



Federazione
Italiana
Sport
Equestri



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

REGOLAMENTO DISCIPLINA VOLTEGGIO F.I.S.E.

EDIZIONE 2018

LIBRO I

NORME SPECIFICHE PER LA DISCIPLINA

TITOLO I

COS'E' IL VOLTEGGIO

E' una disciplina sportiva che consiste nell'eseguire esercizi ginnici su di un cavallo che si muove al passo o al galoppo guidato alla longia in circolo da un longeur e bardato con un fascione provvisto di maniglie.

I volteggiatori, non essendo impegnati nella conduzione del cavallo, possono dedicarsi con tranquillità e concentrazione all'esecuzione degli esercizi.

TITOLO II

UNO SPORT PER TUTTI

Il volteggio equestre può essere praticato da chiunque, ma soprattutto è adatto a bambini e ragazzi, come elemento efficace per sviluppare la socialità e la creatività e come mezzo per favorire lo sviluppo psicomotorio; inoltre è un'importante scuola di altruismo verso i componenti della squadra. Il cavallo, atleta insieme ai ragazzi, è coccolato dai volteggiatori, che vedono in lui l'artefice principale del divertimento e del successo in gara.

Il volteggio costituisce un'ottima base per chi vuole iniziare o perfezionarsi nell'equitazione: permette infatti di acquisire e sviluppare quelle qualità motorie come l'equilibrio, la coordinazione, l'elasticità senso del ritmo, che sono indispensabili per la formazione di un buon cavaliere; rappresenta inoltre un'importante risorsa sul piano riabilitativo, rieducativo e di integrazione sociale per i soggetti con disabilità. Tale disciplina, non conosce età: si può iniziare da piccoli ma anche da adulti, particolarmente adatta anche per soggetti in situazione di disagio socio-psico-emotivo.

Per praticare il volteggio è necessario un cavallo, non importa quale sia la razza, o un pony, purché di buon carattere e in possesso di una locomozione armonica e costante.

TITOLO III

LE COMPETIZIONI

Le competizioni di volteggio si dividono in gare ludiche e gare agonistiche con categorie individuali, categorie a squadre e categorie di pas de deux (categoria a coppia).

Possono far parte di una squadra i bambini e i ragazzi dai 4 anni in su (vale il millesimo dell'anno)

In competizione, sia i concorrenti della squadra che i partecipanti all'individuale devono eseguire delle figure obbligatorie ed un test libero che, per la squadra, prevede combinazioni di uno, due e anche tre volteggiatori contemporaneamente presenti sul cavallo al galoppo.

Ogni concorrente indossa una tutina e delle scarpette da ginnastica artistica, e sviluppa il suo programma (obbligatorio e libero) su una base musicale.

LIBRO II

DISCIPLINA PER LE AUTORIZZAZIONI A MONTARE

TITOLO I DISPOSIZIONI GENERALI

Sotto pena di squalifica, nessun Volteggiatore, Longeur o Tecnico può prendere parte ad una qualunque Manifestazione riconosciuta se non è in possesso dell'Autorizzazione a Montare (rinnovata per l'anno in corso) rilasciata dalla F.I.S.E. per il tramite dei Comitati Regionali.

Per quanto concerne le modalità ed il pagamento delle prescritte tasse per il conseguimento dell'Autorizzazione a Montare e le limitazioni della partecipazione dei Volteggianti alle categorie dei Concorsi, si osserveranno le normative federali in vigore

TITOLO II **PATENTI LUDICHE**

Patente Ludica: viene rilasciata dal centro affiliato Fise per il tramite dei Comitati Regionali.

I Volteggianti possono prendere parte in competizione alle categorie ludico/addestrative dall'età di 4 anni (vale il millesimo dell'anno) con un anzianità della patente ludica di almeno tre mesi.

La patente club, che viene sempre rilasciata dal circolo affiliato Fise, dà l'anzianità, ma non la possibilità di partecipare alle competizioni.

TITOLO III **PATENTI AGONISTICHE**

Brevetto di volteggio: può essere preso dall'età di 8 anni con un'anzianità della patente ludica di almeno sei mesi; permette di partecipare a tutte le categorie agonistiche come meglio specificato nel libro III Titolo III

- Il passaggio di Patente da A a B/V verrà autorizzato dal Tecnico di Volteggio di 2°/3° livello del Centro Federato di appartenenza al termine di un esame teorico/pratico.

LIBRO III

VOLTEGGIATORI

TITOLO I **DISPOSIZIONI GENERALI**

Le iscrizioni per i minori ad una Manifestazione sarà ritenuta valida solo se effettuata dall'Associazione di appartenenza su apposito modulo e firmata, oltre che dal Presidente, dal Tecnico di Volteggio di riferimento. L'eventuale Tecnico delegato a portare in gara deve essere riportato sul modulo di Iscrizione a cui verrà allegata relativa Delega.

Per tutte le pratiche inerenti le Manifestazioni, i minori devono essere assistiti dal Tecnico di volteggio di riferimento o da altro Tecnico di volteggio delegato.

TITOLO II **ABILITAZIONE DEI VOLTEGGIATORI**

- I Volteggianti possono prendere parte alle categorie ludico/addestrative dall'età di 4 anni (vale il millesimo dell'anno) e alle categorie agonistiche dall'età di 8 anni (vale il millesimo dell'anno).

È consentito, esclusivamente all'interno dei centri, l'inizio attività dei giovanissimi all'età di tre anni (vale il millesimo dell'anno) come da Disciplina delle Autorizzazioni a Montare

- La Patente A abilita alla partecipazione alle categorie ludico/addestrative, il Brevetto B Volteggio (B/V) abilita alla partecipazione alle categorie agonistiche, come da Disciplina delle Autorizzazioni a Montare.

Il Brevetto di altre discipline (es: endurance, attacchi, dressage etc.) viene equiparato alla patente A. Il Brevetto discipline olimpiche e le Patenti superiori discipline olimpiche vengono equiparati alla patente A.

- Se un Volteggiatore nel corso dell'anno rinuncia alla Patente B/V e rientra in possesso della Patente A, non può partire in gara nelle categorie ludiche fino alla fine dell'anno agonistico in corso.
- Se un Volteggiatore in possesso di Patente BV parte in una qualsiasi categoria agonistica, non può più in alcun modo partire in categorie ludiche fino alla fine dell'anno agonistico in corso.
- Se un Volteggiatore parte in una qualsiasi categoria agonistica 2* o superiore, non può più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partecipare invece in categoria 1*.
Solamente ai volteggiatori tra gli 8 ed i 12 anni è consentito partecipare in cat. C a titolo individuale. Potranno inoltre partecipare nel PDDC i volteggiatori provenienti dalle cat. 1* 2* di età compresa tra gli 8 ed i 14 anni
- Se un Volteggiatore partecipa ad un CVI in Italia o all'estero, non può più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partire invece in Cat. 1* o superiori, ad eccezione dei volteggiatori di età compresa tra gli 8 ed i 12 anni, che potranno partire anche in Cat. C sia nel PDD che a titolo individuale. Potranno inoltre partecipare nel PDDC i volteggiatori provenienti dalle cat. 1* 2* di età compresa tra gli 8 ed i 14 anni
- Se un Volteggiatore parte in una Squadra C o 1*, non può più in alcun modo partire in una categoria Squadra D fino alla fine dell'anno agonistico in corso, a meno che la Squadra non si sciogla; in questo caso, l'eventuale nuova Squadra, deve essere composta per almeno il 50% da volteggiatori differenti da quelli della precedente.
- Se un volteggiatore parte in una categoria agonistica 1*/ 2* o superiore, sia in squadra che a titolo individuale, o PDD potrà gareggiare in una squadra C a condizione che gli stessi non superino il 50% dei componenti della squadra stessa
 - Se un Volteggiatore partecipa ad un Campionato Europeo o Mondiale, non può più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partire in Cat. 1* o superiori ad eccezione dei volteggiatori di età compresa tra gli 8 ed i 12 anni che possono partecipare

in Cat. C, sia nel PDD, che a titolo individuale e dei volteggiatori sino a 14 anni, che potranno partecipare nel PDD C

- Per partecipare in una Squadra è necessario essere tesserati dal primo tesseramento dell'anno nell'Associazione che effettua l'iscrizione. Per agevolare le Associazioni in crescita viene data la possibilità di gareggiare con Squadre miste (formate da atleti tesserati in Associazioni differenti, purché i suddetti atleti non siano stati parte di altre Squadre nell'anno agonistico in corso)
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo una volta a titolo individuale.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in una Squadra (fanno eccezione le categorie integrate e F Open).
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in un Pas de Deux , 1*, 2* o 3*.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire in non più di due Pas de Deux D o C.
- Nel caso la Manifestazione preveda categorie riservate a pony, i volteggiatori di età fino ai 14 anni (vale il millesimo dell'anno), sono autorizzati a partire una seconda volta in queste categorie, sia a titolo individuale che in Squadra o Pas de Deux.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire al massimo in cinque competizioni, solamente nel caso in cui sia prevista anche una partecipazione in una categoria pony.
- In una stessa manifestazione un Volteggiatore può partire in categorie Children, Junior o Senior purché rientri nei rispettivi limiti di età (es: squadra Senior e Individuale Children).
- Non si può partire nella stessa categoria come Longeur e come Volteggiatore.

TITOLO III

QUALIFICAZIONE DEI VOLTEGGIATORI

- GIOVANISSIMI : sono tutti i giovani, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 4 anni (vale il millesimo dell'anno) e fino al raggiungimento del 11° anno di età (fino al 31 dicembre dell'11° anno).
- CHILDREN : sono tutti gli atleti, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 12 anni e fino al raggiungimento del 14° anno di età (vale il millesimo dell'anno).
- JUNIOR : sono tutti gli atleti, di ambo i sessi, fino al raggiungimento del 18° anno di età (vale il millesimo dell'anno).
- SENIOR : sono tutti i volteggiatori dal 19° anno di età (vale il millesimo dell'anno).

TITOLO IV **ETA' DEI VOLTEGGIATORI**

Categorie Ludico - Addestrative

F	Da 5 a 10 anni	
F Integrata	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età
F Open	Da 5 anni in su	
F Pulcini	Da 4 a 6 anni	
L	Da 5 a 14 anni	
L integrata	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età
L amatori	Da 8 anni in su	
E	Da 5 a 18 anni	
E Integrata	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età

Categorie Agonistiche

Ind D/Pdd D/Sq D	Da 8 anni in su	
Ind C/Pdd C/ Sq C	Da 8 anni in su	
Children Ind 1* 2 *	Da 12 anni a 14	Come da Regolamento FEI
Junior Ind/Pdd 1* 2*	Da 14 a 18 anni	Come da Regolamento FEI
Senior Ind/Pdd 1* 2*3*	Da 16 anni in su	Come da Regolamento FEI
Sq Junior 1* 2*	Da 8 a 18 anni	Come da Regolamento FEI
Sq Senior 1* 2* 3*	Da 8 anni in su	Come da Regolamento FEI

N.B. Per tutte le età riportate nelle tabelle soprastanti vale il millesimo dell'anno.

TITOLO V **TENUTA DEI VOLTEGGIATORI DURANTE LA COMPETIZIONE**

I Volteggianti Individuali devono indossare un numero di partenza, fornito dal C.O., sul braccio o sulla gamba destra. Il mancato rispetto di questa norma comporterà un richiamo scritto. I Volteggianti della Squadra devono indossare i numeri da 1 a 6 sul braccio, sulla gamba destra o dietro la schiena. I numeri devono avere un'altezza di 10-12 cm ed essere semplici e facilmente leggibili. L'abbigliamento dei Volteggianti della Squadra dovrebbe dare l'effetto di evidente uniformità.

La tutina non deve ostacolare l'esercizio dei Volteggianti o la sicurezza durante la gara. L'abbigliamento non deve nascondere la forma e la linea del corpo durante l'esecuzione, in modo da non ostacolare il giudizio dell'esercizio. L'abbigliamento del Volteggiatore deve essere aderente e tutte le parti della tutina devono rimanere attaccate al corpo del Volteggiatore durante tutto l'esercizio. Gli accessori come cinture, maschere, gioielli, mantelli, cappelli, come bastoni o gadget di alcun tipo sono severamente proibiti in Campo Gara. Sono vietati orecchini e piercing. Sono permesse solo scarpe con suola morbida. I pantaloni devono essere fissati al piede e le gonne possono essere indossate solo sopra leggings o calzamaglia pesante. L'abbigliamento del Longeur e dell'eventuale Aiuto Longeur deve armonizzarsi con quello dei Volteggianti.

TITOLO VI

TENUTA DEI CONCORRENTI IN ISPEZIONE VETERINARIA

Nei Concorsi in cui è prevista l'ispezione Veterinaria, Volteggianti e Longeur devono avere una tenuta adeguata con i colori del Club di appartenenza.

TITOLO VII

TENUTA DEI CONCORRENTI DURANTE LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Per essere ammessi alla Cerimonia di Premiazione i Volteggiatori e i Longeur devono indossare abbigliamento con i colori del proprio Club. Devono essere indossate scarpe chiuse. I Cavalli dovranno essere presentati come in gara, salvo diversa disposizione del Presidente di Giuria. La Cerimonia di Premiazione verrà aperta dall'Inno Nazionale. Alla Cerimonia saranno premiati i proprietari di tutti i Cavalli vincitori delle categorie agonistiche.

LIBRO IV

CAVALLI

TITOLO I

RUOLI FEDERALI

Tutti i Cavalli e Pony che prendono parte a Concorsi di Volteggio devono essere iscritti ai Ruoli Federali come previsto dall'apposita normativa. Tale iscrizione prevede una copertura assicurativa così come disposto dalla Polizza pubblicata nel sito federale. Obbligo di iscrizione ai Ruoli Federali decorre a partire dal 4°anno di età. Per gli anni successivi alla prima iscrizione è obbligatorio un rinnovo annuale. È data facoltà di far prendere parte, fuori classifica, a Cavalli di ogni età non iscritti ai Ruoli Federali purché muniti di un documento di riconoscimento (incluso Cavallo iscritto F.I.S.E. non rinnovato) e nel rispetto della partecipazione alle categorie loro consentite. Ai fini assicurativi, il Proprietario/Responsabile che iscrive ad una Manifestazione un Cavallo non registrato alla FISE dovrà obbligatoriamente inviare (via e-mail) al Comitato Organizzatore la dichiarazione di possesso di apposita polizza assicurativa (stipulata a carico proprio) per copertura della Responsabilità Civile per i danni a terzi. All'arrivo al Concorso il

Proprietario/Responsabile del Cavallo dovrà consegnare alla Segreteria copia della suddetta dichiarazione. Senza tale dichiarazione non sarà consentita la partecipazione del Cavallo alla Manifestazione. Per tale partecipazione la quota di iscrizione dei Volteggianti fuori classifica sarà la stessa di quelli in gara. Nel libretto segnaletico devono essere riportate obbligatoriamente le vaccinazioni e i test sierologici previsti dalla normativa veterinaria vigente. Soggetto tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal Regolamento Veterinario F.I.S.E., relativamente al Cavallo partecipante al concorso, è il Longeur, l'Associazione che lo ha iscritto, nonché il Proprietario/Responsabile del Cavallo stesso. Per passaggi di proprietà, i cambi di nome, l'aggiunta di prefisso commerciale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

TITOLO II **PASSAPORTO FEI**

I Cavalli per partecipare ai Concorsi Internazionali (CVI) in Italia e all'estero devono essere in possesso del passaporto internazionale rilasciato dalla FEI salvo che per i concorsi CVI1* e CVI2*(in Italia), in cui i Cavalli di Volteggianti italiani o stranieri con autorizzazione a montare rilasciata dalla F.I.S.E. e che dichiarino di gareggiare nel Concorso in rappresentanza dell'Italia, possono partecipare anche con la sola iscrizione ai Ruoli Federali F.I.S.E..

TITOLO III **REGISTRAZIONI FEI**

Il Regolamento F.E.I. impone ai cavalieri che partecipano a Concorsi Internazionali di qualsiasi livello sia in Italia che all'estero l'obbligo di versare ogni anno la quota di registrazione F.E.I. di Cavalli e cavalieri partecipanti. La mancata regolarizzazione comporta la squalifica del binomio da parte della F.E.I.

TITOLO IV **ETÀ DEL CAVALLO DA VOLTEGGIO**

L'età dei Cavalli è computata dal 1° gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un Cavallo, il 1° gennaio dell'anno successivo esso compie un anno. Cavalli o Pony possono partecipare a competizioni di Volteggio dal 5° anno di età nelle categorie con Test Libero al passo. Per la partecipazione a categorie con Test Libero al galoppo i Cavalli o Pony devono avere minimo 6 anni. Cavalli o Pony possono partecipare fuori classifica a competizioni di Volteggio unicamente con Volteggianti maggiorenni, prima di raggiungere i limiti di età stabiliti dal presente Regolamento, fermo restando le suddette regole sulle coperture assicurative.

TITOLO V

ATTREZZATURA DEL CAVALLO DA VOLTEGGIO

Tutta l'attrezzatura deve essere usata nel suo stato originale e non può essere in alcun modo modificata. L'uso di qualunque tipo di attrezzatura diversa da quella di seguito descritta o un differente modo di impiego comporta l'eliminazione.

