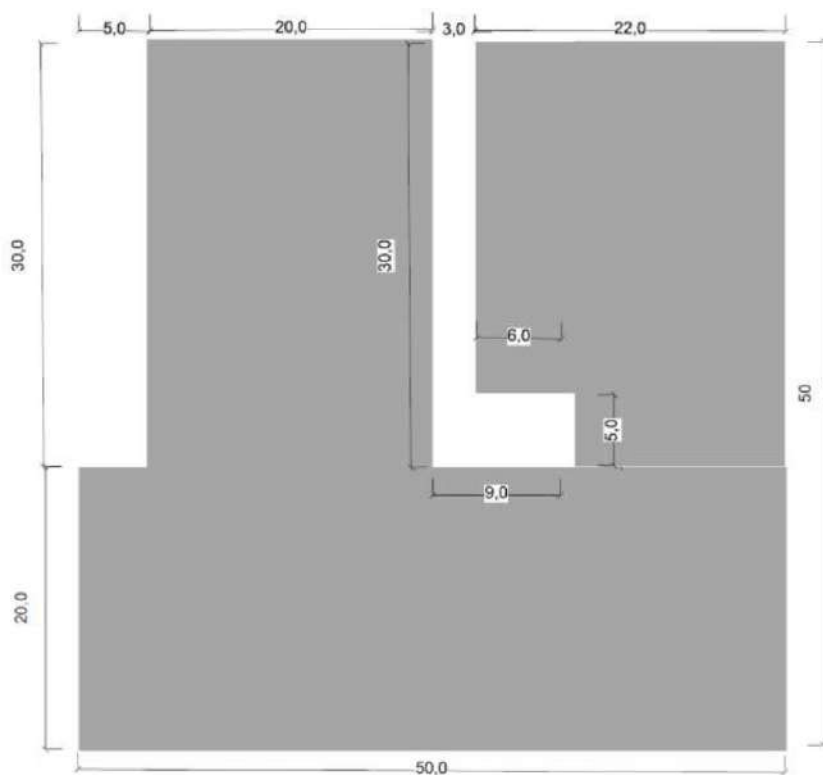
Segnali



Sollevatore dei Coni



$X = 4 \text{ cm}$



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 agonisti di Para Driving.

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 agonisti di Para Driving 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 fare 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 agonisti di Para Driving e pubblicati sul sito web della FEI.
- 2.6. Reclami 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 agonisti di Para Driving

3. Gradi

- 3.1. Gli Atleti vengono suddivisi in 2 Gradi: I Grado e II Grado.
- 3.2. Gli Atleti di II Grado hanno maggiori abilità funzionali degli Atleti di Para Driving di I Grado.

4. Categorie

- 4.1. Un Atleta Para Driver può iscriversi in un Grado più alto di quello indicato dalla sua classificazione.
- 4.2. Un Atleta Para Driver non può iscriversi ad un Grado inferiore a quello indicato dalla sua classificazione.
- 4.3. Atleti di I Grado e Atleti di II Grado devono essere in categorie separate.

5. Ammissione

- 5.1. 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.
- 5.2. Il Profilo e il Grado devono essere annotati sul modulo di iscrizione, sul programma e sul tabellone dei risultati.
- 5.3. 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

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

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 agonisti di Para Driving a seguito della classificazione dell'Atleta.

8. Aiuti compensatori

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

- Cinghia addominale tenuta dal Groom o con un meccanismo di sgancio rapido
- Saluto 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 che possono essere usati dal portatore di uno specifico profilo, diversi da quelli approvati per i finimenti, la carrozza o l'equipaggiamento, 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 specifici profili 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
- Guida 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 delle redini

Se non è indicato sulla Master List di Classificazione degli Atleti agonisti di Para Driving, 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 tuttavia 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 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 agonisti di Para Driving.

8.3.2 Per gli Atleti che non sono stati sottoposti precedentemente ad una Valutazione di Classificazione, al loro 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 e l'aiuto elencato nella Master List di Classificazione degli Atleti agonisti di Para Driving.

9. Assistenza

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

9.1 Il Groom deve avere più di 18 anni. La Federazione Nazionale deve garantire 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 Maratona tutti gli Atleti di Para Driving di Grado I devono essere accompagnati o da un Groom aggiuntivo sulla carrozza o devono essere seguiti da un membro del team con bicicletta, motorino, ATV (quad-bike) o mezzo simile dietro alla carrozza.

I membri del team in bicicletta o motorino, ecc. non possono entrare coi mezzi negli Ostacoli ma devono aspettare che l'Atleta di Para Driving abbia completato l'intero Ostacolo prima di procedere.

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 per i CO

- 12.1. Bacheca delle classifiche e addetto alla bacheca. La bacheca delle classifiche deve essere di dimensioni tali e posizionato in maniera da poter essere facilmente letta 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

CAI-A: denominazione di un concorso di attacchi FEI di livello superiore fino al 31/12/2014.

CAI-B: denominazione di un concorso di attacchi FEI di livello inferiore fino al 31/12/2014.

Children: Vedi Regolamento Generale Appendice A – Definizioni

Concorso: un concorso di Attacchi consiste di 3 prove distinte durante le quali l'Atleta concorre con il/i cavallo/i dichiarato/i in tutto il concorso e precisamente: Dressage Attaccato, Maratona, Coni o 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 con i loro stessi elementi (l'aggiunta di viti o perni più lunghi di 50 cm non ne fanno un ostacolo fisso). 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. Con la presenza di viti e perni o altri aggeggi simili per l'ancoraggio, più lunghi di 50 cm, sono ancora considerati come Ostacoli Mobili Pesanti.
- **Ostacoli mobili leggeri:** ostacoli da indoor, composti principalmente da elementi mobili leggeri, 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

Periodo di Giurisdizione: vedi Regolamento Generale Appendice A – Definizioni

Prova: una componente di un concorso di Attacchi: Dressage Attaccato, Maratona, Coni e Derby.