TITOLO VI

BARDATURA DEL CAVALLO IN CAMPO GARA

La bardatura del cavallo in campo di gara deve essere la seguente :

- Testiera con capezzina e imboccatura liscia con non più di due punti di snodo. Le rosette sono permesse (vedi tavole 1 e 2 in appendice)
- Due redini fisse con o senza anello di gomma.
- Nelle categorie agonistiche con Test Libero al passo è possibile allungare le redini fisse tra Test Obbligatorio e Test Libero.
- Per le Categorie Ludico/addestrative sono ammesse le redini Phillis.
- Fascione da Volteggio con sottofascione e sottopancia. Sotto il

sottopancia, per proteggere la pelle, può essere usata una imbottitura di protezione o un rivestimento. Il fascione ha due solide maniglie (la forma delle maniglie non è regolamentata), due staffe laterali, una per parte. Tra le due maniglie rigide è ammessa una piccola maniglia morbida in cuoio (maniglia ausiliaria).

- Longia e frusta da longia. La longia può essere attaccata solamente all'anello interno del filetto (non sopra la testa del cavallo o all'anello esterno del filetto) oppure al capezzone.
- Fasce o stinchiere sono opzionali.
- La cuffia è ammessa
- Il Capezzone da longia è ammesso con o senza imboccatura
- Il fascione e il pad possono essere cambiati tra un Test e l'altro quando questi sono in entrate separate.
- Ammesso un gel.
- E' obbligatorio il copertino o pad che deve essere fatto da materiale che si adatti alla schiena del cavallo e riduca gli impatti da parte del Volteggiatore. Il copertino o pad, le cui dimensioni possono essere controllate dal Commissario al Campo Prova e/o da un Giudice in qualsiasi momento, sul cavallo, deve avere le seguenti dimensioni:

- o Max 80 cm dal bordo posteriore del fascione indietro verso la schiena
- o Max 30 cm dal bordo anteriore del fascione in avanti verso il collo
- o Max 90 cm da parte a parte dal punto più basso al punto più basso
- o Se controllato sul cavallo, la tolleranza ammessa non deve superare i 3 cm, (es. 93 cm)
- o Max 3 cm di spessore inclusa la copertura
- o Lunghezza totale massima 110 cm, con non più di 30 cm davanti al fascione

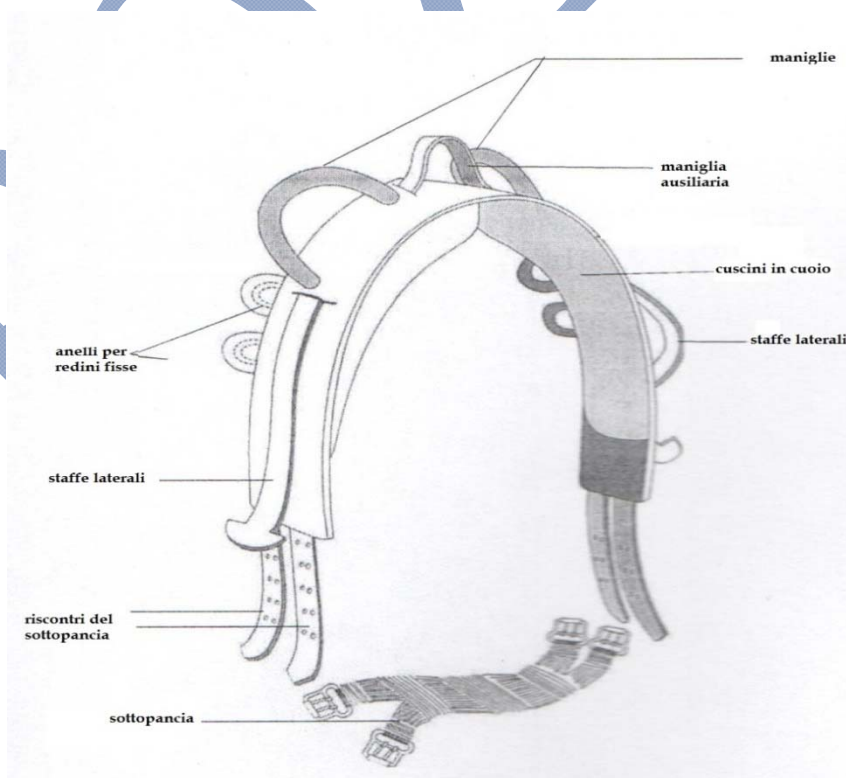
Il Commissario al Campo Prova è autorizzato a controllare l'imboccatura di qualunque Cavallo appena uscito dal Campo Gara e qualunque infrazione al

regolamento comporta l'eliminazione immediata; il controllo delle imboccature deve esser fatto con molta cautela, in quanto alcuni Cavalli sono molto sensibili. Il Commissario al Campo Prova deve indossare guanti usa e getta durante il controllo (un paio di guanti per cavallo).

TITOLO VII BARDATURA DEL CAVALLO IN CAMPO PROVA

In Campo Prova la bardatura del Cavallo è come sopra, in aggiunta:

- possono essere usate redini ausiliarie
- In Campo Prova, se lo spazio lo consente, o in un campo separato chiunque può lavorare i Cavalli montati, purché in regola con il tesseramento F.I.S.E. per l'anno in corso ed in tenuta da equitazione. E obbligatorio l'uso di un cap omologato.
- è consentito l'uso della briglia quando il Cavallo è montato
- le redini fisse non devono rimanere attaccate troppo a lungo.



TITOLO VIII

ISPEZIONE VETERINARIA

L'ispezione veterinaria è obbligatoria per le sole categorie agonistiche in occasione di Campionati Nazionali e può essere richiesta dal capo del Dipartimento Volteggio F.I.S.E. in altre occasioni.

Il cavallo dovrà essere presentato secondo la normativa FEI.

Prima dell'inizio delle competizioni, il Veterinario Delegato e un membro della Giuria, preferibilmente il Presidente, ispezioneranno i Cavalli in accordo col Regolamento Veterinario in vigore. Durante la gara il Giudice in A, ha la possibilità di ispezionare o eliminare un Cavallo sofferente o in cattive condizioni anche dopo che ha suonato la campana, sentito il parere degli altri Giudici. Un Cavallo che è stato eliminato in una determinata Categoria, deve essere rivisto dal Veterinario Delegato, in presenza di un membro della Giuria, preferibilmente del Presidente di Giuria, prima della Categoria successiva. Se passa la re-ispezione, al Cavallo è permesso di competere. Il Veterinario Delegato o il Commissario al Campo Prova devono segnalare al Presidente di Giuria e al Giudice in A (se durante la gara) eventuali Cavalli che presentano irregolarità in Campo Prova.

TITOLO IX

PIANO DELLE ENTRATE

Numero massimo entrate del cavallo per giornata = 4

Categoria	Valore
L-E-F	$\frac{1}{2}$
L-E-F integrate	$\frac{1}{2}$
F open	$\frac{1}{2}$
F Pulcini	$\frac{1}{2}$
L amatori	$\frac{1}{2}$
Ind./ Pas de deux/Squadra D-C- 1*- 2*-3*	1

Numero massimo di volteggiatori per giornata = 14

Categoria	Valore volteggiatore
L-E-F	$\frac{1}{2}$
L-E-F integrate	$\frac{1}{2}$
F open	$\frac{1}{2}$
F Pulcini	$\frac{1}{2}$
L amatori	$\frac{1}{2}$
Ind./ Pas de deux/Squadra D	1
Ind./Pas de deux/Squadra C - 1*- 2*- 3*	1 $\frac{1}{2}$

Se un Cavallo gareggia esclusivamente nelle categorie 1*2*3*, equiparate alle medesime categorie FEI, può gareggiare al massimo con una Squadra e due Individuali per giornata; quattro Volteggiatori Individuali valgono come una Squadra; un Pas de Deux vale come due Individuali.

LIBRO V

QUADRI TECNICI

TITOLO I LONGEUR

Longeur, Cavallo e Volteggiatori formano un'unità competitiva.

Requisiti del Longeur:

- Avere compiuto 18 anni; non c'è un età massima.
- Avere un Brevetto Discipline Olimpiche o di grado superiore (rinnovato per l'anno in corso) oppure avere un Brevetto di qualsiasi disciplina (rinnovato per l'anno in corso) e essere O.T.E.Vo.L. o Tecnico di Volteggio di 1°/2°/3° livello.

Un O.T.E.Vo.L. o un Tecnico di Volteggio di 1°-2°-3° livello possono longiare durante una competizione solo se in possesso di Brevetto di qualsiasi

disciplina o Patente di grado superiore rinnovati per l'anno in corso. Se il rinnovo della patente agonistica risulta impossibile per il mancato rilascio del prescritto certificato medico di idoneità alla pratica agonistica il Tecnico dovrà presentare adeguata documentazione medica al Dipartimento Volteggio che potrà chiedere deroga al Consiglio Federale affinché il suddetto Tecnico possa partecipare alle gare come Longeur con la sola Patente A.

Il Longeur è responsabile del Cavallo durante la Competizione; la responsabilità dei Volteggianti minorenni è del Tecnico di Volteggio di riferimento dell'Associazione presso cui sono tesserati o del Tecnico con adeguata qualifica da quest'ultimo delegato (con delega scritta) a portarli in gara.

Il Longeur non deve necessariamente appartenere allo stesso Circolo Ippico dei Volteggianti.

Nelle gare in cui sono previste due manche, il Longeur non può cambiare.

La tenuta del Longeur ed eventuale aiuto Longeur deve essere in armonia con quella dei Volteggianti e consona alla gara, osservando le regole basilari del buongusto.

TITOLO II

AIUTO LONGEUR

L'aiuto Longeur è ammesso in tutte le categorie con salita al passo o con salita a galoppo non valutata.

Nelle gare in cui sono previste due manche, l'aiuto Longeur può cambiare.

Requisiti: essere in regola con il tesseramento F.I.S.E. (almeno patente A)

L'aiuto Longeur per la categoria F Open deve essere maggiorenne e in possesso di qualifica tecnica FISE in ruolo.

TITOLO III

TECNICO DI VOLTEGGIO

Esistono quattro differenti figure tecniche: O.Te.Vo.L, Tecnico di 1°-2°-3° livello. Per tutto ciò che riguarda le competenze e la possibilità di portare in gara allievi si rimanda al “Regolamento per la Formazione dei Quadri Tecnici”.

I Tecnici di Volteggio, per operare, devono essere in regola con gli aggiornamenti biennali e avere una patente agonistica (Brevetto di qualsiasi disciplina o Patente di grado superiore) rinnovata per l'anno in corso. Se il rinnovo della patente agonistica risulta impossibile per il mancato rilascio del prescritto certificato medico di idoneità alla pratica agonistica il Tecnico dovrà presentare adeguata documentazione medica al Dipartimento Volteggio che potrà chiedere deroga al Consiglio Federale affinché il suddetto Tecnico possa operare rinnovando solo la patente A.

La responsabilità dei Volteggianti minorenni durante la gara è del Tecnico di Volteggio dell'Associazione in cui sono tesserati, o del Tecnico di Volteggio (con adeguata qualifica) delegato da quest'ultimo a portarli in gara.

In un'Associazione possono coesistere più Tecnici di Volteggio e tutti vanno inseriti nella griglia di Affiliazione dell'Associazione; di conseguenza per le iscrizioni alle Manifestazioni, il Tecnico di riferimento, quindi il responsabile dei Volteggianti in gara, risulterà essere quello che firma il modulo di iscrizione. Nel modulo di iscrizione potrà essere indicato a fianco al nominativo degli atleti Junior iscritti, un eventuale secondo Tecnico di riferimento (ad esempio per le categorie ludiche)

Il Tecnico di Volteggio può essere anche Longeur; in tal caso sarà sua anche la responsabilità del cavallo durante la competizione.

Qualora l'atleta provenga da altra Associazione, la responsabilità durante la Competizione sarà comunque del Tecnico delegato a portare in gara.

Le Deleghe a portare in gara devono essere scritte e anticipate via mail al Comitato Organizzatore all'atto dell'iscrizione. Il Tecnico delegato dovrà avere copia cartacea della delega ed in qualsiasi momento la Giuria o gli Ufficiali di Gara possono chiedere di prenderne visione.

TITOLO IV

CAPO ÉQUIPE

IL Capo Équipe deve aver compiuto 18 anni; non c'è un età massima.

Capo Équipe può essere anche un Tecnico, un Longeur o un Volteggiatore maggiorenne e deve essere dichiarato sulla scheda di iscrizione,

Il Capo Équipe è responsabile del comportamento dei suoi atleti per tutta la durata dell'evento.

Il Capo Équipe si occupa della Dichiarazione di Partenza, partecipa a nome dell'Associazione alle riunioni e all'estrazione dell'ordine di partenza.

LIBRO VI

UFFICIALI DI GARA E ALTRE FUNZIONI – norme specifiche per la disciplina

Gli Ufficiali di Gara dovranno essere nella località delle gare almeno un'ora prima dell'inizio della prima categoria in modo da potersi riunire e prendere gli accordi necessari per il miglior svolgimento del Concorso.

TITOLO I **GIUDICI**

L'età minima per i Giudici è fissata in 21 anni, quella massima in 75 anni. Ogni gara può essere giudicata da un minimo di 1 Giudice ad un massimo di 4, in base al tipo di competizione. I Giudici devono essere in regola con il Tesseramento annuale Fise. In ogni caso, allorché un Giudice accetti un invito per giudicare in qualunque concorso, dovrà comunicare tempestivamente al Comitato Organizzatore, se è proprietario, anche parzialmente, di un cavallo iscritto al concorso, o lo è stato nei sei mesi antecedenti la data del Concorso, ovvero ne è stato l'addestratore. In via eccezionale, può essere data deroga a quanto previsto dal Regolamento Giudici di Volteggio e permesso di giudicare da parte dell'Ente che ha approvato il programma (F.I.S.E. centrale o Comitato Regionale).

Analogamente, un giudice non può fare stage di preparazione a volteggiatori, in un centro, nei sei mesi antecedenti alla data di un concorso di interesse federale (Selezioni per i Campionati Europei / Mondiali e per i Campionati Italiani)

Parimenti, un Giudice non potrà mai giudicare:

- un allievo iscritto in gara, se istruttore
- un parente

L'uso di apparecchiature elettroniche, inclusi i cellulari, sono proibiti mentre si giudica.

I Giudici altresì non dovrebbero consumare alcol fino al termine delle categorie giudicate nella giornata. Per la definizione e normativa degli eventuali possibili conflitti di interesse, si fa diretto riferimento al vigente Regolamento Giudici di Volteggio e per quanto non definito al vigente regolamento FEI e relativo codice di condotta. Per ogni altra specifica si rimanda al Regolamento Giudici di Volteggio

TITOLO II **PRESIDENTE DI GIURIA**

Un Presidente di Giuria, ha il compito di assicurare l'osservanza, da parte di tutti coloro che hanno una qualunque funzione o incarico inerenti alla Manifestazione, delle norme contenute nel presente Regolamento, nonché di quanto stabilito nel Programma della Manifestazione stessa e di tutte le normative approvate dalla F.I.S.E.

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- Verificare l'idoneità del Campo Gara e del Campo Prova
- Verificare che siano state prese tutte le disposizioni necessarie al regolare svolgimento della Manifestazione
- Assumere, collegialmente ed in accordo con gli altri componenti la Giuria, quelle decisioni che crederà opportune, atte ad assicurare il buon andamento tecnico della Manifestazione anche in quei casi non previsti dal Programma, e/o dalle norme vigenti; interpretare, collegialmente e in accordo con gli altri

componenti la Giuria, nei casi dubbi, le norme regolamentari vigenti assumendo le conseguenti deliberazioni;

- Contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle Norme Regolamentari vigenti
- Controllare, insieme agli altri componenti la Giuria, che i prescritti servizi siano assicurati e che il medico e il veterinario di servizio siano iscritti ai rispettivi albi; la responsabilità dell'idoneità dei servizi resta comunque del Comitato Organizzatore.
- Definire gli orari di apertura del Campo Gara e del Campo Prova;
- Accertarsi che gli ordini di partenza siano stati redatti con l'osservanza delle apposite norme.
- Verificare il piano delle entrate dei Cavalli.
- Verificare le classifiche (apponendovi orario e firma)
- Inviare (***entro 5 gg. dalla fine della manifestazione***) la relazione scritta, compresa la relazione sui Giudici, alla F.I.S.E. (Dipartimento Volteggio) ed al Comitato Regionale competente, in merito allo svolgimento tecnico e sull'efficienza organizzativa della manifestazione stessa;

TITOLO III

DELEGATO TECNICO

La FISE si riserva la facoltà di nominare per alcune Manifestazioni di particolare interesse un Delegato Tecnico. Deve collaborare con il Presidente di Giuria per la buona riuscita della Manifestazione

TITOLO IV

SEGRETARI DI GIURIA

Sono scelti possibilmente tra gli Aspiranti ed i Candidati Giudici o tra i praticanti che non sono impegnati nel Concorso e hanno il compito di scrivere i voti e le note indicate da ciascun Giudice. Per i Segretari di Giuria nei

Concorsi di Interesse Federale valgono le stesse regole sui conflitti di interesse previste per la Giuria.

TITOLO V **COMMISSARIO CAMPO PROVA (STEWARD)**

In tutte le Manifestazioni di Volteggio è consigliata la presenza del Commissario al Campo Prova che deve possibilmente essere un Aspirante, un Candidato Giudice o un Tecnico di Volteggio.

Al Commissario al Campo Prova è data facoltà di controllare le imboccature, le misure del pad e la bardatura del cavallo in generale. Il Commissario al Campo Prova ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento dell'attività nel Campo Prova secondo le prescrizioni per lo stesso previste. Ha l'obbligo di segnalare alla Giuria tutte le eventuali inosservanze, da parte dei concorrenti, delle norme che regolano la suddetta attività.

TITOLO VI **SEGRETERIA DI CONCORSO**

La segreteria di Concorso, tranne che nei concorsi sociali e promozionali, (in cui può essere anche non abilitata alla disciplina) deve essere iscritta all'Albo Segreterie di Volteggio ed essere in regola con la quota annuale. La Segreteria è direttamente responsabile di quanto segue:

- redigere il programma
- raccogliere le iscrizioni
- preparare le Schede di Valutazione
- controllare la regolarità dell'iscrizione dei cavalli ai Ruoli Federali nonché quella delle Autorizzazioni a Montare dei concorrenti e la regolarità formale delle iscrizioni alla Manifestazione dei Cavalli e dei Volteggianti partecipanti (con particolare attenzione agli Junior).

Il Presidente di Giuria è tenuto ad un controllo a campione di almeno il 10% degli iscritti.

- accertarsi della qualificazione dei Volteggianti per la partecipazione alle singole categorie
- stendere gli ordini di partenza
- gestire il centro calcoli
- garantire la regolarità dei risultati
- curare ogni altra attività connessa per il buon funzionamento della Segreteria di Concorso

TITOLO VII **CENTRO CALCOLI**

Costituiranno il Centro Calcoli uno o più segretari, che saranno dislocati in località appartata in cui l'accesso sarà consentito soltanto ai membri del Comitato Organizzatore e della Giuria.

Essi provvederanno:

- ad effettuare il calcolo dei punti assegnati dai Giudici;
- a tenere aggiornato l'eventuale tabellone informativo delle Classifiche;
- ad elaborare e redigere le Classifiche;

La Classifica dovrà sempre riportare, oltre al punteggio complessivo della prova, anche i punti assegnati da ciascun Giudice.

TITOLO VIII **ASSISTENZA SANITARIA**

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica. I predetti Comitati dovranno incaricare un medico, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ove tale attrezzatura non esistesse presso il campo di gara. Detto sanitario, per ogni giornata di gara, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà

firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare. Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Presidente di Giuria, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi. Inoltre a fine servizio dovrà nuovamente firmare il modulo consegnato in precedenza al Presidente di Giuria, attestante la sua presenza fino alla conclusione della Manifestazione. I Comitati, inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanza con barella. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la Manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzatore possa avvalersi di altro medico e/o di altra ambulanza. I concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso qualora venissero giudicati non idonei dal medico di servizio. L'assistenza sanitaria dovrà essere garantita da mezz'ora prima l'inizio della prima gara a mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara. L'assistenza è intesa come intervento d'urgenza.

TITOLO IX

SERVIZI DI USO PUBBLICO

Nell'impianto in cui si svolge la Manifestazione devono obbligatoriamente essere previsti servizi igienici come da normative vigenti. Devono, inoltre, essere previsti servizi docce in numero proporzionato. Tali servizi devono essere gratuiti. Qualora fossero previsti, nell'area riservata a parcheggi, attacchi luce per Van o Roulotte, con potenza minima garantita per attacco di 1,5 Kw, il Comitato Organizzatore potrà pretendere un contributo spese di massimo 7,00 € per giornata di permanenza. Laddove fosse disponibile un attacco fino a 3 Kw il Comitato Organizzatore, previa specifica sul programma, potrà richiedere un contributo spese di 10,00 € per giornata di permanenza.

LIBRO VIII

MANIFESTAZIONI DI VOLTEGGIO

Tutti i Concorsi di Volteggio in Italia dovranno svolgersi secondo le norme indicate e con l'osservanza delle prescrizioni contenute nel presente Regolamento

TITOLO I DEFINIZIONE DELL'ANNO AGONISTICO

L'anno agonistico inizia il giorno successivo al Campionato Nazionale e si conclude con il successivo Campionato Nazionale

TITOLO II SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle Sanzioni Disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale. Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo, avvalendosi, ove necessario, delle norme valide per casi analoghi, contenute nel Regolamento della F.E.I. ed ispirandosi ai principi contenuti nel Codice di Condotta riportato nel presente Regolamento.

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le Manifestazioni e/o Concorsi di Volteggio indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali, eccettuati quelli che si svolgono sotto la normativa F.E.I.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle Manifestazioni e/o Concorsi;
- dai Responsabili dei Cavalli iscritti nei Ruoli Federali;
- da chi iscrive, partecipa o fa partecipare i propri Cavalli a Manifestazioni e/o Concorsi;
- da Volteggiatori, Longeur e Tecnici che prendono parte a Manifestazioni e/o Concorsi;
- dai Presidenti e Membri delle Giurie designate per dette Manifestazioni e/o Concorsi;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni e/o Concorsi.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi Rappresentanti nonché delle Giurie in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti l'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle Sanzioni Disciplinari previste dal Regolamento stesso e dallo Statuto Federale.

Per i casi non previsti dal presente Regolamento e per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza della Giuria prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo, avvalendosi, ove necessario, delle norme valide per casi analoghi, contenute nel Regolamento della F.E.I. ed ispirandosi ai principi contenuti nel Codice di Condotta riportato nel presente Regolamento.

TITOLO III GENERALITÀ

Possono indire Manifestazioni e/o Concorsi le Associazioni e gli Enti Affiliati o Aggregati alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che garantiscano il necessario affidamento tecnico e finanziario.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del Programma di una

Manifestazione e/o Concorso se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della Manifestazione stessa.

Qualora una Manifestazione e/o Concorso, di qualsiasi tipo, non venga organizzato da un Ente Aggregato o Affiliato, o comunque da un tesserato F.I.S.E., il relativo Comitato Organizzatore dovrà comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato F.I.S.E. o un Ente Aggregato o Affiliato soggetto quindi agli interventi previsti dalla Normativa Federale.

Il riconoscimento e l'approvazione del Programma di una Manifestazione e/o Concorso da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- all'impegno, da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché delle eventuali disposizioni integrative.
- all'impegno da parte dell'Organizzatore, per le Manifestazioni e/o Concorsi di durata superiore ad una giornata, di assicurare un'adeguata scuderizzazione dei Cavalli partecipanti, l'impianto di prima lettiera, la sistemazione del materiale di selleria e dei foraggi.

Sui Programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la Manifestazione e/o Concorso sono riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali.

Il Programma dovrà essere divulgato alle Associazioni e agli Enti Affiliati e Aggregati, ai Volteggiatori, ai Tecnici e ai Longeur interessati almeno 30 giorni prima della data della Manifestazione.

Gli Organizzatori, i Membri della Giuria, gli Ufficiali di gara ed i concorrenti che partecipano a Concorsi che si svolgano senza l'approvazione federale sono soggetti alle sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

TITOLO IV

CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI VOLTEGGIO

Tutti i Concorsi di Volteggio in Italia dovranno svolgersi secondo le norme indicate e con l'osservanza delle prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

I Concorsi sono classificati come di seguito:

- **CONCORSI SOCIALI**
- **CONCORSI PROMOZIONALI (CVP)**
- **CONCORSI NAZIONALI (CVN)**
- **CONCORSI DI INTERESSE FEDERALE**
- **CONCORSI INTERNAZIONALI (CVI)**

I Concorsi Sociali, Promozionali e Nazionali devono essere autorizzati dal competente Comitato Regionale che ne approva i Programmi. I Concorsi di Interesse Federale sono autorizzati dalla F.I.S.E. centrale che ne approva i Programmi e ne nomina i Giudici, su proposta del comitato organizzatore. La F.I.S.E. centrale redige il Programma e nomina i Giudici dei Concorsi Internazionali. I Programmi dei Concorsi Internazionali sono soggetti ad approvazione da parte della F.E.I.

TITOLO V

CONCORSI SOCIALI

Possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni Federate. Devono svolgersi all'interno e/o nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni. Ad essi possono partecipare, anche con Cavalli non iscritti ai Ruoli Federali, i Soci aventi la propria residenza sportiva presso l'Associazione che organizza la Manifestazione (vale a dire coloro che hanno rinnovato l'Autorizzazione a Montare per l'anno in corso presso l'Associazione stessa,) ed un numero massimo di 30 Volteggianti tesserati presso altri Enti Federati.

Non sono soggetti all'approvazione né da parte della F.I.S.E. né da parte dei suoi Organi Regionali; tuttavia l'Organizzatore ha l'obbligo di darne preventiva comunicazione al Competente Comitato Regionale, che può controllarne lo svolgimento a mezzo di un Tecnico e/o Candidato Giudice.

A tali Concorsi si applica il vigente Regolamento Nazionale per la parte tecnica e la Disciplina delle Autorizzazione a Montare, mentre per quanto riguarda Dirigenti e Servizi l'Ente Organizzatore non ha l'obbligo di avvalersi di tutti i servizi in altri casi obbligatori (Giuria, Segreteria, Servizio Medico, Ambulanza e Veterinario e Maniscalco)

Questo tipo di Concorso non può avere nessun valore di Qualifica per il Campionato Nazionale

Questo tipo di Concorso può essere inserito anche all'interno di un Concorso di altra disciplina e/o in un concorso nazionale o promozionale di volteggio

TITOLO VI

CONCORSI PROMOZIONALI (CVP)

Questa tipologia di Concorso ha lo scopo di agevolare i Comitati Organizzatori riducendo le spese di organizzazione al fine di favorire la programmazione di Concorsi a carattere regionale o interregionale.

Devono essere autorizzati dal Comitato Regionale di competenza, che ne approva i relativi Programmi.

Sono programmate solo Categorie Ludiche e Ludico/Integrate. È possibile inserire Categorie Agonistiche ad invito, per un massimo di 30 volteggiatori. Tali Concorsi valgono ai fini di Qualifica per i Campionati Nazionali per le Categorie Ludiche.

Cavalli e Volteggianti devono essere in regola con il Tesseramento Federale annuale.

La Giuria deve essere composta da un Giudice Nazionale e/o un Candidato Giudice Nazionale

Deve essere garantita l'operatività di una Segreteria **anche non abilitata alla disciplina**

Il Comitato Organizzatore è responsabile del regolare Tesseramento di Cavalli, Volteggianti, Tecnici, Longeur e Aiuto Longeur; è inoltre responsabile del controllo delle Classifiche.

Obbligatorio il servizio di Assistenza Medica (medico e ambulanza).

Non sono obbligatori Maniscalco e Veterinario, ma deve essere garantita la loro reperibilità.

Quote di iscrizione come da Regolamentazione annuale.

TITOLO VII

CONCORSI NAZIONALI (CVN)

Devono essere autorizzati dal Comitato Regionale di competenza, che ne approva i relativi Programmi.

E' obbligatoria la programmazione delle categorie ludiche e Ludico/Integrate ed Open; la programmazione delle categorie agonistiche è a discrezione del Comitato Organizzatore.

Cavalli e Volteggianti devono essere in regola con il Tesseramento Federale annuale.

La Giuria deve essere composta da un Giudice Nazionale di 2° livello o Internazionale. Il secondo ed un eventuale terzo Giudice possono essere anche Giudici Nazionali di 1° livello.

Tali Concorsi valgono ai fini di Qualifica per i Campionati Nazionali.

Deve essere garantita l'operatività di una Segreteria di Concorso appartenente all' Albo Segreterie di Volteggio Fise che deve essere affiancata da un Centro Calcoli. La Segreteria è responsabile del regolare tesseramento di Cavalli, Volteggianti, Tecnici, Longeur e Aiuto Longeur. La Segreteria è responsabile inoltre del controllo delle Classifiche.

Non sono obbligatori Maniscalco e Veterinario ma deve essere garantita la loro reperibilità.

Obbligatorio il servizio di assistenza medica (medico e ambulanza).

Quote di iscrizione come da regolamentazione annuale.

TITOLO VIII

CONCORSI DI INTERESSE FEDERALE

Campionato Italiano - Ponyadi - Coppa delle Regioni - Per i quali è previsto un regolamento specifico, che può variare di anno in anno

TITOLO IX

CONCORSI INTERNAZIONALI (CVI)

Si svolgono secondo il Regolamento di Volteggio della Federazione Equestre Internazionale.

Il Programma dovrà essere redatto dalla FISE Centrale e approvato dalla F.E.I.

Il Presidente di Giuria è a nomina Federale; anche la Giuria è a nomina Federale, su proposta del Comitato Organizzatore

TITOLO X

PROGRAMMA

Il Programma, dopo essere stato approvato dagli Organi Federali a ciò preposti, deve essere pubblicato dal C.O.; questo almeno un mese prima della data del Concorso. Al fine di promuovere la disciplina in tutti i Programmi nazionali (eccetto CVI) sono contemplate tutte le categorie ludico-addestrative comprese le categorie integrate. Nel Programma saranno specificati i giorni di programmazione delle gare, il giorno di chiusura delle iscrizioni, le categorie previste e l'ordine di svolgimento delle stesse, la Segreteria di Concorso, il Presidente di Giuria e la Giuria. Saranno inoltre specificate la natura e le misure dei Campi Gara e dei Campi Prova. Dopo la chiusura delle iscrizioni saranno possibili variazioni all'ordine di svolgimento delle categorie in base a necessità organizzative; il nuovo ordine deve essere comunicato a tutti gli iscritti almeno 3 giorni prima della manifestazione

TITOLO XI

DURATA

Una Manifestazione si intende iniziata un'ora prima dell'inizio della prima categoria e ultimata un'ora dopo la pubblicazione della Classifica finale.

TITOLO XII

ISCRIZIONE E PARTECIPAZIONE

Nessun Volteggiatore, Cavallo, Longeur può prendere parte ad una Manifestazione sia in gara che fuori gara, se non risulta regolarmente iscritto al Concorso stesso. Le iscrizioni devono essere redatte sugli appositi moduli scaricabili dal sito della F.I.S.E. che andranno compilati con tutti i dati richiesti; in alternativa potranno essere ritenute nulle. Le iscrizioni degli juniores ad una qualsiasi Manifestazione devono essere effettuate attraverso l'Associazione Sportiva presso cui sono tesserati con il consenso del Tecnico di riferimento. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età. Il Volteggiatore Junior dovrà essere assistito, sia in gara che nei campi prova, dal proprio Tecnico; qualora questo sia impossibilitato, potrà delegare altra persona con appropriata qualifica federale. Per le Categorie a Squadre Agonistiche è previsto l'inserimento all'atto dell'iscrizione, di due riserve.

Nella Categoria F Open, la Squadra potrà essere composta, totalmente o in parte, da atleti disabili. All'atto dell'iscrizione questo dovrà essere chiaramente indicato sul modulo; su cui dovranno essere quindi indicati quali sono i componenti disabili (contrassegnati da un asterisco), per consentire ai Giudici un prolungamento del tempo di esecuzione. Sul modulo dovrà essere inoltre riportato, oltre al nome del Tecnico di Volteggio, anche quello del tecnico di R.E. responsabile degli Atleti tesserati A/R.

TITOLO XIII

ISCRIZIONE FUORI CLASSIFICA

A discrezione del C.O. si accettano iscrizioni fuori classifica, che sono comunque soggette al pagamento della tassa di iscrizione (la stessa dei concorrenti in gara), ma esclusi dalla premiazione

TITOLO XIV **SOSTITUZIONE CAVALLO**

Un Cavallo può essere sostituito con un altro anche dopo la scadenza del termine delle iscrizioni. Una volta iniziato il Concorso, un Cavallo può essere sostituito con un altro solo se iscritto alla Manifestazione. Il cambio deve essere richiesto almeno un'ora prima dell'inizio della Categoria ed essere approvato dal Presidente di Giuria. La Competizione deve essere completata sullo stesso Cavallo (anche se su più giornate).

TITOLO XV **TASSA DI ISCRIZIONE**

La F.I.S.E. fissa annualmente la Tassa di Iscrizione per le varie Categorie. Il pagamento delle quote d'iscrizione va fatto inderogabilmente prima dell'inizio delle gare. Eventuali disdette dovranno pervenire al Comitato Organizzatore entro 3 giorni dall'inizio previsto della Manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50% delle quote di iscrizione e di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori eventualmente richiesti. Ritiri pervenuti a Manifestazione iniziata comportano l'obbligo di corrispondere il totale della Tassa di Iscrizione al C.O. Il termine di iscrizione è fissato dal C.O. e deve essere pubblicato sul programma. Il C.O. si riserva di accettare o meno le iscrizioni pervenute dopo la scadenza del termine

TITOLO XVI **PAGAMENTI NON SODDISFATTI**

Un Cavallo o un Volteggiatore o una Squadra non potranno prendere parte ad una Manifestazione riconosciuta se non avranno regolarizzato non solo tutti i pagamenti relativi alla Manifestazione in corso, ma anche eventuali arretrati da loro dovuti a qualunque titolo (iscrizioni, multe, etc) per qualsiasi precedente Manifestazione a cui il Cavallo è stato iscritto. Una lista delle persone non in regola con questi pagamenti sarà dalla F.I.S.E. messa a disposizione dei Comitati Organizzatori. Le persone in difetto non potranno partecipare ad altre manifestazioni riconosciute sino a che non siano state regolate tutte le loro pendenze.