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.

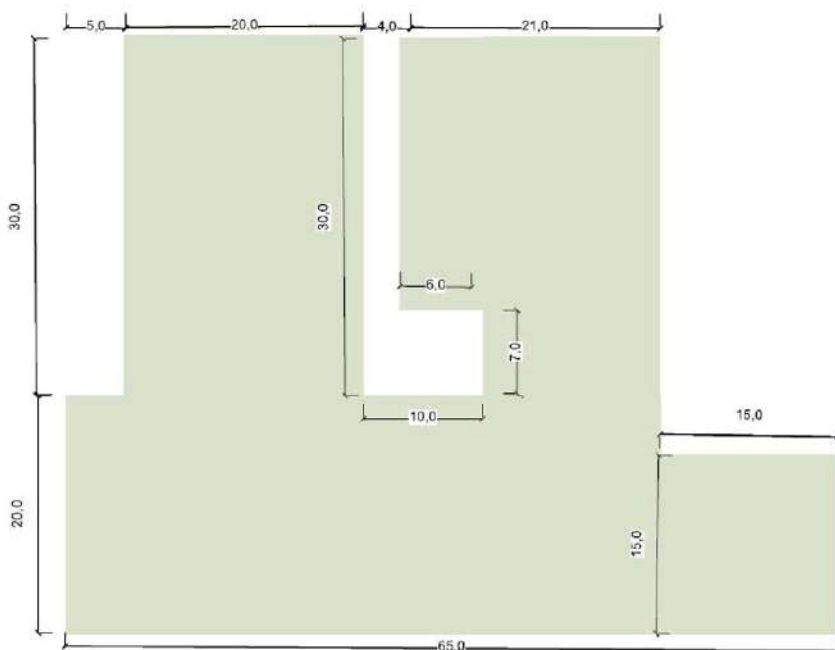
Compensorio del Concorso: tutti i terreni usati per le gare del Concorso, nonché le aree d'esercizio e riscaldamento e il posteggio delle carrozze.

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

U25: vedi Regolamento Generale Appendice A – Definizioni

APPENDICE 11 – MISURAZIONE DELLE CARROZZE

A partire dal 1° luglio 2026, in conformità con i requisiti stabiliti nell'Articolo 937.3 e 937.4, le carrozze devono essere misurate ad un'altezza tra 0 e 2 cm da terra, in modo da garantire che sia rispettata in qualsiasi punto la larghezza prevista all'interno di tale scala. Il dispositivo di misurazione usato deve poggiare in piano sul terreno con una base solida e deve essere attaccato ad un elemento più grande per assicurarne la stabilità. Un esempio di un dispositivo adatto viene mostrato qui di seguito.



APPENDICE 12 – ALTRE FORMULE DI CONCORSI

Il Concorso in Parallelo (Coppa dei Giovani – Art. 7)

Nota: si applica solo a Singoli Cavalli e Singoli Pony con carrozza da maratona.

1. Questa gara si svolge in manche tra coppie di Atleti l'uno contro l'altro.
2. I due Atleti gareggiano l'uno contro l'altro in contemporanea su due percorsi identici come da Appendice 1. Il numero massimo di percorsi per cavallo/pony è di quattro.
3. La distanza tra una coppia di coni e l'altra deve essere tra 1,70 e 1,80 metri.
4. Se un Atleta sconfina nel campo dell'altro e si verifica un'interferenza nella gara dell'altro Atleta, quello responsabile dell'interferenza verrà eliminato.
5. I vincitori di ogni fase eliminatoria sono qualificati per concorrere in gruppi di 2 alla successiva fase eliminatoria e così di seguito fino ad avere i due finalisti che si affronteranno per decidere il vincitore della gara.
6. In questa gara ogni Atleta può guidare un solo cavallo/pony nelle manche ad eliminazione. Se un Atleta viene a sapere che il suo avversario si è ritirato dalla manche eliminatoria, l'Atleta rimanente viene ritenuto il vincitore ed avanza al prossimo round eliminatorio.
7. La gara si svolge con l'attribuzione dei punteggi come da Articolo 6, con l'eccezione che ogni pallina che cade equivale a 4 secondi di penalità.
8. L'Atleta che riceve il numero più basso di punti e che, in caso di parità di punti oltrepassa la linea del traguardo per primo, si qualificherà per il round successivo e così a seguire finché si scontrano i due finalisti per determinare il vincitore. Gli atleti sconfitti nei corrispondenti round sono piazzati a pari merito.
9. Un membro della Giuria di Terreno deve essere posizionato sulla linea di partenza per dare il segnale di partenza e un altro sulla linea di arrivo per decidere quale Atleta la passa per primo.
10. Se, al termine delle manche eliminatorie c'è un pareggio tra due Atleti, il round deve essere ripetuto.
11. L'ordine di partenza verrà stabilito come da Appendice 1, secondo la classifica della prova di Dressage.



Gara a punteggio più alto

Ordine di partenza

Se prima di questa gara si svolge il Dressage, l'ordine di partenza sarà nell'ordine inverso alla classifica del Dressage. Se prima non vi è una prova di Dressage, l'ordine di partenza seguirà quanto stabilito dall'Art. 948.1.1.1.

Carrozza

Vedi Art. 937.3

Abbigliamento

Vedi Art. 928.2 – Abbigliamento in Dressage e Coni su carrozza da Dressage.