TITOLO XVII **DICHIARAZIONE DI PARTENZA**

In tutte le Manifestazioni di più giornate e in quelle in cui è prevista l'Ispezione Veterinaria al termine di quest'ultima, entro il termine di tempo stabilito dal C.O., il Capo Equipe deve dichiarare il nome dei membri della Squadra e l'esatto ordine di entrata dei Volteggiatori; deve dichiarare inoltre i Pas de Deux, gli Individuali, i Cavalli e i Longeur effettivamente partenti.

TITOLO XVIII **SOSTITUZIONI**

Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti un massimo di due Volteggiatori della Squadra Agonistica con le riserve iscritte o con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione. Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria può essere sostituito un Volteggiatore del Pas de Deux con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione. Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti il Longeur o il Cavallo purché iscritti alla Manifestazione. Ogni sostituzione deve essere approvata dal Presidente di Giuria.

TITOLO XIX **ORDINI DI PARTENZA**

Nei Concorsi Promozionali (CVP) e Nazionali (CVN) che si svolgono in una sola giornata, previa autorizzazione da parte del Presidente di Giuria, la Segreteria può provvedere alla stesura dell'Ordine di Partenza per estrazione, preferibilmente alla presenza di testimoni, il giorno precedente la gara. Nei Concorsi che si svolgono in più giornate, e comunque ogni qualvolta il tempo a disposizione lo renda possibile, l'estrazione dell'Ordine di Partenza dovrà essere pubblica; il suo orario esatto dovrà essere previsto sul Programma o comunque comunicato a tutte le Associazioni iscritte; la Dichiarazione di Partenza andrà fatta almeno un ora prima dell'estrazione. Nei Concorsi di Interesse Federale l'estrazione dell'Ordine di Partenza dovrà essere obbligatoriamente pubblica. Una volta reso pubblico l'Ordine di Partenza può essere modificato solo previa autorizzazione del Presidente di Giuria. L'estrazione dell'ordine di partenza avverrà nella seguente maniera:

- **SQUADRE:** Il nome di tutti i Cavalli di Squadra partecipanti sono posti in un recipiente (A). I numeri corrispondenti ai Cavalli di Squadra sono posti in un secondo recipiente (B). Il nome di un Cavallo è estratto dal recipiente A e il numero equivalente alla posizione di partenza per quel Cavallo è estratto dal recipiente B. La procedura si ripete per tutti i Cavalli scritti. In caso più Squadre abbiano lo stesso Longeur dovranno esserci almeno 3 Cavalli di intervallo tra una e l'altra per cui gli ingressi multipli saranno estratti per primi.
- **INDIVIDUALI e PAS DE DEUX:** Prima dell'estrazione deve essere dichiarato l'ordine di salita dei Volteggiatori su ciascun Cavallo (Dichiarazione di Partenza). In caso un Cavallo partecipi alla competizione più di una volta il nome del suddetto Cavallo sarà estratto tante volte quante sono le sue entrate. Numeri corrispondenti alle entrate totali saranno posti nel recipiente (A). Cavalli che entrano più volte e Longeur che longiano più di un Cavallo vengono estratti per primi. Dopo gli altri Cavalli saranno estratti come per le Squadre. Nel caso un Cavallo entri più di una volta e un Longeur longi più di

un Cavallo dovranno esserci almeno sei Cavalli di intervallo per gli Individuali e tre Cavalli per i Pas de deux. Questo sarà deciso con l'estrazione.

TITOLO XX **ESTRAZIONE SECONDA MANCHE**

La seconda manche seguirà l' Ordine Inverso, come da Regolamento F.E.I.

TITOLO XXI **CLASSIFICHE**

Le classifiche verranno redatte dalla segreteria di concorso, preferibilmente con la specifica del voto dell'esercizio obbligatorio, del libero e obbligatoriamente con la media tra i due per ogni elemento di giuria.

Ogni categoria avrà la sua classifica con i nomi dei giudici che l'avranno giudicata.

In ogni categoria se il numero degli iscritti lo consente saranno redatte classifiche separate maschili e femminili.

Se nel programma è prevista una categoria Pony, questa avrà classifica separata, e se il numero degli iscritti lo consente, una classifica maschile e una femminile.

Nelle categorie individuali D e C sono previste classifiche separate under 12 ed over 12

Qualora non ci fossero almeno tre partenti, salvo diversa indicazione del programma di concorso, nelle categorie individuali è data facoltà, al presidente di giuria, di unire i concorrenti nelle seguenti modalità:

prima verranno accorpati i volteggiatori maschili e femminili mantenendo divisi D, C, Children, Junior, Senior.

Secondariamente, solo per gli individuali stellati, verranno accorpati gli atleti una stella (J/CH/S), due stelle (J/CH/S).

Per la categoria PDD** non sarà possibile la fusione tra Senior e Junior.

TITOLO XXII

PREMIAZIONI

La dotazione complessiva dei premi deve essere indicata nel programma di ogni manifestazione

In ogni categoria, è fatto obbligo agli Organizzatori di destinare a tutti i volteggiatori, ai loro longeurs e aiuto longeur classificati, una coccarda o un piccolo souvenir (ricordo) alla cerimonia di premiazione.

Per i primi tre classificati di ogni categoria devono essere previsti trofei, coppe medaglie o premi in oggetto.

Devono essere previsti, in ogni concorso, **anche quelli di interesse federale**, premi in oggetto per la Cat F Open, che prevede tutti i concorrenti classificati Ex aequo

Alla cerimonia di premiazione accedono esclusivamente gli atleti regolarmente iscritti alla competizione

LIBRO IX

LA COMPETIZIONE

TITOLO I GENERALITA'

Durante il Test il Cavallo si muove su un circolo di 18/20 m di diametro.

Per le prove da eseguire al galoppo tutto il Test deve essere eseguito nel galoppo corretto (non galoppo falso o disunito).

I Test potranno essere eseguiti indifferentemente a mano sinistra o a mano destra nelle categorie ludiche e nelle agonistiche fino alla categoria 1*; le categorie 2* e 3* devono obbligatoriamente essere eseguite a mano sinistra.

Tutti i Test devono essere eseguiti sullo stesso Cavallo e con lo stesso Longeur.

Nel Test Obbligatorio i Volteggianti devono eseguire degli esercizi definiti (vedi linee guida)

Nel Test Libero i Volteggianti hanno l'opportunità di mostrare le loro capacità artistiche: possono costruire un programma originale utilizzando le proprie abilità e idee (vedi linee guida).

Il Test Tecnico, nelle categorie previste, è costituito da elementi tecnici e elementi liberi aggiuntivi, scelti dal Volteggiatore.

È consigliato di eseguire il Test Obbligatorio con la musica.

Il Test Libero e il Test tecnico devono essere eseguiti con la musica.

La musica deve essere fornita al C.O. nella forma richiesta sul programma della manifestazione.

Il Test deve essere eseguito sul Cavallo, quindi non è permesso alcun elemento o movimento di danza a terra.

TITOLO II **COMPETIZIONE A SQUADRE**

Una Squadra di Volteggio è composta da Longeur, Cavallo e 2/6 Volteggianti; nelle Categorie previste è ammesso l'Aiuto Longeur.

Maschi e femmine possono gareggiare nella stessa Squadra

Tutti i Volteggianti devono eseguire tutti i Test. Se un Volteggiatore non compete nel Test Obbligatorio tutti gli esercizi non eseguiti ricevono uno 0.

Nel Test Libero per ogni Volteggiatore che non compete sarà data una detrazione (vedi linee guida).

TITOLO III **COMPETIZIONI INDIVIDUALI**

Il Volteggiatore Individuale è accompagnato solo dal Longeur e dal Cavallo; nelle Categorie previste è ammesso l'Aiuto Longeur.

TITOLO IV **COMPETIZIONI PAS DE DEUX**

Il Pas de Deux è composto da Longeur, Cavallo e due Volteggiatori; nelle Categorie previste è ammesso l'aiuto Longeur.

Maschi e femmine possono gareggiare nello stesso Pas de Deux

TITOLO V **RISERVATE A PONY**

In una Manifestazione possono essere programmate, a discrezione del C.O., delle categorie riservate a Pony, con volteggiatori di età inferiore a 14 anni, con classifica separata (PDD, Individuali o Squadre ludiche o agonistiche). I volteggiatori che partecipano alla competizione su Cavallo possono partire una seconda volta nella medesima competizione su Pony.

TITOLO VI **IL SALUTO**

In tutti i Test il Volteggiatore e il Longeur (e l'eventuale aiuto Longeur) devono salutare il Giudice in A, come segno di cortesia, prima e dopo la gara. Eventuale eliminazione per non aver eseguito il saluto è a discrezione del

Giudice in A. Il Giudice in A deve rispondere al saluto. L'entrata, il saluto e l'uscita sono a discrezione dei concorrenti ma devono essere sobri ed essenziali. Appena usciti dal Campo Gara le redini fisse devono essere staccate. Non farlo rappresenta un abuso sul Cavallo e comporta un Richiamo scritto.

TITOLO VII **CAMPI GARA**

Il Campo Gara può essere indoor o outdoor; deve essere di materiale morbido ed elastico e ben livellato. Nel caso un Concorso sia organizzato in campo coperto l'altezza del soffitto deve essere di almeno 5 m. Il pubblico deve distare almeno 11 m. dal centro del circolo di gara (nel Campionato Nazionale almeno 13-14 m.). Il Campo Gara deve misurare almeno 20 m di diametro; nei Concorsi di Interesse Federale è consigliato, ove possibile, un diametro superiore; per i Concorsi Sociali e nei Concorsi Promozionali possono essere sufficienti 18 metri di diametro. E raccomandabile ripristinare le condizioni del terreno ogni qual volta sia necessario.

TITOLO VIII **DISPOSIZIONE DELLA GIURIA**

Il tavolo dei Giudici deve essere posizionato preferibilmente su una pedana a circa 50-60 cm da terra. La postazione del Presidente di Giuria, contrassegnata con la lettera A, deve trovarsi di fronte all'entrata in campo gara. Gli eventuali altri Giudici vengono posizionati ad eguale distanza dal Presidente e le postazioni contrassegnate da lettere in ordine crescente. Ogni Giudice deve aver a disposizione un Segretario, il Presidente di Giuria può richiedere un Cronometrista, che deve essere maggiorenne

TITOLO IX **APERTURA DEL CAMPO GARA**

Nelle Manifestazioni di una sola giornata, fino a 45 minuti prima dell'inizio delle gare, i Cavalli partecipanti potranno entrare nel circolo di gara esclusivamente portati a mano. Nelle Manifestazioni di 2 o più giornate il C.O. deve mettere a disposizione dei Volteggianti il circolo di gara, ad orari e tempi stabiliti (non meno di 5 minuti a Cavallo).

TITOLO X CAMPO PROVA

Un Campo Prova può essere indoor o outdoor; deve essere di materiale morbido ed elastico e deve essere piano e livellato. Il Campo Prova deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno antecedente le gare. **In tutti i concorsi dovrà essere messo a disposizione almeno un cavallo finto.**

Il Campo di Prova deve essere predisposto in modo che i Cavalli in lavoro non disturbino i concorrenti in gara. Responsabile della sicurezza in campo prova è il Comitato Organizzatore; a tal fine è consigliata la presenza di un Commissario al Campo Prova che vigilerà per tutta la durata della Manifestazione sul rispetto delle norme del vigente Regolamento. Nei Concorsi di Interesse Federale il Commissario al Campo Prova è obbligatorio e deve essere un Giudice, un Candidato Giudice o un Tecnico di Volteggio (1° 2° 3° livello) Nel Campo Prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

Il Campo Prova sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso al termine dell'ultima categoria prevista, salvo eventuali diverse indicazioni del Presidente di Giuria, prese in accordo con il C.O.

Nei Campi Prova sono vietate le stesse imboccature vietate nei Campi Gara, ad eccezione della briglia che può essere usata se il Cavallo è montato. In Campo Prova possono entrare esclusivamente atleti, Longeur e Tecnici in regola con il tesseramento annuale F.I.S.E. e iscritti alla Manifestazione

TITOLO XI

CRONOMETRAGGIO E USO DELLA CAMPANA

Entro 30" dopo il suono della campana i Volteggianti e il Longeur devono entrare in Campo Gara e eseguire il saluto. Nelle categorie agonistiche, prima di iniziare l'esercizio, il Cavallo deve trottare in circolo fino a che il Giudice in A suona la campana. Entro 30 secondi dal suono della campana che segue il giro di trotto, deve essere iniziato l'esercizio. Dove previsto, il tempo accordato per il Test comincia nel momento in cui il primo Volteggiatore tocca il fascione, il pad o il Cavallo e finisce con lo scadere del Tempo Limite. I Giudici smettono di giudicare quando l'ultimo Volteggiatore tocca terra dopo la discesa finale. Solo esercizi (statici o dinamici o uscite) già iniziati quando suona la campana per lo scadere del Tempo Limite possono essere terminati e inclusi nella valutazione del Voto Tecnico e Artistico. Tutti gli esercizi e le uscite iniziati dopo il termine del Tempo Limite saranno valutati nel Voto di Esecuzione, comprese le detrazioni per caduta, ma non nel Voto di Difficoltà e Artistico. La Campana è usata dal Giudice in A, come segnale per gli atleti, nelle seguenti occasioni :

- Per dare il segnale di entrare in Campo Gara.
- Per dare il segnale di iniziare il Test (sia Obbligatorio che Libero). Se nel Test Obbligatorio, più di un Volteggiatore individuale gareggia con lo stesso Cavallo, il Volteggiatore successivo al primo entra nel circolo e inizia l'esercizio immediatamente dopo la discesa del Volteggiatore precedente, senza aspettare il suono della campanella.
- Per interrompere il Test al fine di risolvere problemi con la musica (musica che non parte, etc.)
- Per annunciare lo scadere del Tempo Limite.
- Per fermare il cronometro e interrompere la musica dopo una caduta se il Volteggiatore non è in grado di continuare immediatamente l'esercizio o di tornare in riga. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- Per fermare l'atleta o l'esercizio quando il Cavallo mostra un qualsiasi segno di zoppia o dolore, o quando il Cavallo è fuori controllo o pericoloso per i Volteggianti.

- Per fermare l'esercizio in circostanze impreviste, come sistemare la bardatura del Cavallo o qualunque altra situazione che richieda immediata attenzione. Il tempo e la musica sono fermate. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- Per dare il segnale al Volteggiatore di riprendere dopo un'interruzione. L'esercizio deve riprendere entro 30" dal suono della campana. Il cronometro riparte quando il Volteggiatore tocca il Cavallo, il fascione o il pad.

In situazioni poco chiare il Giudice, il Longeur e il Volteggiatore possono comunicare

TITOLO XII

PUBBLICITA' E SPONSORIZZAZIONI

Tutte le Associazioni e gli atleti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purché tali contratti siano approvati dalla F.I.S.E. secondo la specifica regolamentazione vigente.

TITOLO XIII

EVENTI IMPREVISTI

In assenza della musica, per qualunque causa, i Volteggiatori devono iniziare o continuare la loro esecuzione a meno che il Giudice in A non suoni la campana per fermare il Test. Se per qualunque problema, durante lo svolgimento di una categoria viene a mancare un Giudice, i conteggi, per tutta la categoria, verranno fatti solo sui punteggi assegnati dai Giudici rimanenti.

LIBRO X

VALUTAZIONI

TITOLO I

VALUTAZIONI DEI TEST

Art. TEST OBBLIGATORIO

Punteggio		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25 %
B	Voto Esercizio	25 %
C	Voto Esercizio	25 %
D	Voto Esercizio	25 %

Art. TEST LIBERO

Punteggio		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25 %
B	Voto Tecnico	25 %
C	Voto Artistico	25 %
D	Voto Tecnico	25 %

Art. TEST TECNICO

Punteggio		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25 %
B	Voto Esercizio	25 %
C	Voto Artistico	25 %
D	Voto Esercizio	25 %

Art. TEST OBBLIGATORIO CATEGORIE LUDICHE

Punteggio		Coefficiente
A	Voto Esercizio	25 %
B	Voto Esercizio	25 %
C	Voto Esercizio	25 %
D	Voto Esercizio	25 %

Art. TEST LIBERO CATEGORIE LUDICHE

Punteggio		Coefficiente
A	Voto Impressione Generale	25 %
B	Voto Tecnico	25 %
C	Voto Artistico	25 %
D	Voto Tecnico	25 %

Se la Giuria è composta da 4 giudici, ogni Giudice darà un punteggio. Se la Giuria è composta da meno di 4 Giudici ciascun Giudice dovrà assegnare tutti i Voti relativi al Test. La somma dei punteggi delle schede di ogni Giudice verrà diviso per il numero dei Giudici stessi.

NELLA CATEGORIA F OPEN NON VENGONO DATI DEI VOTI MA DEVONO ESSERE ESPRESSI DEI GIUDIZI

TITOLO II
VALUTAZIONI

PUNTEGGIO

Il punteggio vanno da 0 a 10; sono permessi i decimali.

10-eccellente

9-molto bene

8-bene

7-abbastanza bene

6-soddisfacente 5-sufficiente

4-insufficiente 3-abbastanza male

2-male

1-molto male

0-non eseguito o come risultato di detrazione

I punteggi intermedi e i risultati finali saranno arrotondati al terzo decimale (da 0,0011-0,0014 in difetto; da 0,0015-0,0019 in eccesso)

VOTO CAVALLO

La valutazione del Cavallo inizia con l'ingresso in campo e finisce con l'ultima discesa. Se più di un individuale o Pas-de-Deux gareggiano sullo stesso Cavallo, il Voto Generale (entrata, saluto e giro di trotto) sarà uguale per tutti i Volteggianti. Per i criteri di valutazione del Cavallo vedere le Linee Guida.

VOTO ESERCIZIO

Nel Test Obbligatorio, tutti gli esercizi richiesti devono essere valutati con un punteggio (tranne per la categoria F open). Nel Test Tecnico tutti gli esercizi tecnici richiesti devono essere valutati con un punteggio; l'Esecuzione degli esercizi addizionali sarà valutata separatamente. Per i criteri di valutazione degli esercizi vedere le Linee Guida

VOTO TECNICO

Nel Voto Tecnico sono valutate con un punteggio la Difficoltà (se richiesta nel Test) e la qualità degli elementi liberi (Esecuzione). La valutazione della Difficoltà comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite. La valutazione della Esecuzione comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando l'ultimo Volteggiatore tocca il terreno dopo l'uscita finale. Per i criteri di valutazione degli elementi vedere le Linee Guida.

VOTO ARTISTICO

Nel Voto Artistico sarà valutata la struttura e la coreografia del test. La valutazione del Voto Artistico comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite. Per i criteri di valutazione degli elementi vedere le Linee Guida.

VOTO IMPRESSIONE GENERALE

Nell'Impressione Generale si valutano: entrata, uscita, saluto, presentazione della Squadra, attrezzatura del Cavallo, abbigliamento di Squadra, Longeur e Aiuto, lavoro del Longeur, attitudine del Cavallo.

SCHEDE DI VALUTAZIONE

Il Giudice deve assegnare i suoi punteggi su una apposita scheda di valutazione F.I.S.E. Ogni punteggio corretto deve essere firmato dal Giudice che ha fatto la correzione. I punteggi dei Giudici devono essere scritti a penna. Sulla scheda è presente uno spazio per le note, dove il Giudice più spesso possibile deve scrivere le ragioni del suo giudizio. Scrivere note è strettamente raccomandato quando si assegna un punteggio sotto il 5. Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale. Le schede di valutazione originali devono essere consegnate agli atleti alla fine della competizione. Le schede di valutazione possono essere scaricate dal sito F.I.S.E.

TITOLO III

VALUTAZIONE DELLA GARA A SQUADRE AGONISTICHE

TEST OBBLIGATORIO squadre:

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)
- Voto Esercizio 75% (3 voti)

Il punteggio degli Esercizi Obbligatori di tutti i Volteggianti viene sommato. La somma viene divisa per il numero di esercizi e per il numero di Volteggianti

TEST LIBERO Squadra:

- Voto Cavallo 25% (1 voto)
- Voto Tecnico 50% (2 voti)
- Voto Artistico 25% (1 voto)
- Voto Tecnico: Nelle Squadre C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto Esecuzione degli esercizi del libero. Nelle Squadre D, 2* Junior e Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto Esecuzione (70%) e Voto Difficoltà (30 %).
- Voto Esecuzione: La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10. Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.
- Voto Difficoltà:
Libero Test D e Test 1 Squadre
Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà Solo i 20 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:
 - Elementi Difficili (D) 0.5 punti
 - Elementi Medi(M) 0.3 punti
 - Elementi Facili(F) 0.1 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida Libero

Test 2 Squadre

Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà Solo i 25 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Elementi Difficili(D) 0.4 punti
- Elementi Medi(M) 0.3 punti
- Elementi Facili(F) 0.1 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

- Voto Artistico: Il Voto Artistico nel Test Libero è diviso in due parti: struttura del Test Libero 50% e coreografia 50%. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

VOTO FINALE DELLA GARA A SQUADRE

Nelle gare a una sola manche il Voto Finale è dato dalla somma del punteggio totale dei due Test diviso due.

Nelle gare a due manche la categoria D nella seconda manche ripete sia il Test Obbligatorio che il Test Libero in un'unica entrata. Voto Finale Squadra categoria D: somma del punteggio totale delle due manche diviso due. Le categorie C-1*-2*-3* nella seconda manche ripetono solo il Test Libero. Voto Finale Squadra categoria C-1*-2*-3* somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre. In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità i concorrenti verranno classificati ex- aequo.

TITOLO IV

VALUTAZIONE DELLA GARA INDIVIDUALE

TEST OBBLIGATORIO Individuale:

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)
- Voto Elementi 75% (3 voti)

Il punteggio degli Elementi Obbligatori viene sommato.

La somma viene divisa per il numero di elementi.

TEST TECNICO Individuale:

- Voto Cavallo 25% (1 voto)
- Voto Elementi 50% (2 voti)

Il Voto degli Elementi Tecnici (83,3%) e il Voto dell'Esecuzione degli Elementi Aggiunti(16,7%) sono sommati. La somma di questi Voti viene divisa per sei.

- Voto Artistico 25% (1 voto)

TEST LIBERO Individuale:

- Voto 25% (1 voto)
- Voto Tecnico 50% (2 voti)
- Voto Artistico 25% (1 voto)

- Voto Tecnico:
Negli Individuali C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli elementi del libero. Negli Individuali D, 2* Junior e Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).
- Voto Esecuzione:
La media delle detrazioni per ogni elemento e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10.
Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.
- Voto difficoltà:
Test Libero D Individuale
Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà
Solo i 10 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:
 - Elementi Difficili (D) 1 punti
 - Elementi Medi (M) 0.5 punti
 - Elementi Facili (F) 0.0 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Test Libero Individuale

Gli esercizi sono divisi in quattro gradi di difficoltà

Solo i 10 esercizi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Elementi Rischio (R) 1.3 punti
- Elementi Difficili (D) 0.9 punti
- Elementi Medi (M) 0.4 punti
- Elementi Facili (F) 0.0 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

- Voto Artistico:

Il Voto Artistico nel Test Libero è diviso in due parti: struttura del Test Libero 50% e coreografia 50%.

Per i Criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

VOTO FINALE DELLA GARA INDIVIDUALI

Nelle gare a una sola manche il Voto Finale è dato dalla somma del punteggio totale dei due Test diviso due. Nelle gare a due manche la categoria D nella seconda manche ripete sia il Test Obbligatorio che il Test Libero in un'unica entrata. Voto finale: somma del punteggio totale delle due manche diviso due. Le categorie C-1*-2* che nella seconda manche ripetono solo il Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre. Le categorie C-1*-2* che nella seconda manche ripetono Test Obbligatorio e Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale delle 2 manche diviso due. La categoria 3* quando composta da tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnico, Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre. La categoria 3* quando composta da due prove: Test Obbligatorio, Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei due Test diviso due. In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round.

TITOLO V

VALUTAZIONE DELLA GARA PAS DE DEUX

TEST OBBLIGATORIO Pas de Deux:

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)
- Voto Esercizi 75% (3 voti)

Il punteggio degli Esercizi Obbligatori viene sommato.

La somma viene divisa per il numero di esercizi. Il risultato viene diviso per 2.

TEST LIBERO Pas de Deux:

- Voto Cavallo 25% (1 voto)
- Voto Tecnico 50% (2 voti)
- Voto Artistico 25% (1 voto)

Voto Tecnico:

Nel Pas de Deux C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli esercizi del libero. Nei Pas de Deux D, 2* Junior e Senior e 3* Senior, il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).

Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10. Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

Voto difficoltà:

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

Libero Test D

Solo i 10 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Elementi Difficili (D) 1 punto

- Elementi Medi (M) 0.5 punti
- Elementi Facili (F) 0.0 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 1 (Junior 2*)

Solo i 10 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Elementi Difficili (D) 1 punto
- Elementi Medi (M) 0.5 punti
- Elementi Facili (F) 0.0 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 2 (Senior 2* 3*)

Solo i 13 elementi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Elementi Difficili (D) 0.8 punti
- Elementi Medi (M) 0.4 punti
- Elementi Facili (F) 0.0 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

- Voto Artistico: Il Voto Artistico nel Test Libero è diviso in due parti: struttura del Test Libero 50% e coreografia 50%. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

Art. VOTO FINALE DELLA GARA PAS DE DEUX

Nelle Categorie D, C e 1* il punteggio dei due Test è sommato e diviso due. Nelle Categorie 2* e 3* il punteggio finale è dato dal risultato del solo Test Libero. Nelle categorie D, 2* e 3* a più manche il punteggio di ciascuna manche è sommato e diviso due. In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round. In caso di pari merito nelle categorie 2* 3* a una sola manche (un solo Test Libero) la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel Voto Tecnico.

TITOLO VI

VALUTAZIONE DELLE CATEGORIE LUDICHE/INTEGRATE

TEST OBBLIGATORIO CATEGORIE LUDICHE/INTEGRATE

- Voto Esercizio 100% Il punteggio degli Esercizi Obbligatori di tutti i Volteggianti viene sommato. La somma viene divisa per il numero di esercizi e per il numero di Volteggianti

TEST LIBERO CATEGORIE LUDICHE/INTEGRATE

- Voto Impressione Generale 25%
- Voto Tecnico 50%
- Voto Artistico 25%

Il Voto Finale è dato dalla somma del punteggio totale dei due Test diviso due.

Nell' Impressione Generale si valutano: entrata, uscita, saluto, presentazione della Squadra, attrezzatura del Cavallo, abbigliamento di Squadra, Longeur e Aiuto, lavoro del Longeur, attitudine del Cavallo

LIBRO XI

LE CATEGORIE LUDICHE

TITOLO I

CATEGORIE LUDICO/ADDESTRATIVE e LUDICO/INTEGRATE

- **CATEGORIA F**
- **CATEGORIA F PULCINI**
- **CATEGORIA F INTEGRATA**
- **CATEGORIA F OPEN**
- **CATEGORIA L**
- **CATEGORIA L AMATORI**
- **CATEGORIA L INTEGRATA**
- **CATEGORIA E**
- **CATEGORIA E INTEGRATA**

TITOLO II **GENERALITA'**

La finalità di queste categorie è di avvicinare gli atleti al Volteggio. Tranne la F Open (che può essere composta anche da un solo volteggiatore) sono a Squadre; una Squadra ludica o ludico-integrata è composta da un Longeur, un aiuto Longeur, un Cavallo e da un minimo di 2 a un massimo di 6 Volteggianti. Le Squadre possono essere miste (maschi, femmine). Le Squadre possono essere composte da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega del Tecnico di riferimento, se non presente in gara.

I Volteggianti devono essere in regola con il tesseramento annuale F.I.S.E. ed in possesso di Patente A da almeno 3 mesi o Patente agonistica non di specialità. I Cavalli devono essere iscritti ai Ruoli Federali e in regola col rinnovo annuale. E' possibile la partecipazione anche con il solo passaporto ludico-addestrativo (vedi normativa F.I.S.E.). Le categorie a Squadre sono composte da un Test Obbligatorio e un Test Libero. Tutti i Volteggianti dovranno eseguire il Test Obbligatorio e almeno un esercizio, oltre alla salita, nel Test Libero. Test Obbligatorio e Test Libero della categoria ludiche si eseguono sempre consecutivamente e nelle competizioni con 2 manche il Test Obbligatorio viene ripetuto anche nella seconda manche. Il Test Obbligatorio di queste categorie non ha Tempo Limite. Nel Test Libero il tempo accordato è di 30" a Volteggiatore (vale la somma), solamente nella F

Open al volteggiatore disabile è dato il doppio del tempo (60" vale la somma).

Ogni Volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio esterno, o sulla schiena o sulla gamba esterna, perché il cavallo può girare anche a mano destra, nelle categorie ludiche Il Test Libero si esegue al passo; sono ammessi al massimo due Volteggianti sul Cavallo. La costruzione del Test Libero deve essere adeguata ad una gara ludico/addestrativa.

Nel Test Libero vengono assegnati un Voto Tecnico (50%) e un Voto Artistico (25%); nessuna valutazione viene data alla Difficoltà. Nelle Categorie Ludiche viene inoltre valutata l'Impressione Generale che incide per 25% sul risultato del Test Libero.

TITOLO III CATEGORIA F

Tutti gli elementi vengono eseguiti al passo

Il P.O. è composto da 3 elementi valutati:

- salita con aiuto (senza valutazione)
 - 1) seduto posizione base con 4 battute di mano
 - 2) mezza bandiera
 - 3) passaggi di gamba
- uscita con passaggio di gamba all'interno, permesso l'aiuto (senza valutazione)

TITOLO IV CATEGORIA F OPEN

Riservata ad atleti con pat. A/R e con HF, NV, IV non ancora classificati e DIR.

Il P.O. sarà lo stesso della categoria F. Le variazioni nel P.L. si riferiscono esclusivamente, al limite di tempo e all'età. Infatti, in tale categoria, che prevede la partecipazione sia a livello individuale, che a coppie e a squadra, nell'esecuzione del P.L. si hanno 30" a volteggiatore per i normodotati, 60" a volteggiatore per i disabili (vale la somma). Anche in caso di superamento del tempo limite, sarà data la possibilità di portare a completamento il proprio esercizio. In premiazione vengono chiamati **tutti i partecipanti e premiati con classifica ex-aequo, anche nei concorsi di interesse federale (Ponyadi, Coppa Regioni e Campionato)**

E' stata all'uopo predisposta una scheda di valutazione, che prevede una valutazione descrittiva dell'esercizio, senza punteggio. L'aiuto longeur deve essere in possesso di qualifica tecnica FISE in ruolo. Si precisa inoltre, che è consentito all'aiuto longeur di camminare a fianco del cavallo, durante l'esecuzione degli esercizi. La partecipazione a tale categoria da parte di atleti normodotati, (presenti al massimo per il 50% della squadra), non escluderà la partecipazione ad altra categoria ludica, nel corso della stessa manifestazione. L'atleta normodotato può partecipare a questa categoria sia con brevetto che con patente ludica e non ha limite d'età Poiché la partecipazione in questa categoria è aperta ai patentati A/R, sul modulo di iscrizione della società che porta in gara una squadra F Open, deve essere riportato, oltre al nome del tecnico di volteggio, anche quello del tecnico di R.E. responsabile degli atleti tesserati A/R) Per la sola categoria F Open, è auspicabile che i Comitati Organizzatori applichino quote di iscrizione promozionali.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE degli atleti con disabilità: L'intenzione di partecipare ad una Categoria Ludica Integrata o alla F Open, da parte di una squadra composta, totalmente o in parte, da atleti disabili, deve essere chiaramente indicata sul modulo di iscrizione. Su tale modulo, infatti, devono essere indicati quali sono i componenti disabili, contrassegnati **da un asterisco**, al fine di consentire ai giudici un prolungamento del tempo di esecuzione.

TITOLO V **CATEGORIA F PULCINI**

Possono iscriversi alle competizioni tutti gli atleti da 4 a 6 anni accompagnati da un Tecnico FISE di qualsiasi disciplina, o da un Otevol. Questa categoria è prevista in tutti i CVS, CVP, CVN e Ponyadi, ma non alla Coppa delle Regioni e ai Campionati Italiani.

Gli atleti dell'età di 4 anni possono gareggiare esclusivamente su pony, così come previsto dalla disciplina delle autorizzazioni a montare.

Tutti gli elementi vengono eseguiti al passo

Il P.O. è composto da 2 elementi valutati:

- salita con aiuto (senza valutazione)
 - 1) seduto posizione base con 4 battute di mano
 - 2) mezza bandiera
- uscita con passaggio di gamba all'interno, (senza valutazione) permesso l'aiuto

Nel Test Libero il tempo accordato è di 30" a Volteggiatore (vale la somma)

TITOLO VI **CATEGORIA L ED L AMATORI**

Il P.O. è composto da 2 elementi al galoppo e 2 al passo, eseguiti in un unico blocco:

- salita al passo con aiuto (senza valutazione)
 - 1) al galoppo: seduto posizione base con 4 battute di mano
 - 2) al galoppo: mezza bandiera
 - 3) al passo: in ginocchio con braccia lungo i fianchi
 - 4) al passo: mulino
- uscita al passo con passaggio di gamba all'interno, permesso l'aiuto (senza valutazione)

TITOLO VII CATEGORIA E

Il P.O. è composto da 3 elementi al galoppo e 2 al passo, eseguiti in un unico blocco:

- salita al passo con aiuto (senza valutazione)
- 1) al galoppo: seduto posizione base con 4 battute di mano
- 2) al galoppo: mezza bandiera
- 3) al galoppo: passaggi di gamba (non si contano le falcate di galoppo, ma viene valutata la fluidità del movimento)
- 4) al passo: in piedi con braccia lungo i fianchi
- 5) al passo: uscita dinamica all'interno.