Gara

Ad ogni ostacolo vengono attribuiti da 10 a 120 punti a seconda delle difficoltà.

All'Atleta verranno assegnati i punti per ogni ostacolo che ha superato correttamente.

In un tempo massimo accordato (3 minuti) l'Atleta può passare tutti gli ostacoli in qualsiasi ordine e in qualsiasi direzione ma non più di due volte ciascuno.

Quando viene suonata la campana di inizio, l'Atleta ha 45 secondi per partire.

Deve passare la linea di partenza in qualsiasi direzione.

Durante la sua gara l'Atleta può attraversare la linea di partenza e di arrivo in qualsiasi direzione tutte le volte che vuole.

Viene suonata la campana per dichiarare la fine del tempo fissato per ottenere punti.

A questo punto l'Atleta deve attraversare la linea di arrivo in qualsiasi direzione per permettere che il tempo venga registrato; se non attraversa la linea di arrivo viene eliminato.

Se il tempo stabilito viene raggiunto nel momento in cui tutti e quattro i cavalli/pony sono in un ostacolo o hanno già passato l'ostacolo, questo ostacolo viene incluso nel punteggio dell'Atleta se passato correttamente.

Non vengono attribuiti punti per un ostacolo abbattuto.

Gli ostacoli abbattuti durante il percorso non verranno ricostruiti; se vengono passati nuovamente l'Atleta non riceverà altri punti.

Lo stesso si applica in caso di abbattimento di un ostacolo in seguito ad una disobbedienza. In caso di una disobbedienza senza abbattimenti l'Atleta può affrontare quell'ostacolo o proseguire verso un altro.

Tutte le disobbedienze vengono penalizzate col tempo perso dall'Atleta.

Passare un ostacolo più di due volte non provoca l'eliminazione tuttavia l'Atleta non riceverà altri punti per quell'ostacolo.

Un ostacolo debitamente contrassegnato dalle bandierine è il "Joker". Anche il Joker può essere passato due volte; ogni volta che questo ostacolo viene passato correttamente farà guadagnare 200 punti ma se viene abbattuto i 200 punti vengono detratti dal totale dei punti accumulati dall'Atleta.

L'Atleta che ottiene il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore.

In caso di parità di punti sarà decisivo il tempo più veloce impiegato. In caso di parità di punti e di tempo, per il primo posto verrà effettuato un barrage sullo stesso percorso con un tempo inferiore, pari a 2 minuti.

Dopo che la campana di fine percorso è stata suonata non possono essere aggiunte o sottratte altre penalità.

Formula World Cup (Coppa del Mondo)

Fare riferimento al Regolamento per la World Cup.

APPENDICE 13 – REGOLAMENTO FEI PER GIOVANI CAVALLI / PONY

Sommario

ARTICOLO 1 – STRUTTURA DELLE COMPETIZIONI E DELLE CLASSIFICHE	125
1.1. Livelli di concorsi per Giovani Cavalli e Pony	125
1.2. Classifiche	125
1.3. Requisiti minimi di partecipazione per i Campionati	125
1.4. Registrazione dei Pony e certificazioni	125
ARTICOLO 2 – FORMULE E PUNTEGGI NEI CONCORSI	125
2.1. Formule dei concorsi	125
2.2. Ordine di partenza	125
2.3. Iscrizioni	126
2.4. Ordini di partenza ufficiali e risultati	127
ARTICOLO 3 – FINIMENTI ED EQUIPAGGIAMENTO	127
ARTICOLO 4 – DETTAGLI DEI CONCORSI	127
4.1. Rettangolo di gara e numero di con	128
4.2. Formula CAI-YH	128
4.3. Formula Campionato	128
ARTICOLO 5 – UFFICIALI DI GARA PER CONCORSI DI GIOVANI CAVALLI/PONY	129
5.1. Livelli di qualificazione dei giudici	129
5.2. Nomina degli Ufficiali di Gara	129
5.3. Gruppo di Ufficiali di Gara specializzato	129
ARTICOLO 6 – CRITERI DI GIUDIZIO	130
6.1. Andature di base	130
6.2. Livello di addestramento	130
6.3. Impressione generale	130
6.4. Voti	130
ARTICOLO 7 - QUALIFICAZIONI	130
ARTICOLO 8 – VALUTAZIONI	131
8.1. Campionati per cavalli/pony di 5 anni	131
8.2. Campionati per cavalli/pony di 6 anni	131
8.3. Campionati per cavalli/pony di 7 anni	131
8.4. Procedura in caso di parità di penalità	131
8.5. Foglio dei punteggi	132
ARTICOLO 9 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L'ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI: TESTO YH3 (CAVALLI/PONY DI 5 ANNI)	132
ARTICOLO 10 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L'ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI: TESTO YH4 (CAVALLI/PONY DI 6 E 7 ANNI)	133
ARTICOLO 11 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L'ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI NEL DERBY	134
ARTICOLO 12 – POOL DI UFFICIALI DI GARA DI ATTACCHI FEI SPECIALIZZATI PER I GIOVANI CAVALLI	134
12.1. Revisione del Pool	134

ARTICOLO 1 – STRUTTURA DELLE GARE E CLASSIFICA

1.1. Livelli di competizioni per giovani cavalli e pony

La seguente catalogazione si applica alle competizioni per Giovani Cavalli e Giovani Pony

Cavalli	Pony
CAI YH1 5 anni	CAI YP1 5 anni
CAI YH1 6 anni	CAI YP1 6 anni
CAI YH1 7 anni	CAI YP1 7 anni
CH-M-YH 5 anni	CH-M-YP 5 anni
CH-M-YH 6 anni	CH-M-YP 6 anni
CH-M-YH 7 anni	CH-M-YP 7 anni

1.2. Classificazione

Cavalli e pony gareggeranno in categorie separate.