TITOLO VII CATEGORIE LUDICHE INTEGRATE

Il volteggio è, allo stato attuale, l'unica disciplina equestre aperta agli atleti disabili DIR (Disabilità Intellettiva Relazionale) tesserati con pat. A, per questo sono state istituite le Categorie Ludiche Integrate (F, L, E) .

Lo scopo è quello di incentivare la partecipazione degli atleti disabili ai concorsi di volteggio e facilitarne l'integrazione attraverso l'istituzione di categorie che dessero loro la possibilità di accedere anche alle premiazioni, con classifica separata, ricevendone una maggiore gratificazione.

REQUISITI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Possono partecipare alle Categorie Ludiche Integrate gli atleti disabili HF, Ipovedenti, Non Vedenti e DIR, tesserati con patente A.

Possono prendere parte alle Categorie Ludiche Integrate anche gli atleti normodotati tesserati con patente A, di età non superiore ai 18 anni per le cat. F, E Integrate, purché inseriti in squadre dove almeno il 50% dei componenti sia costituito da atleti disabili. La partecipazione a tale categoria

da parte di atleti normodotati non escluderà la loro eventuale partecipazione ad altra categoria ludica nel corso della stessa manifestazione. In tal caso l'atleta normodotato sarà tenuto al pagamento della tassa di iscrizione una sola volta.

Il P.O. è composto dagli stessi elementi delle categorie ludiche non integrate (E, F, L) e alle stesse andature di queste

Nel Test Libero, sempre al passo, il tempo accordato è di 30" a Volteggiatore (vale la somma).

Lo svolgimento delle Categorie Ludiche Integrate sarà automaticamente previsto in tutti i concorsi di Volteggio (inclusi Campionati, Ponyadi, ecc) dove sono programmate Categorie Ludiche.

Si considera effettuata una Categoria Ludica Integrata purché vi sia stata almeno una squadra iscritta a tale categoria.

L'intenzione di partecipare ad una Categoria Ludica Integrata da parte di una squadra composta, totalmente o in parte, da atleti disabili, deve essere chiaramente indicata sul modulo di iscrizione. Su tale modulo devono essere anche indicati, nelle note, quali sono i componenti disabili (**possibilmente con un piccolo asterisco accanto al nome**). Tale squadra può anche decidere, a giudizio del tecnico, di prendere parte alla Categoria Ludica e andare in premiazione a classifica unica con le altre squadre partecipanti.

Nello svolgimento delle manifestazioni, l'ordine di partenza di una Categoria Ludica e della relativa Categoria Integrata sarà unico, mentre le premiazioni verranno effettuate con classifica separata tra le due categorie.

LIBRO XII

Categorie AGONISTICHE

Tali categorie si dividono in categorie agonistiche a squadre e categorie agonistiche individuali.

TITOLO I

CATEGORIE AGONISTICHE A SQUADRE

- **CATEGORIA D**
- **CATEGORIA C**
- **CATEGORIA 1*JUNIOR/SENIOR**
- **CATEGORIA 2*JUNIOR/SENIOR**
- **CATEGORIA 3*SENIOR**

GENERALITA'

Le categorie a Squadre sono composte da un Test Obbligatorio e un Test Libero. La Squadra entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l'Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione. I Volteggianti che prendono parte a queste categorie devono avere minimo 8 anni (vale il millesimo dell'anno). Una Squadra è composta da un Longeur, un Cavallo e un numero di Volteggianti da 4 a 6 per le Categorie D e C da 6 Volteggianti per le Categorie 1*-2*-3*. Le Squadre possono essere miste (maschi, femmine). Le Squadre possono essere composte da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega. Nelle competizioni a Squadre tutti i Volteggianti dovranno eseguire il Test Obbligatorio e almeno un esercizio, oltre alla salita, nel Test Libero. Nelle Squadre con Test Libero al passo si può avere un aiuto Longeur che entrerà con la Squadra ed il Longeur. Ogni altro tipo di aiuto esterno è causa di eliminazione. Nelle categorie con Test Libero al galoppo le due prove devono essere separate da almeno un'ora. Ogni Volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio destro, o sulla schiena o sulla gamba destra. Test Obbligatorio e Test Libero della categoria D si eseguono sempre consecutivamente e nelle competizioni con 2 manche il Test Obbligatorio viene ripetuto anche nella seconda manche. Nelle categorie con Test Obbligatorio e Test Libero al galoppo in più manche, nella seconda manche si esegue il solo Test Libero.

TEST OBBLIGATORIO SQUADRE

Ciascun Volteggiatore facente parte di una Squadra deve eseguire tutti gli elementi del Test Obbligatorio. Il primo a salire a Cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1, segue il numero 2, etc. Il tempo a disposizione per il Test Obbligatorio è di 1 minuto a Volteggiatore. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Obbligatori Test D

Squadre

- 1.Seduto
- 2.Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
- 3.Mezza bandiera
- 4.In ginocchio braccia lungo i fianchi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Passaggio di gamba

Obbligatori Test C Squadre

- 1.Seduto
- 2.Bandiera
- 3.In piedi braccia lungo i fianchi
- 4.Slancio avanti gambe chiuse
- 5.Mezzo Mulino
- 6.Slancio indietro in appoggio orizzontale e tenuta, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

Obbligatori Test 1* Squadre

- 1.Salita
- 2.Seduto
- 3.Bandiera
- 4.In piedi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Mezzo mulino
- 7.Slancio indietro gambe aperte, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

Obbligatori Test 2 Squadre

- 1.Salita
- 2.Seduto

3. Bandiera
4. Mulino
5. Forbici 1° parte
6. Forbici 2° parte
7. In piedi
8. Slancio uscita all'interno

Obbligatori Test 3 Squadre

1. Salita
2. Bandiera
3. Mulino
4. Forbici 1° parte
5. Forbici 2° parte
6. In piedi
7. Amazzone 1° parte
8. Slancio uscita all'esterno

TITOLO II **TEST LIBERO SQUADRE**

Ogni Volteggiatore deve eseguire almeno un elemento oltre la salita. Non sono permessi più di 3 Volteggiatori (nelle categorie che lo consentono) a cavallo contemporaneamente, e in tal caso almeno 2 devono essere in contatto con il cavallo altrimenti questi elementi dell'esercizio non saranno valutati. Un Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli elementi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo. Le salite e discese con aiuto da terra non vengono valutate. Tempo Limite: 3' e 30" per le categorie D e C e 4' per le categorie 1*-2*-3*

Libero Test D Squadra

Il Test Libero viene eseguito al passo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo con un massimo di sei elementi statici in tre. Ai fini del Voto di Difficoltà, saranno considerati 20 elementi del libero.

Libero Test C Squadra

Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Sono ammessi al massimo due Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo. Ai fini del Voto Tecnico, la Difficoltà non viene valutata.

Libero Test 1* Squadra

Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo con un massimo di sei esercizi statici in tre. Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 20 elementi del libero.

Libero Test 2* Squadra

Squadra Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo. Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 25 elementi del libero.

Categoria Test Obbligatorio /Test Libero Età

Categoria	Test Obbligatorio	Test Libero	Età
D	Obbligatori Test D Squadre	Libero Test D Squadre	Da 8 anni in su
C	Obbligatori Test C Squadre	Libero Test C Squadre	Da 8 anni in su
1* Junior	Obbligatori Test 1* Squadre	Libero Test 1* Squadre	Da 14 a 18 anni
1* Senior	Obbligatori Test 1* Squadre	Libero Test 1* Squadre	Da 8 anni in su
2* Junior	Obbligatori Test 2* Squadre	Libero Test 1* Squadre	Da 8 a 18 anni
2* Senior	Obbligatori Test 2* Squadre	Libero Test 2* Squadre	Da 8 anni in su
3* Senior	Obbligatori Test 3* Squadre	Libero Test 2* Squadre	Da 8 anni in su

TITOLO III **CATEGORIE AGONISTICHE INDIVIDUALI**

- **CATEGORIA D**
- **CATEGORIA C**

- **CATEGORIA 1*CHILDREN/JUNIOR/SENIOR**
- **CATEGORIA 2*CHILDREN/JUNIOR/SENIOR**
- **CATEGORIA 3*SENIOR**

GENERALITA'

Ogni Volteggiatore può partecipare ad una sola Categoria Individuale per evento (Concorso). Il Volteggiatore/i Individuale entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l'Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione. Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (è d'obbligo per la categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se si hanno più Volteggiatori sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il concorrente successivo può entrare nel circolo solo quando il Volteggiatore precedente ha toccato terra dopo la discesa finale. Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Volteggiatore che è entrato.

Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso un Volteggiatore entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero. Nelle gare in cui sono previste due manche, nella seconda manche potranno essere presentati sia il Test Obbligatorio che il Test Libero oppure solamente il Test Libero. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Ogni Volteggiatore deve portare un numero fornito dal C.O. sul braccio o sulla gamba destra. Se il Volteggiatore entra in gara senza il numero il Presidente di Giuria può fare un Richiamo scritto (vedere sanzioni disciplinari).

L'Individuale 3* si svolge sempre in un'unica manche e si divide in tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnico e Test Libero. Nelle gare di un giorno può essere programmato con solo due prove (Test Obbligatorio

e Test Libero). La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso

TEST OBBLIGATORI INDIVIDUALI

Quando più Volteggiatori partono sullo stesso Cavallo solo il primo dovrà attendere la campana per iniziare il Test Obbligatorio, gli altri seguiranno rispettando la regola di entrata nel circolo di gara. Non c'è tempo limite nel Test Obbligatorio. Per i criteri di valutazione vedi le linee guida

Obbligatori Test D Individuale

- 1.Seduto
- 2.Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
- 3.Mezza bandiera
- 4.In ginocchio braccia lungo i fianchi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Passaggio di gamba

Obbligatori Test C Individuale

- 1.Seduto
- 2.Bandiera
- 3.In piedi braccia lungo i fianchi
- 4.Slancio avanti gambe chiuse
- 5.Mezzo Mulino
- 6.Slancio indietro in appoggio orizzontale e tenuta, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

Obbligatori Test 1 Individuale

- 1.Salita
- 2.Seduto
- 3.Bandiera
- 4.In piedi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Mezzo mulino
- 7.Slancio indietro gambe aperte, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

Obbligatori Test 2 Individuale

- 1.Salita
- 2.Seduto

3. Bandiera
4. Mulino
5. Forbici 1° parte
6. Forbici 2° parte
7. In piedi
8. Slancio uscita verso l' interno

Obbligatorie Test 3 Individuale

1. Salita
2. Bandiera
3. Mulino
4. Forbici 1° parte
5. Forbici 2° parte
6. In piedi
7. Amazzone 1° parte
8. Amazzone 2° parte

TEST LIBERO INDIVIDUALE

Il Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli elementi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo. Le salite e discese con aiuto da terra non vengono valutate. Per il Test Libero tutti i Volteggianti dovranno attendere il suono della campana da parte del Presidente di Giuria. Tempo Limite: 1' per tutte le categorie.

Libero Test D Individuale

Il Test Libero viene eseguito al passo.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 10 esercizi del libero.

Libero Test C

Individuale Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata.

Libero Test Individuale

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 10 esercizi del libero.

TEST TECNICO INDIVIDUALE

Il Test Tecnico viene eseguito solo dagli Individuali Senior 3* e consiste in 5 elementi Tecnici e elementi Liberi aggiunti, scelti dal Volteggiatore.

Gli elementi Tecnici possono essere presentati in qualsiasi ordine.

I cinque elementi Tecnici, scelti dal FEI Vaulting Committee, sono pubblicati su sito FEI.

Gli elementi Tecnici derivano dalle seguenti categorie di abilità motorie:

- Equilibrio
- Coordinazione
- Forza
- Forza nel salto
- Mobilità

Per tutto ciò che riguarda il Test Tecnico si fa riferimento al Regolamento FEI.

Categoria	Test Obbligatorio	Test Libero	Età
D	Obbligatori test D Individuali	Libero Test D Individuali	Da 8 anni in su
C	Obbligatori Test C Individuali	Libero Test C Individuali	Da 8 anni in su
1* Children	Obbligatori Test 1* Individuali	Libero Test 1* Individuali	Da 12 a 14 anni
1* Junior	Obbligatori Test 1* Individuali	Libero Test 1* Individuali	Da 14 a 18 anni
1* Senior	Obbligatori Test 1* Individuali	Libero Test 1* Individuali	Da 16 anni in su
2* Children	Obbligatori Test 2* Individuali	Libero Test 2* Individuali	Da 12 a 14 anni
2* Junior	Obbligatori Test 2* Individuali	Libero Test 2* Individuali	Da 14 a 18 anni
2* Senior	Obbligatori Test 2* Individuali	Libero Test 2* Individuali	Da 16 anni in su
3* Senior	Obbligatori Test 3* Individuali	Libero Test /Test Tecnico Individuale 3*	Da 16 anni in su

TITOLO IV CATEGORIE AGONISTICHE PAS DE DEUX

- CATEGORIA D
- CATEGORIA C
- CATEGORIA 1* JUNIOR/SENIOR
- CATEGORIA 2*JUNIOR/SENIOR
- CATEGORIA 3*SENIOR

GENERALITA'

Il Pas de deux è composto da un Cavallo, un Longeur e due Volteggianti. Nella categoria D è ammesso l'aiuto Longeur. Ogni altro tipo di aiuto esterno è causa di eliminazione. Un Volteggiatore può partire in due Pas de Deux diversi se di categoria D o C; può partire invece in un solo Pas de Deux 1*,2* o 3*. Nelle categorie Pas de Deux D, C e 1* si eseguono due prove: Test Obbligatorio e Test Libero. Nelle Categorie 2* e 3* si esegue una sola prova: Test Libero. Nella Categoria D e C ogni volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio o sulla gamba destra o sulla schiena. Il primo a salire a cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1. I due Volteggianti si alternano come in una Squadra: il secondo Volteggiatore deve stare al centro e salire appena il primo scende. Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (obbligatorio per categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Tre Pas de Deux di Categoria D possono entrare insieme in una un'unica entrata. Due Pas de Deux di Categoria C-1*-2*3* possono entrare insieme in un'unica entrata. Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se si hanno più Pas de Deux sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il Pas de Deux successivo può entrare nel circolo solo quando il Pas de Deux precedente ha toccato terra dopo la discesa finale. Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Pas de Deux che è entrato. Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso un Pas de Deux entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero. Nelle gare in cui sono previste due manche, nella seconda manche le Categorie 2* 3* presenteranno un secondo Test Libero; nella

categoria D saranno obbligatoriamente presentati tutti e due i Test in un'unica entrata; le Categorie C e 1* possono svolgersi solo in un unico round con due prove: Test Obbligatorio e Test Libero. I Pas de Deux possono essere misti (maschi, femmine). La classifica quindi sarà sempre unificata. I Pas de Deux possono essere composti da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega

TEST OBBLIGATORI PAS DE DEUX

Il Test Obbligatorio viene eseguito solo nelle categorie D, C e 1*. Non c'è Tempo Limite per il Test Obbligatorio.

Test Obbligatori D Pas de Deux

- 1.Seduto
- 2.Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
- 3.Mezza bandiera
- 4.In ginocchio braccia lungo i fianchi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Passaggio di gamba

Test Obbligatori C Pas de Deux

- 1.Seduto
- 2.Bandiera
- 3.In piedi braccia lungo i fianchi
- 4.Slancio avanti gambe chiuse
- 5.Mezzo Mulino
- 6.Slancio in dietro in appoggio orizzontale e tenuta, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

Test 1 Obbligatori Pas de Deux

- 1.Salita
- 2.Seduto
- 3.Bandiera
- 4.In piedi
- 5.Slancio avanti gambe chiuse
- 6.Mezzo mulino
- 7.Slancio indietro gambe aperte, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

TEST LIBERO PAS DE DEUX

Il Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli esercizi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo. Tempo Limite: 1'30" per le categorie D, C, 1* e 2 * Junior Tempo Limite: 2' per le categorie 1*, 2* e 3* Senior

Libero Test D Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al passo.

Tempo a disposizione 1'30".

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 10 elementi del libero

Libero Test C Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1'30"

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata

Libero Test 1 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1'30".

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 10 elementi del libero

Libero Test 2 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 2'.

Ai fini del Voto di Difficoltà, saranno considerati 13 elementi del libero

Categoria Test Obbligatorio /Test Libero Età

Categoria	Test Obbligatorio	Test Libero	Età
PPD D	Obbligatori Test D	Libero Test D	Da 8 anni in su
PDD C	Obbligatori Test C	Libero Test C	Da 8 anni in su
PPD 1* Junior	Obbligatori Test 1*	Libero Test 1*	Da 14 a 18 anni
PPD 1* Senior	Obbligatori Test 1*	Libero Test 1*	Da 16 anni in su
PPD 2* Junior		Libero Test 2*	Da 14 a 18 anni
PPD 2* Senior		Libero Test 2*	Da 16 anni in su
PPD 3* Senior		Libero Test 3*	Da 16 anni in su

LIBRO XIII

LINEE GUIDA TITOLO I

I VOTI

Ogni elemento degli Esercizi Obbligatori, il Cavallo, l'Impressione Generale e i Voti Artistico e Tecnico del Test Libero di ogni categoria ricevono un Voto da 0 a 10 secondo la seguente valutazione:

- 10 - eccellente
- 9 - molto bene
- 8 - bene
- 7 - abbastanza bene
- 6 - soddisfacente
- 5 - sufficiente
- 4 - insufficiente
- 3 - abbastanza male
- 2 - male
- 1 - molto male
- 0 - non eseguito o "risultato di detrazioni"

VALUTAZIONI

Voto del Cavallo

Impressione Generale: sostituisce il Voto del Cavallo nelle categorie Ludiche

Voto Esercizi: tutti gli elementi imposti ricevono un Voto. Sono elementi imposti tutti quelli che compongono il Test Obbligatorio.