1.3. Requisiti minimi di partecipazione per i Campionati

Per organizzare un Campionato per una specifica categoria di età, devono esserci almeno quattro (4) Cavalli o Pony iscritti per quella categoria di età alla data delle iscrizioni definitive.

1.4. Registrazione e certificazione dei Pony

I Pony che gareggiano in concorsi per Giovani Pony devono essere in possesso di un certificato di misurazione temporaneo o definitivo come stabilito nell'Art. 1080.3 del Regolamento Veterinario FEI.

ARTICOLO 2 – FORMULE E VALUTAZIONI DEI CONCORSI

2.1. Formule dei concorsi

Età	CAI-YH	Campionati
5 anni	Giorno 1: Dressage e Coni	Giorno 1 & 3: Dressage e Coni Giorno 2: Derby
6 anni	Giorno 1: Dressage e Coni	Giorno 1 & 3: Dressage e Coni Giorno 2: Derby
7 anni	Giorno 1: Dressage e Coni	Giorno 1 & 3: Dressage e Coni Giorno 2: Derby

2.2. Ordine di partenza

2.2.1. CAI-YH

L'ordine di partenza viene stabilito con estrazione a sorte di persona alla presenza del Presidente di Giuria e aperto agli Atleti.

2.2.2. **Campionati**

- 1° giorno

Estrazione a sorte fisica alla presenza del Presidente di Giuria e aperta agli Atleti.

L'estrazione per ogni categoria di età verrà eseguita separatamente seguendo la stessa procedura come descritta qui di seguito.

Il Presidente di Giuria estrae il nome di un Atleta. L'Atleta, se presente, estrarrà poi la sua posizione di partenza. Se l'Atleta non è presente, il Presidente di Giuria estrarrà la posizione di partenza in vece sua.

Se un Atleta ha due cavalli nella stessa categoria di età, verrà fatta prima un'estrazione a sorte per determinare quale cavallo partirà per primo e quale per secondo.

Se ci sono più Atleti con 2 cavalli nella stessa categoria di età, un'estrazione a sorte determinerà prima l'ordine in cui partiranno questi Atleti. Poi, per ciascuno di essi, verrà fatta un'estrazione separata che stabilirà l'ordine di partenza dei loro due cavalli.

L'estrazione dell'ordine di partenza verrà mantenuta anche per i secondi cavalli in modo da assicurare che tutti gli Atleti abbiano a disposizione lo stesso tempo per la preparazione.

- 2° giorno

L'ordine di partenza sarà l'inverso dei risultati del 1° giorno.

- 3° giorno

L'ordine di partenza sarà l'inverso della classifica cumulativa dei risultati del 1° e del 2° giorno.

A discrezione del Delegato Tecnico, aggiustamenti alla posizione di partenza degli Atleti con due o più cavalli potranno essere effettuati per garantire sufficiente tempo per la preparazione.

2.3. **Iscrizioni**

2.3.1. Ogni Atleta può iscrivere al massimo due cavalli/pony per categoria e classe di età.

2.3.2. Nei Campionati ogni Federazione Nazionale può mandare al massimo 10 cavalli per ogni categoria di età.

2.3.3. Gli eventi per Giovani Cavalli / Pony sono aperti ad Atleti di qualsiasi livello di stelle.

2.3.4. Un Giovane Cavallo o Pony di 5 anni iscritto ad un CAI-YH non può partecipare ad un CAI2* nello stesso evento.

2.3.5. Un Giovane Cavallo o Pony di 6 anni iscritto ad un CAI-YH può partecipare anche ad un CAI2* nello stesso evento.

2.3.6. Un Giovane Cavallo o Pony di 7 anni iscritto ad un CAI-YH può partecipare anche ad un CAI3* nello stesso evento.

2.4. Ordine di partenza ufficiale e risultati

2.4.1. Tutti gli ordini di partenza e le classifiche devono indicare il nome, il libro genealogico, il sesso, il mantello e l'età del cavallo, come pure il nome dell'allevatore, il nome del proprietario e il nome e la nazionalità dell'Atleta.

ARTICOLO 3 – FINIMENTI ED EQUIPAGGIAMENTO

Fare riferimento ai Requisiti FEI per Finimenti, Equipaggiamento e Abbigliamento, al database FEI per Finimenti, Equipaggiamento e Abbigliamento (*"FEI Tack, Equipment and Dress Database"*) o all'App FEI per i Finimenti (*"FEI Tack"*).

3.1. Non conformità

Il mancato rispetto comporterà l'Eliminazione.

ARTICOLO 4 – DETTAGLI SULLE COMPETIZIONI

4.1. Dimensioni del Rettangolo e numero di Coni

Categoria	Giorno	Dimensioni Rettangolo	Testo del Dressage	Configurazione Campo di Gara
CAI Giovani Cavalli/Pony 5 anni	1	40 x 80 m	YH3	Dressage e Coni insieme
CAI Giovani Cavalli/Pony 6 anni	1	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme
CAI Giovani Cavalli/Pony 7 anni	1	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 5 anni	1	40 x 80 m	YH3	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 6 anni	1	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 7 anni	1	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 5 anni	2	Min. 5.000 m ²	-	Derby
Campionato YH/P 6 anni	2	Min. 5.000 m ²	-	Derby
Campionato YH/P 7 anni	2	Min. 5.000 m ²	-	Derby
Campionato YH/P 5 anni	3	40 x 80 m	YH3	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 6 anni	3	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme
Campionato YH/P 7 anni	3	40 x 80 m	YH4	Dressage e Coni insieme

Per il protocollo/diagramma della fase Coni e del test di Dressage fare riferimento al sito FEI.