Voto Tecnico: comprende il Voto di Difficoltà (se richiesto nella prova) e la qualità dell'esercizio libero (Voto di Esecuzione)

Voto Artistico: sono valutate la struttura e la coreografia dell'esercizio

CRITERI DI GIUDIZIO

È importante per un giudice riuscire a comprendere i seguenti punti come un quadro d'insieme:

- Rispetto del cavallo
- Armonia del movimento con il cavallo
- Sicurezza ed equilibrio

E per quanto riguarda il programma libero:

- Armonia del movimento con la musica.
- Uniformità nella sequenza degli esercizi.
- Difficoltà ed Esecuzione degli esercizi e delle transizioni e loro combinazione.

TEST OBBLIGATORIO

FORMULARE UN VOTO

Basic score (o voto di partenza):

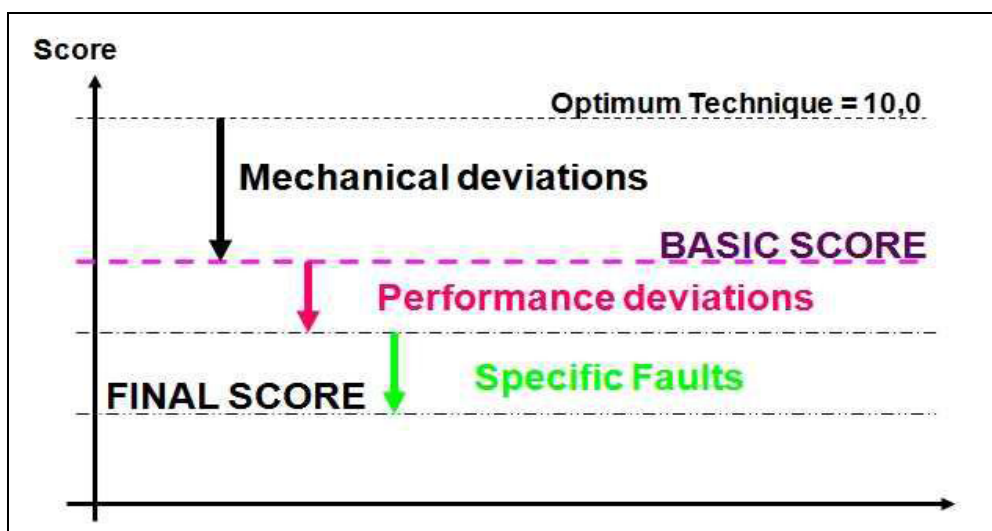
deviazioni dalla meccanica ottimale (errori di tecnica)

Errori di esecuzione e detrazioni:

deviazioni dall'esecuzione ottimale

Errori specifici:

detrazioni specifiche per ogni singolo elemento imposto menzionate nel regolamento



QUALITÀ OTTIMALE DI UN ESERCIZIO

La qualità ottimale di un elemento è data da:

- Ottima Essenza e Meccanica (tecnica)
- Ottima Esecuzione

BASIC SCORE

Il criterio più importante di un Esercizio Obbligatorio è il raggiungimento della meccanica ottimale, cioè della tecnica corretta.

Gli errori di tecnica degli Esercizi Obbligatori ricevono delle detrazioni. Queste sono definite in alcuni esempi in queste Linee Guida come "Basic Score", cioè punto di partenza per il voto finale o per ulteriori detrazioni.

DEVIAZIONI DALLA QUALITÀ OTTIMALE DI UN ESERCIZIO

Deviazioni dalla qualità ottimale di un esercizio riceveranno delle detrazioni. Le detrazioni dipendono da come l'errore viene valutato: errore di meccanica o solo errore di esecuzione.

ERRORI DI MECCANICA/TECNICA

Il criterio più importante di ogni elemento è il raggiungimento della tecnica ottimale. Gli errori di tecnica negli Esercizi Obbligatorî ricevono delle detrazioni e si possono trovare esempi di “Basic Score” (voto di partenza) su queste Linee Guida per giudici. Dal “Basic Score” si possono fare ulteriori detrazioni.

ERRORI DI ESECUZIONE

Tutti gli errori di esecuzione sono penalizzati in base alla gravità dell'errore stesso.

Gli errori di esecuzione comprendono:

- Mancanza di ampiezza del movimento, non raggiungimento dello scopo dell'esercizio stesso
- Mancanza di continuità, pause fra gli esercizi
- Mancanza di forma e postura
- Mancanza di tenuta e controllo del corpo
- Mancanza di armonia con il cavallo

Questi errori si dividono in:

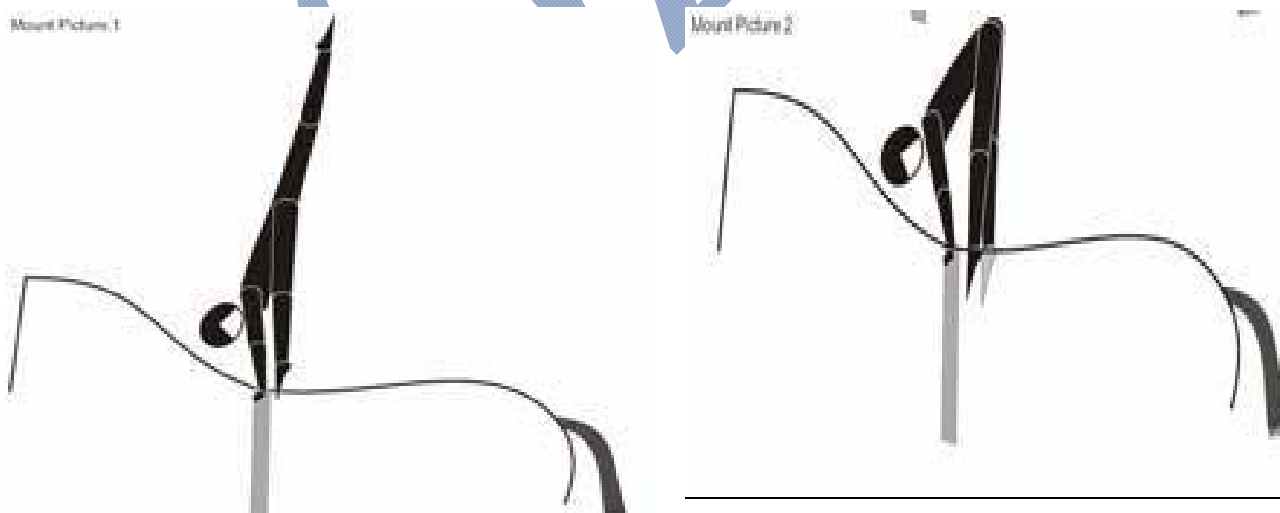
- Lievi, detrazioni fino a 1 punto
- Medi, detrazioni fino a 2 punti
- Gravi, detrazioni fino a 3 punti

ERRORI SPECIFICI E LORO DETRAZIONI

Fino a 0,5 punti	• Non buon arrivo al suolo
1 punto	• Non passare dall'in ginocchio prima della bandiera o dell'in piedi (lettera K) • Ogni arrivo (discesa) che non sia su 2 piedi (lettera D), in aggiunta alla detrazione per non buon arrivo al suolo
2 punti	• Ripetere immediatamente un esercizio senza lasciare il cavallo (lettera R) • Eseguire gli esercizi obbligatori nell'ordine non corretto e poi ripeterli

	correttamente senza lasciare il cavallo • Se il cavallo non galoppa (passa al trotto o cambia galoppo o il galoppo è disunito) durante un esercizio o parte di esso, il volteggiatore dovrà ripetere tutto l'elemento per avere un punteggio e sarà penalizzato con una detrazione per la ripetizione • Caduta tra 2 esercizi (la detrazione sarà applicata all'elemento successivo)
Punteggio 0	• Uscire (cadere) durante un esercizio obbligatorio senza l'uscita prescritta • Per ogni esercizio del Test Obbligatorio non eseguito nell'ordine corretto e non rettificato • Ripetere un esercizio 2 volte • Riprendere le maniglie 2 volte • Ogni esercizio non eseguito al galoppo corretto e non ripetuto • Forbici fatte girando dalla parte sbagliata • Dalla cat. C in su, tutto il Test Obbligatorio prende 0 se la salita è fatta con l'aiuto • Dove vi è un tempo limite per il Test Obbligatorio, prende 0 ogni esercizio iniziato dopo il suono della campana

LA SALITA



Meccanica :

la salita termina quando il volteggiatore arriva seduto in avanti sul cavallo.

La tecnica della salita prevede 4 fasi:

- **Salto**

- **Slancio**
- **Appoggio**
- **Discesa**

Dopo aver saltato a piedi uniti, la gamba destra viene slanciata più alta possibile portando il bacino più alto della testa, mentre la gamba sinistra rimane lungo il cavallo in staccata sagittale. Spalle e bacino sono paralleli all'asse delle spalle del cavallo. Quando il bacino è nel punto più alto, il volteggiatore abbassa la gamba destra tesa e si siede dolcemente in posizione eretta.

Essenza:

Armonia con il Cavallo

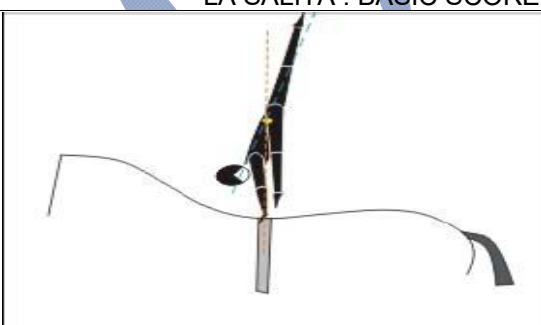
Altezza e posizione del baricentro

Categorie Ludiche

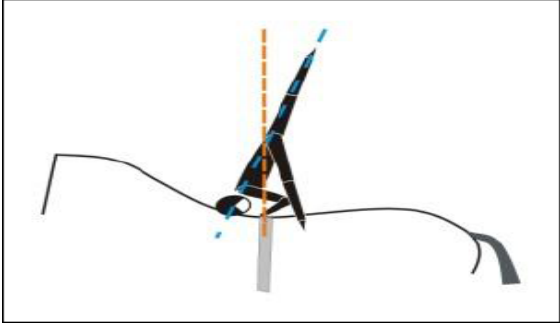
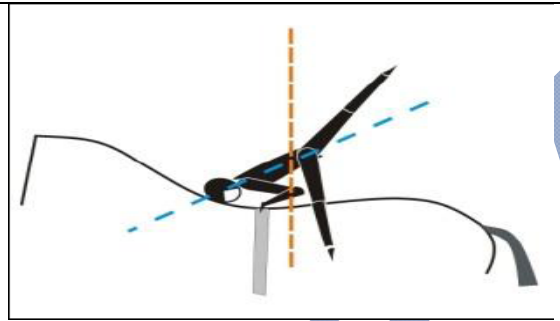
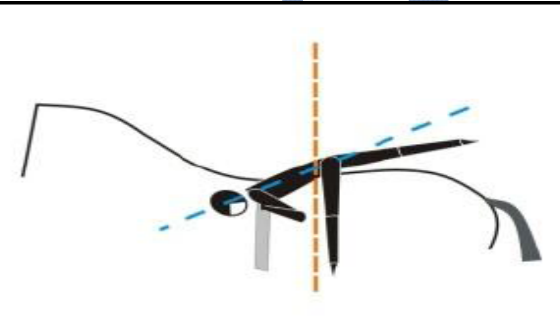
Nelle categorie ludiche non viene valutata e viene sempre eseguita al passo con l'aiuto

Anche se senza voto, il volteggiatore deve sedersi a Cavallo con leggerezza.

LA SALITA : BASIC SCORE ED ERRORI

10		Il volteggiatore si avvicina il più possibile alla verticale a braccia tese sulla maniglia. Le gambe sono aperte in staccata sagittale sinistra . Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo
----	---	--

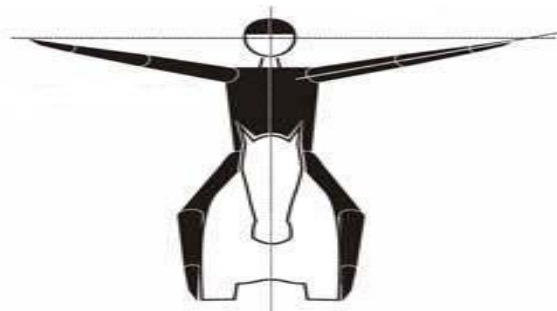


8		Il volteggiatore è a corpo teso a circa 70° rispetto alla verticale, ma le braccia non sono estese. Le gambe sono in staccata sagittale. Il peso è solo sulle braccia. Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo
6		Il volteggiatore è a corpo teso a circa 30° rispetto alla verticale, le braccia non sono estese. Le gambe sono aperte in staccata sagittale sinistra. Il baricentro del volteggiatore non è sopra alle maniglie. Bacino e spalle raggiungono il punto più alto rimanendo paralleli all'asse delle spalle del cavallo
5		Nel punto più alto della salita le spalle sono sotto alle maniglie. Il baricentro del volteggiatore raggiunge la schiena del cavallo

LA SALITA: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	• Bacino e spalle non paralleli alle spalle del cavallo • La gamba sinistra non rimane lungo il cavallo e l'anca non è piegata il corpo non è in atteggiamento squadrato • Arrivo fuori dal centro della schiena del cavallo e bisogno di correggere la posizione • Arrivo troppo indietro rispetto al fascione e bisogno di correggersi
Fino a 2 punti	• Toccare la schiena del cavallo con il piede • Nel punto più alto della salita le spalle sono più alte del bacino

IL SEDUTO



Meccanica:

Il volteggiatore siede con il busto eretto e centrale sulla schiena del cavallo subito dietro al fascione, con le gambe che scendono lunghe ed in contatto con il cavallo. Si deve poter tracciare una linea perpendicolare al terreno passante per spalle, bacino e tallone.

Le spalle del volteggiatore sono parallele alle maniglie, le braccia vengono portate fuori distese lungo il piano frontale, la punta delle dita è all'altezza degli occhi. Le gambe scendono verso il basso con anche, ginocchia e dita dei piedi rivolte in avanti.

Per rimanere in equilibrio, il volteggiatore deve sedersi correttamente senza aggrapparsi con le gambe o contrarre i muscoli. La schiena rimane morbida e rilassata per assorbire il movimento del cavallo. Il volteggiatore deve sedersi su tre punti e distribuire il peso per 2/3 in maniera uguale sulle tuberosità ischiatiche e 1/3 sull'interno coscia. Il busto deve essere verticale ed il bacino deve essere in posizione naturale in modo che il rachide mantenga la naturale lordosi lombare. Questa curva deve essere naturale e non deve essere forzata; non deve essere confusa con l'iperlordosi lombare che al contrario è negativa. L'accentuazione di questa curva crea tensioni muscolari e porta il volteggiatore a sollevare i glutei dal copertino, così da non poter più assorbire il movimento del cavallo.

Il seduto è lo stare seduti passivamente sul cavallo seguendone il movimento alla perfezione.

Alla conclusione dell'esercizio il volteggiatore riprende le maniglie con le due mani contemporaneamente.

Essenza:

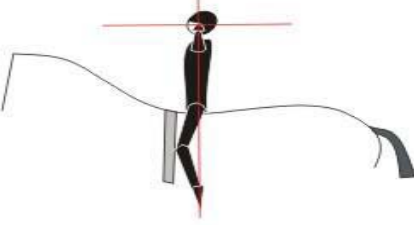
Armonia con il Cavallo

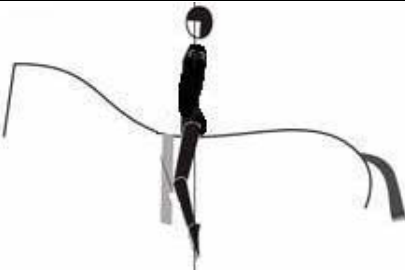
Equilibrio, postura e rimanere seduti

Categorie Ludiche/Integrate

Per queste categorie si hanno 4 battute di mano, che devono riprodurre il ritmo di galoppo. Le mani sono all'altezza degli occhi.

IL SEDUTO: BASIC SCORE ED ERRORI

10		Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto, gambe morbide verso il basso in contatto con il cavallo, linea verticale spalla bacino tallone, segue perfettamente il movimento del cavallo
8		Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto, gambe morbide verso il basso in contatto con il cavallo, linea verticale spalla bacino tallone, il movimento del cavallo non è assorbito completamente, il bacino si alza leggermente
6		Volteggiatore seduto su tre punti di appoggio, busto eretto. Il movimento del cavallo non viene assorbito a sufficienza, il bacino si solleva in modo significativo
5		Gambe troppo avanti "chair seat" (come fosse seduto su una sedia)

4		Schiena troppo arcata. "Fork seat" : seduto a forchetta
---	---	--

IL SEDUTO: DETRAZIONI

Fino a 1 punto	• Spalle troppo alte
1 punto	• Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4); le falcate si cominciano a contare da quando l'esercizio è costruito completamente (lettera C)
2 punti	• Riprendere le maniglie (lettera R) è considerato ripetizione

LA BANDIERA

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con entrambe le gambe contemporaneamente, appoggiandosi in diagonale sulla schiena del cavallo. Il ginocchio sinistro è alla sinistra del rachide del cavallo, (interno) il piede sinistro è alla sua destra (esterno).