4.2. **Formula CAI-YH**

4.2.1. **Giorno 1: prova di Dressage e Coni combinati insieme**

Fare riferimento al Regolamento FEI Attacchi, Articolo 974

- Carreggiata tra i coni per Giovani Cavalli/Pony: 20 cm
- La larghezza della carreggiata negli Oxer per i Giovani Cavalli/Pony è di 145 cm
- Velocità:
 - 5 anni: 220 m/min
 - 6 anni: 230 m/min
 - 7 anni: 240 m/min

4.3. **Formula Campionato**

4.3.1. **Giorno 1 e giorno 3: Dressage e Coni combinati insieme**

Fare riferimento al Regolamento FEI Attacchi, Articolo 974.

Il grafico Coni rimarrà lo stesso per il Giorno 1 e il Giorno 3 con percorso inverso per il giorno 3.

- Carreggiata tra i Coni per Giovani Cavalli/Pony: 20 cm
- La larghezza della carreggiata negli Oxer per i Giovani Cavalli/Pony è di 145 cm
- Velocità:
 - 5 anni: 220 m/min
 - 6 anni: 230 m/min
 - 7 anni: 240 m/min

4.3.2. **Giorno 2: Derby**

- **5 anni**
 - Distanza: 500-700 m
 - Velocità: 230 m/min
 - Porte Coni: 7-10
 - Ostacoli di Maratona: 2 (porte A-D)
- **6 anni**
 - Distanza: 1.000-1.200 m
 - Velocità: 240 m/min
 - Porte Coni: 10-13
 - Ostacoli di Maratona: 2 (porte A-E)
- **7 anni**
 - Distanza: 1.300-1.500 m
 - Velocità: 250 m/min
 - Porte Coni: 10-13

- Ostacoli di Maratona: 2 (porte A-F)

Per i requisiti degli Ostacoli di Maratona, fare riferimento al Regolamento FEI Attacchi.

ARTICOLO 5 – UFFICIALI DI GARA PER I CONCORSI DI GIOVANI CAVALLI/PONY

5.1. Livelli di Qualifica degli Ufficiali di Gara

Funzione	Campionati	CAI-YH
Presidente Giuria di Terreno	4° Livello, selezionato dal pool di Ufficiali dedicato	3° Livello, selezionato dal pool di Ufficiali dedicato
Giudici	Minimo 2 Giudici di 3° Livello, selezionati dal pool dedicato	Minimo 1 Giudice di 2° Livello, selezione libera
Costruttore dei percorsi	Minimo di 3° Livello	Minimo di 2° Livello
Delegato Tecnico	Minimo di 3° Livello	Minimo di 2° Livello
Capo Steward	Minimo di 3° Livello	Minimo di 2° Livello
Steward	2 Steward (nessun livello minimo)	Nessun numero minimo di Steward richiesto
Delegato Veterinario FEI	Minimo 3° Livello OV	Minimo 2° Livello OV
Direttore dei Servizi Veterinari	Minimo 1° Livello OV	Minimo 1° Livello OV

5.1.1. Un membro della Giuria di Terreno deve farsi carico delle funzioni di speaker e spiegare i risultati dopo ogni test.

5.1.2. Il Costruttore dei Percorsi e il Delegato Tecnico possono essere la stessa persona, purché egli detenga il livello minimo richiesto come Costruttore.

5.2. Nomina degli Ufficiali di Gara

5.2.1. Nei Campionati, i seguenti Ufficiali di Gara vengono nominati dalla FEI:

- Presidente della Giuria di Terreno
- Giudici
- Costruttore dei Percorsi
- Capo Steward
- Delegato Veterinario FEI

5.2.2. Il Delegato Tecnico per i Campionati può essere nominato dal Comitato Organizzatore. In alternativa il C.O. può decidere che il Costruttore dei Percorsi assuma anche le funzioni di Delegato Tecnico, purché vengano rispettate le qualifiche minime richieste.

5.2.3. Nei concorsi CAI-YH tutti gli Ufficiali di Gara vengono nominati dal Comitato Organizzatore rispettando le qualifiche minime sopra stabilite.

5.3. Pool di Ufficiali di Gara dedicato

- 5.3.1. Viene stabilito un pool di 9 Ufficiali di Gara per Campionati di Giovani Cavalli/Pony.
- 5.3.2. Il pool si compone di:
- 5 Giudici di 4° Livello
 - 4 Giudici di 3° Livello
- 5.3.3. I giudici vengono selezionati per questo pool dal Comitato Tecnico Attacchi FEI sulla base delle loro esperienze e delle loro qualifiche.
- 5.3.4. La lista degli Ufficiali di Gara inclusi in questo pool dedicato è pubblicata nell'Articolo 12.

ARTICOLO 6 – CRITERI DI GIUDIZIO

6.1. Andature di base

- **Passo:** un ritmo in quattro tempi chiari, con dimostrazione di decontrazione e copertura di terreno.
- **Trotto:** trotto riunito, di lavoro, medio e allungato come richiesto nel rispettivo testo di dressage.
- **Galoppo:** galoppo riunito, di lavoro e medio, previsto solo per i Cavalli di sei e sette anni.

6.2. Livello di addestramento

Il Cavallo deve mostrare un livello di addestramento adatto alla sua categoria di età, con chiara evidenza di sviluppo, equilibrio e accettazione degli aiuti corretti.

6.3. Impressione generale

L'impressione generale terrà conto del carattere del Cavallo, del suo bagaglio educativo e della sua attitudine per gli Attacchi come dimostrato sia nel Dressage che nei Coni. Un'enfasi speciale viene posta sul temperamento del Cavallo e sulla facilità con cui può essere guidato, che sono considerati i criteri che influenzano maggiormente la valutazione.

6.4. Voti

I Giudici assegneranno i voti secondo quanto stabilito nelle linee guida agli Articoli 9 e 10. Possono essere usati voti interi e mezzi voti.

In caso di incidenti, verranno dedotte dalla media dei voti ottenuta penalità pari a 1/10 dei punti indicati nel Regolamento Attacchi FEI per il Dressage e i Coni (esempio: 0,3 per la caduta di una pallina, 0,5 per groom a terra, ecc.)

Le penalizzazione per aver sorpassato il Tempo Accordato nel percorso Coni è di 0,1 penalità per ogni secondo.

ARTICOLO 7 – QUALIFICAZIONI

I Campionati sono aperti agli Atleti che soddisfano i requisiti di ammissibilità pubblicati sul sito FEI nella sezione relativa di Campionati di Attacchi.

ARTICOLO 8 – PUNTEGGI

8.1. Campionati per Cavalli/Pony di 5 anni

- **Giorno 1 (Dressage):** testo YH3 con Coni, giudicato secondo quanto stabilito nelle linee guida con l'assegnazione di un unico voto finale.
- **Giorno 2 (Derby):** Il percorso comprenderà da 7 a 10 porte coni e 2 Ostacoli di Maratona (porte A-D, vedi Articolo 4.3). Può essere presente l'attraversamento di uno specchio d'acqua, se disponibile.

Criteri di giudizio: fare riferimento all'Art. 11

- **Giorno 3 (Dressage):** testo YH3 con Coni, giudicato secondo le stesse linee guida come per il Giorno 1, con un unico voto finale.
- **Punteggio finale:** il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei punteggi del Giorno 2 e del Giorno 3.

8.2. Campionati per Cavalli/Pony di 6 anni

- **Giorno 1 (Dressage):** testo YH4 con Coni, giudicato secondo quanto stabilito nelle linee guida con l'assegnazione di un unico voto finale.
- **Giorno 2 (Derby):** Il percorso comprenderà 2 Ostacoli di Maratona (porte A-E) e da 10 a 13 porte coni (vedi Articolo 4.3, L'attraversamento di uno specchio d'acqua dovrebbe essere compreso, se disponibile).

Criteri di giudizio: fare riferimento all'Art. 11

- **Giorno 3 (Dressage):** testo YH4 con Coni, giudicato secondo le stesse linee guida come per il Giorno 1, con un unico voto finale.
- **Punteggio finale:** il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei punteggi del Giorno 2 e del Giorno 3.

8.3. Campionati per Cavalli/Pony di 7 anni

- **Giorno 1 (Dressage):** testo YH4 con Coni, giudicato secondo quanto stabilito nelle linee guida con l'assegnazione di un unico voto finale.
- **Giorno 2 (Derby):** Il percorso comprenderà 2 Ostacoli di Maratona (porte A-F) e da 10 a 13 porte coni (vedi Articolo 4.3, L'attraversamento di uno specchio d'acqua dovrebbe essere compreso, se disponibile).

Criteri di giudizio: fare riferimento all'Art. 11

- **Giorno 3 (Dressage):** testo YH4 con Coni, giudicato secondo le stesse linee guida come per il Giorno 1, con un unico voto finale.
- **Punteggio finale:** il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei punteggi del Giorno 2 e del Giorno 3.

8.4. Procedimento in caso di parità di penalità

In caso di punteggi pari, per determinare i primi 3 classificati dopo il Giorno 3 si applicherà la seguente procedura:

- I voti per “l’auto-motivazione, agilità ed efficienza produttiva” e per “prospettive e potenziale” verranno sommati e divisi per due. La combinazione di Atleta/Cavallo con il punteggio medio più alto verrà piazzato più alto in classifica.
- Se la parità rimane, il punteggio più alto ottenuto nel Giorno 3 determinerà la classifica finale.

8.5. Fogli dei punteggi

Per i fogli dei punteggi fare riferimento al sito FEI.

ARTICOLO 9 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L’ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI NEL TESTO YH3 (Cavalli di 5 anni)

Permessi solo voti interi o mezzi voti.

A. Dressage

- | | |
|---|-----|
| a) Andature di base | |
| 1. Passo | |
| (ritmo, determinazione, copertura di terreno, attività dei posteriori, libertà di spalla, distensione in avanti e verso il basso, decontrazione) | x 2 |
| 2. Trotto di lavoro | |
| (ritmo, impulso, attività, dorso elastico) | x 1 |
| 3. Trotto medio | |
| (ritmo, impulso, allungamento del profilo e delle falcate, dorso elastico, copertura di terreno, equilibrio) | x 1 |
| b) Addestramento del cavallo con riferimento alla Scala del Training | |
| (contatto, elasticità, disponibilità ad allungarsi, flessione, obbedienza, decontrazione) | x 2 |
| c) Impressione generale: qualità dei movimenti naturali, obbedienza, elasticità, aspetto, armonia della prestazione, potenziale come cavallo da attacco | x 1 |

B. Coni

- | | |
|---|-----|
| Obbedienza, elasticità, decontrazione, mantenimento della velocità, contatto, impegno a portarsi in avanti, fiducia e risposta agli aiuti | x 1 |
| Impressione generale: qualità dei movimenti naturali, obbedienza, decontrazione, aspetto, armonia della prestazione, potenziale come cavallo da attacco | x 1 |

Tutti i voti vengono sommati e divisi per 8 = punteggio della prestazione

Le penalità verranno detratte da questo punteggio (vedi 6.3)

Tutti gli incidenti verranno calcolati con 1/10 dei punti di penalità pubblicati nel Regolamento Attacchi FEI in vigore riferiti al Dressage e ai Coni

ARTICOLO 10 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L'ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI NEL TESTO YH4 (Cavalli/Pony di 6 e 7 anni)

Permessi solo voti interi o mezzi voti.

A. Dressage

- a) Andature di base
 - 1. Passo
(ritmo, determinazione, copertura di terreno, attività dei posteriori, libertà di spalla, distensione in avanti e verso il basso, decontrazione) x 2
 - 2. Trotto riunito
(ritmo, impulso, attività, dorso elastico, capacità di portarsi, elevazione) x 1
 - 3. Trotto di lavoro
(ritmo, impulso, attività, transizione al trotto di lavoro, equilibrio) x 1
 - 4. Trotto allungato
(ritmo, impulso, allungamento del profilo e delle falcate, equilibrio, tendenza verso l'alto del treno anteriore) x 1
 - 5. Galoppo
(ritmo, elasticità, equilibrio, impulso, copertura di terreno, tendenza verso l'alto del treno anteriore) x 1
- b) Addestramento del cavallo con riferimento alla Scala del Training (contatto, elasticità, disponibilità ad allungarsi, flessione, obbedienza, decontrazione) x 2
- c) Impressione generale: qualità dei movimenti naturali, obbedienza, elasticità, aspetto, armonia della prestazione, potenziale come cavallo da attacco x 1

C. Coni

- Obbedienza, elasticità, decontrazione, impegno a portarsi in avanti, contatto, mantenimento della velocità, fiducia e risposta agli aiuti x 1
- Impressione generale: qualità dei movimenti naturali, obbedienza, decontrazione, aspetto, armonia della prestazione, potenziale come cavallo da attacco x 1

Tutti i voti vengono sommati e divisi per 9 = punteggio della prestazione

Le penalità verranno detratte da questo punteggio (vedi 6.3)

Tutti gli incidenti verranno calcolati con 1/10 dei punti di penalità pubblicati nel Regolamento Attacchi FEI in vigore riferiti al Dressage e ai Coni

ARTICOLO 11 – LINEE GUIDA PER GIUDICARE L'ATTITUDINE DEI GIOVANI CAVALLI NEL DERBY

Nelle prove di Derby (*"Special Combined Obstacle Driving"* e *"Special Combined Marathon"*: definizioni da chiarire trattandosi di un solo tipo di gara da noi da sempre definito come *"Derby"* – ndt) Cavalli e Pony devono essere valutati secondo i seguenti criteri:

1. Obbedienza e sottomissione
2. Tempo (cadenza) & condizione & velocità
3. Auto-motivazione & agilità & efficienza produttiva
4. Attitudine & armonia
5. Prospettive & potenziale

Per ogni valutazione va attribuito un voto intero o un mezzo voto. Tutti i voti vengono sommati e divisi per cinque il che fornisce "l'Elemento 2" del Risultato Finale.

ARTICOLO 12 – POOL DI UFFICIALI DI GARA PER ATTACCHI DI GIOVANI CAVALLI

Nome	FN	Livello
Andrew Counsell	GBR	4
Elimar Thunert	GER	4
Bert Jambon	BEL	4
Pia Skar	DEN	4
Jiri Kunat	CZE	4
Peter Tischer	GER	3
Roland Morat	ITA	3
Marie-Pierre Bruneel	FRA	3
Tiago Gomes	POR	3

12.1. Revisione del pool

- 12.1.1. Questo pool può essere aggiornato ogni 2 anni dalla FEI.

APPENDICE 14 – SERVIZI MEDICI

Requisiti minimi per i Servizi Medici nelle Competizioni FEI di Attacchi

Copertura per i Servizi Medici nelle Competizioni FEI

Questa Appendice delinea la copertura per il servizio medico che deve essere prevista dai Comitati Organizzatori di eventi FEI di Attacchi e di Para Driving.

Deve essere letta insieme agli articoli 109.10.1 del Regolamento Generale FEI e dei requisiti generali di copertura medica per eventi FEI in conformità con l'articolo 109.10.1, i requisiti chiave n. 11 per eventi FEI disponibili sul sito FEI e qualsiasi guida emessa dalla FEI per la copertura medica degli eventi.

PRESCRIZIONI PER I SERVIZI MEDICI APPLICABILI DURANTE UN EVENTO

1. Dirigente Ufficiale Medico (CMO)

1.1. Ruolo

Il CMO viene nominato molto prima dell'Evento e lavora strettamente a fianco del Comitato Organizzatore (OC) nella pianificazione della copertura dei servizi medici durante l'evento e partecipa alla preparazione del Piano di gestione degli incidenti seri (SIMP) legati all'evento.

Nei Campionati FEI il CMO organizzerà un incontro per il team internazionale di dottori e personale medico in modo che possano familiarizzare con il luogo e le risorse mediche disponibili, provvedendo le necessarie informazioni di contatto per l'accesso ai servizi medici.

1.2. Qualifiche

Il CMO non deve necessariamente essere un medico ma deve possedere l'esperienza idonea nella pianificazione della copertura medica negli eventi equestri e deve conoscere le locali risorse mediche d'emergenza disponibili e le normative locali applicabili.

2. Pronto soccorso per spettatori e addetti ai lavori

Devono essere previsti servizi di pronto soccorso per spettatori e addetti ai lavori in conformità con la legislazione locale e le linee guida applicabili, a seguito di consultazione con il CMO e il personale locale dei servizi medici d'emergenza.

3. Personale medico in loco

Durante le competizioni ed i periodi di allenamento, deve essere disponibile in loco il personale medico come descritto nella seguente Tabella 1.

Essi devono essere in grado di coprire tutte le aree di gara e di allenamento, le scuderie e gli alloggi.

4. Accesso del personale medico al luogo dell'evento

Tutto il personale medico con il proprio equipaggiamento d'emergenza ed i mezzi di trasporto deve disporre delle credenziali ed avere accesso in ogni momento all'intero comprensorio dell'evento, compresa l'area delle scuderie e l'area di fine durante l'evento.

Prima dell'evento essi devono conoscere tutte le vie di accesso alle aree di svolgimento delle gare e devono prevedere alternative nel caso di condizioni climatiche inclementi che rendessero necessario l'impiego di veicoli da trasporto fuoristrada per assicurare una rapida evacuazione.

5. Comunicazioni

Un sistema di comunicazione affidabile deve essere installato per tutta la durata dell'evento, in modo da allertare i fornitori di servizi medici d'emergenza in loco e/o il servizio medico d'emergenza locale, compresa la comunicazione con gli Ufficiali di Gara in carica per l'Evento.

TABELLA 1 – REQUISITI PER IL PERSONALE MEDICO IN LOCO

FASE	PERSONALE MEDICO NECESSARIO E DISPONIBILITA'	NUMERO DI MEMBRI IN OGNI TEAM	COMPETENZE RICHIESTE
MARATONA	Almeno 1 team Squadra di risposta medica avanzata Tempi di risposta Fortemente raccomandato: massimo cinque (5) minuti dalla notifica dell'incidente	Almeno due (2)	1. Almeno 1 membro con le capacità minime necessarie per: a) Eseguire una gestione aerea avanzata b) Decomprimere uno pneumotorace iperteso c) Effettuare accesso intravenoso d) Applicare stabilizzazione cervicale e spinale e posizionare stecche adatte alle fratture 2. Addestramento nel supporto di base alla vita ed equipaggiamento adatto per sostegno in aereo, emorragie e fratture 3. Amministrare i farmaci per il controllo del dolore come indicato nelle linee guida della giurisdizione locale
DRESSAGE ATTACCATO & CONI	Almeno 1 team: team di risposta medica di base Tempi di risposta: vivamente raccomandato max. 3 minuti dalla notifica dell'incidente	Minimo 1 Ideale 2	Almeno 1 membro con le competenze minime necessarie per: a) Dirigere il trasporto aereo b) Applicare stabilizzazione cervicale e spinale
TRASPORTO			
1. Deve essere presente possibilmente in loco o su chiamata un veicolo di trasporto medico adatto per il trasporto ad una struttura medica di Driver/Groom/Persone gravemente feriti o ammalati. Se non è possibile, un veicolo medico adatto deve essere disponibile su chiamata. 2. Deve essere presente un sistema per la rimozione in sicurezza di Driver/Groom/Persone dal campo di attività. 3. Il personale deve essere addestrato adeguatamente ad usare l'equipaggiamento disponibile.			

APPENDICE 15 – CAMPIONATO CONTINENTALE FEI DI ATTACCHI PER CAVALLI

Nel 2025, durante la completa revisione del regolamento, la Commissione ha proposto la creazione/regolamentazione di un Campionato Continentale per Cavalli. I seguenti principi sono stati stabiliti per l’inserimento dal 2029.

Dato che il Regolamento non è ancora stato finalizzato, questo serve come segnaposto per la formulazione definitiva che verrà presentata nel 2026.

Principi chiave

- Un Campionato di Completo per tutte le categorie di cavalli: Tiri a quattro (H4), Pariglie (H2) e Singoli (H1) sotto la dicitura *Campionato Europeo Completo Attacchi FEI Cavalli*
- Il Campionato del Mondo di Para Driving deve svolgersi nella stessa location.
- Squadre Nazionali: ogni nazione può iscrivere fino a 2 Atleti per ogni categoria ottenendo così una squadra costituita da un massimo di 6 Atleti per nazione (2 H1, 2 H2, 2 H4).
- Formula del Campionato: le classifiche a squadre e a titolo individuale seguono la struttura simile a quella usata per il Campionato del Mondo di Completo Attacchi FEI per Pony.
- Programmazione: questo Campionato si svolgerà negli anni dispari, mentre i Campionati del Mondo per H1, H2 e H4 si effettueranno negli anni pari.
 - Anni pari: CH-M-A4, CH-M-A2, CH-M-A1, CH-M-YH
 - Anni dispari: CH-EU-Giovanili (Youth), CH-EU-Cavalli tutte le categorie, CH-M-PEA, CH-M-Pony tutte le categorie, CH-M-YH

Formula e numeri

1. Partecipazione di Atleti e Cavalli
 - 2 Atleti per ogni categoria per nazione
= massimo 26 Driver e circa 200 cavalli
 - Più circa 20 Para Driver con 1 cavallo ciascuno
2. Iscrizioni a titolo individuale
 - Iscrizioni a titolo individuale possono essere permesse a discrezione del Comitato Organizzatore
 - Viene proposta flessibilità per assegnare più iscrizioni individuali per una categoria rispetto ad un'altra, con una variazione massima di 1 concorrente individuale supplementare per categoria
 - Un'iscrizione da parte di una nazione che non riesce ad inviare un minimo di 1 Singolo, 1 Pariglia e 1 Tiro a Quattro verrà considerata a titolo individuale.

3. Classifica a squadre

- Formula dei punteggi
 - Conta il miglior risultato negli H4
 - Valgono entrambi i risultati delle categorie H1 e H2

La classifica a squadre verrà determinata usando i punteggi complessivi (il totale delle 3 prove) piuttosto che i punteggi separati per ciascuna prova.