La gamba di appoggio rimane sempre in contatto con la schiena del cavallo ed il peso del volteggiatore è distribuito in ugual misura dal ginocchio al piede.

La testa rimane alta e lo sguardo avanti. La gamba destra ed il braccio sinistro si distendono contemporaneamente fino ad una linea retta immaginaria (passante almeno sopra le spalle e le anche, idealmente passa per la punta delle dita della mano, la testa ed il piede). La mano destra tiene la maniglia (sopra). Le spalle sono sopra alle maniglie e parallele al terreno. Il bacino deve rimanere piatto. Il volteggiatore forma un leggero arco dalla mano al piede.

Per concludere la bandiera il volteggiatore riprende la maniglia contemporaneamente distende la gamba lungo il fianco del cavallo. Si risiede

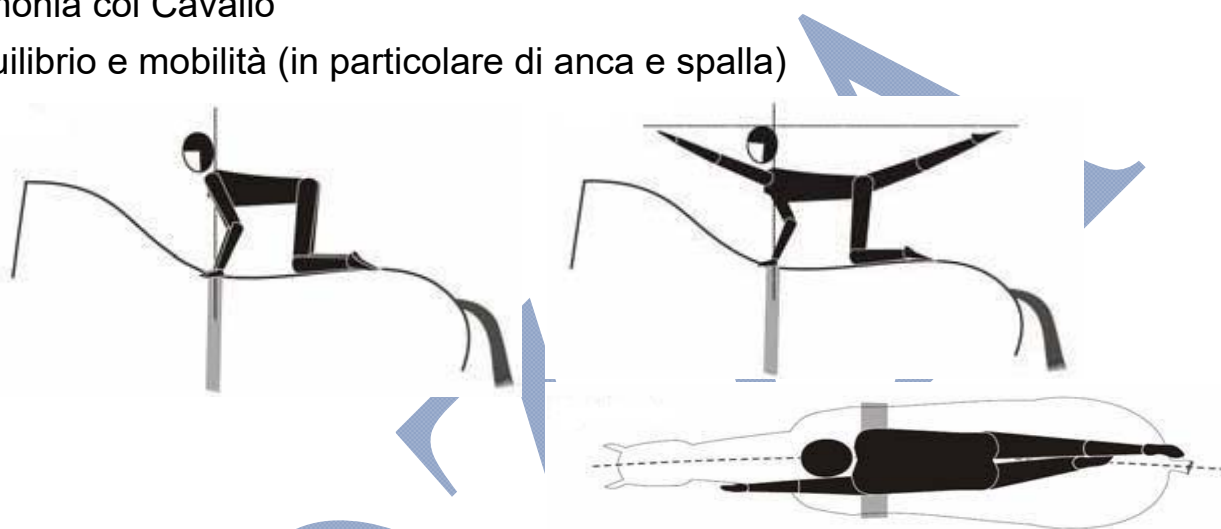
delicatamente facendo forza sulle braccia e distendendo anche la gamba sinistra si conclude nella posizione in ginocchio.

Nelle categorie C e 1* la bandiera si conclude nella posizione in ginocchio.

Essenza:

Armonia col Cavallo

Equilibrio e mobilità (in particolare di anca e spalla)



MEZZA BANDIERA:

Nelle categorie ludiche e nella categoria D si ha la Mezza Bandiera, eseguita solo con la gamba. Nelle cat. D, la bandiera si conclude nella posizione in ginocchio.

LA BANDIERA : BASIC SCORE

10		Tecnica corretta con elevazione ottimale. L'arco non è spezzato, le articolazioni assorbono totalmente il movimento del cavallo
----	---	--



8		La tecnica è corretta, ma l'elevazione è scarsa
6		Tecnica corretta, ma senza elevazione
5		L'anca destra è estremamente ruotata
4		L'arco è spezzato

LA BANDIERA : DETRAZIONI

1 punto	• Mano e gamba non escono contemporaneamente • La gamba destra viene distesa prima in basso poi alzata • Ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4) (lettera C) • Non passare dall'in ginocchio (lettera K) • Toccare il collo del cavallo senza perdere la forma della bandiera (lettera N) • Nelle cat. D, C e 1* non tornare in ginocchio
Fino a 2 punti	• La gamba di appoggio non è completamente aderente al cavallo • Spalle più alte del bacino
2 punti	• Mano destra non sopra alla maniglia, in contatto solo con il fascione • Riprendere le maniglie (lettera R)

IL MULINO

Meccanica:

Il mulino è un esercizio in cui il volteggiatore non lascia mai la posizione seduta. Dalla posizione seduto in avanti il volteggiatore compie una rotazione completa sul dorso del cavallo in 4 fasi. Ogni gamba è distesa e portata sopra al cavallo in un ampio semicerchio. L'altra gamba rimane ferma in contatto con il cavallo. Il busto eretto, centrale e quasi verticale in ogni fase. La testa ed il busto ruotano al passaggio della gamba. Il momento in cui lasciare e riprendere le maniglie è a discrezione del volteggiatore. Ogni passaggio deve essere eseguito in 4 falcate di galoppo.

Il mulino: prima fase

La gamba destra passa sopra al collo del cavallo. Il volteggiatore lascia e riprende le maniglie al passaggio della gamba. La prima fase termina con il volteggiatore rivolto all'interno, busto e gambe formano un angolo retto, le gambe chiuse e a contatto con il cavallo.

Mil Picture 1

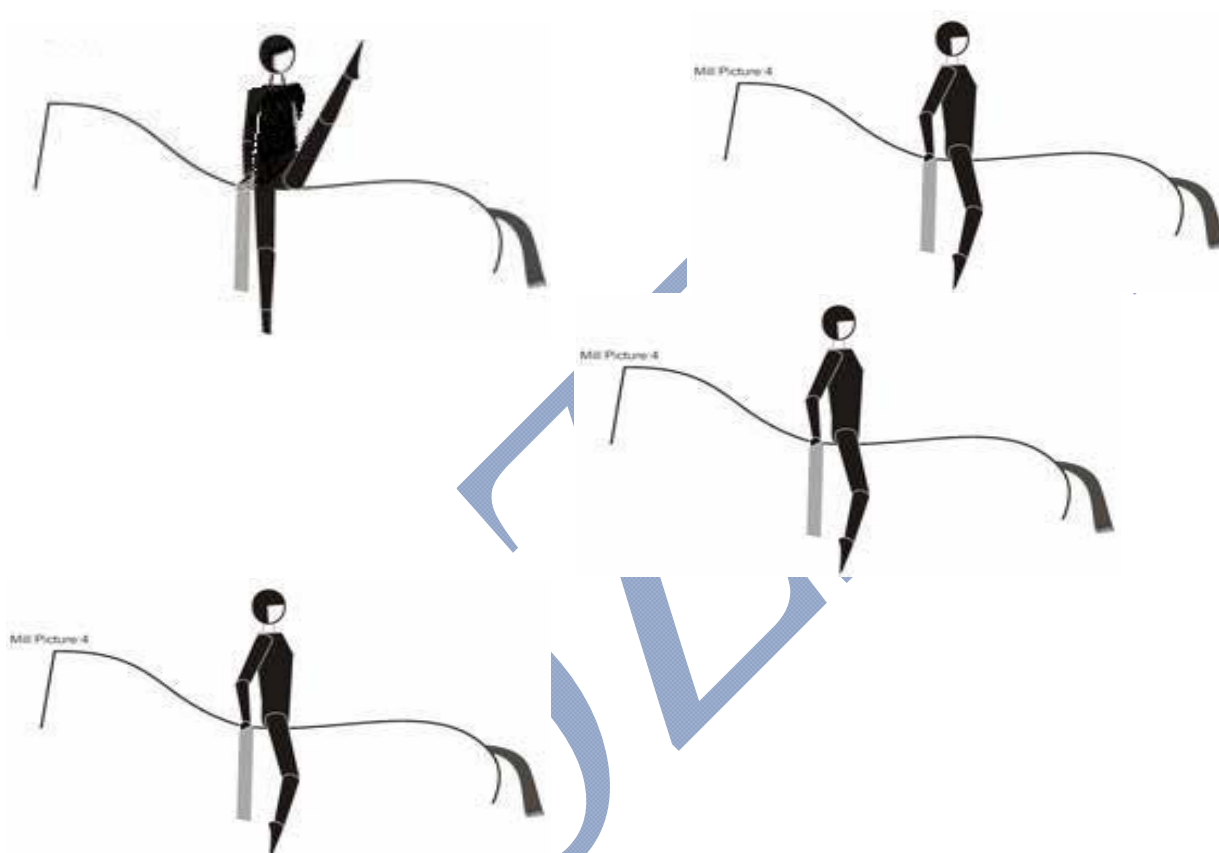


Mil Picture 2



Il mulino: seconda fase

La gamba sinistra passa sopra la groppa del cavallo. La seconda fase termina con il volteggiatore girato all'indietro. Le mani cambiano l'impugnatura delle maniglie.



Il mulino: terza fase

La gamba destra passa sopra la groppa del cavallo. La terza fase termina con il volteggiatore seduto all'esterno. Busto e gambe formano un angolo retto e le gambe rimangono unite e in contatto con il cavallo. Le mani cambiano l'impugnatura delle maniglie.

Mil Picture 5



Mil Picture 6



Il mulino: quarta fase

La gamba sinistra passa sopra al collo del cavallo. Le mani lasciano e riprendono le maniglie al passaggio della gamba. La quarta fase termina con il volteggiatore rivolto avanti nella posizione di partenza.

Mil Picture 7



Mil Picture 8 (Dismount after Mil)



Essenza:

Armonia con il Cavallo

Stare seduti, postura, mobilità, ampiezza e rispetto dei tempi.

I PASSAGGI DI GAMBA:

Per i passaggi di gamba si prende in considerazione la prima fase al termine della quale il volteggiatore ripassa la gamba destra sopra al collo del Cavallo trovandosi di nuovo rivolto avanti. Passa poi la gamba sinistra sopra al collo del Cavallo e si trova seduto all'esterno. Da qui torna seduto all'avanti ripassando stessa gamba sopra al collo.



Federazione
Italiana
Sport
Equestri

IL MULINO : BASIC SCORE

10		Busto e gamba quasi verticali
7		Busto quasi verticale, gamba a circa 45°
5		Il busto si allontana dalla verticale in maniera eccessiva
4		Schiena curva (più di 45° dietro alla verticale)

IL MULINO : DETRAZIONI

1 punto	• Un punto per ogni errore di ritmo (lettera T)
Fino a 2 punti	• Seduto laterale non corretto • Il busto non gira con la gamba • Il sedere si solleva dal cavallo prima o dopo il seduto indietro

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • La gamba sotto che non rimane al cavallo • Elevazione insufficiente della gamba (media di tutti i passaggi) |
|--|--|

MEZZO MULINO

Meccanica:

Il Mezzo Mulino ha 2 fasi. Il volteggiatore non deve mai lasciare la posizione seduta durante le due fasi. Ogni gamba viene distesa e portata sopra al cavallo in un ampio semicerchio. L'altra gamba rimane ferma in contatto con il cavallo. Il busto eretto, centrale e quasi verticale in ogni fase. La testa ed il busto ruotano al passaggio della gamba. Il momento in cui lasciare e riprendere le maniglie è a discrezione del volteggiatore. La prima fase deve essere eseguita in 4 falcate di galoppo seguite immediatamente dalla seconda fase.

Il mulino: prima fase

La gamba destra passa sopra al collo del cavallo. Il volteggiatore lascia e riprende le maniglie al passaggio della gamba. La prima fase termina con il volteggiatore rivolto all'interno, busto e gambe formano un angolo retto, le gambe chiuse e a contatto con il cavallo.

Mil Picture 1



Mil Picture 2



Il mulino: seconda fase

La gamba sinistra passa sopra la groppa del cavallo. La seconda fase termina con il volteggiatore girato



all'indietro. Le mani cambiano l'impugnatura delle maniglie.

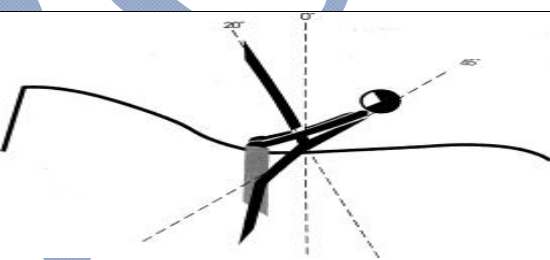


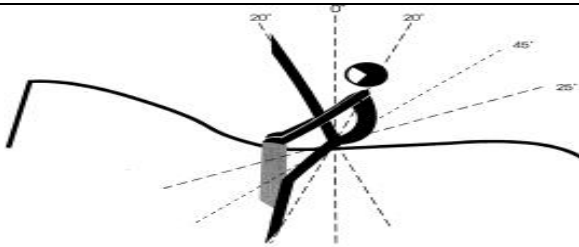
Essenza:

Armonia con il cavallo

Stare seduti, postura, mobilità, ampiezza e rispetto dei tempi.

IL MEZZO MULINO : BASIC SCORE

10		Busto e gamba quasi verticali
7		Busto quasi verticale, gamba a circa 45°
5		Il busto si allontana dalla verticale in maniera eccessiva

4		Schiena curva (più di 45° dietro alla verticale)
---	---	--

IL MEZZO MULINO : DETRAZIONI

1 punto	• Errore di ritmo tra la 1° e la 2° fase (lettera T)
Fino a 2 punti	• Seduto laterale non corretto • Il busto non gira con la gamba • La gamba sotto che non rimane aderente al cavallo • Elevazione insufficiente della gamba (media di tutti i passaggi)

IN PIEDI

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con leggerezza con entrambe le gambe e immediatamente con un saltino si porta in piedi. La testa rimane sempre alta e lo sguardo avanti. I piedi sono fermi e con il peso ben distribuito su tutta la pianta per tutto l'esercizio. La distanza tra loro è pari alla larghezza delle anche; la punta dei piedi rivolta avanti. Le maniglie vengono lasciate insieme mentre il volteggiatore sale con il busto e si porta in piedi. Una linea retta immaginaria passa per le spalle, il bacino e il tallone. Le braccia vengono distese in fuori con la punta delle dita all'altezza degli occhi. Le ginocchia rimangono sempre leggermente piegate per ammortizzare il movimento del cavallo. Una volta completato l'esercizio, le mani vengono abbassate lungo la linea del busto e tornano alle maniglie, la testa alta e lo sguardo avanti, mentre il volteggiatore si siede delicatamente.

Negli Obbligatorî Test 1 l'esercizio parte dalla posizione In ginocchio. Se la bandiera viene terminata con la posizione seduta anzi che con quella in ginocchio, l'errore viene conteggiato nel punteggio della bandiera.

Essenza: Armonia con il Cavallo, equilibrio, postura.

L'essenza dell'in piedi è l'abilità di mantenere l'equilibrio in una condizione di instabilità data dal movimento del cavallo. Le perdite di equilibrio sono giudicate come piccolo, medie o grandi.

Stand Picture 1



Stand Picture 2



Stand Picture 3



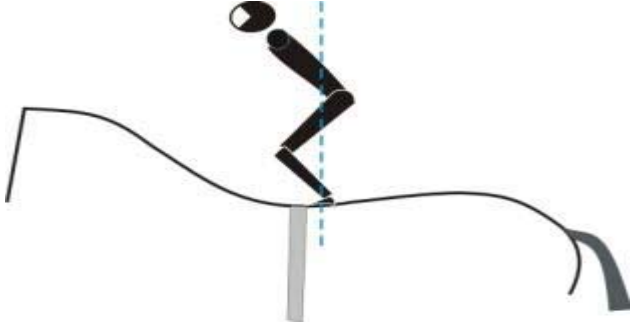
Categorie Ludiche/Integrate:

L'elemento nelle categorie ludiche/Integrate (categoria E) viene eseguito al passo e i volteggiatori possono anche andare in piedi con un piede alla volta. Le braccia vengono tenute distese lungo i fianchi, le mani aperte, rivolte verso l'interno, con le dita chiuse.

Categoria C :

L'elemento viene eseguito con le braccia distese lungo i fianchi, le mani aperte, rivolte verso l'interno, con le dita chiuse e ben tirate.

IN PIEDI : BASIC SCORE

10		Busto eretto lungo la verticale che unisce spalle, anche e talloni con le ginocchia leggermente piegate
5		Busto a 45° rispetto alla verticale

IN PIEDI : DETRAZIONI

Fino a 1 punto	• Piedi e/o ginocchia non rivolti in avanti • Piedi più larghi del bacino • Fare un passo • Costruzione lenta
1 punto	• Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4), si comincia a contare quando l'esercizio è costruito (lettera C) • Per non essere passati dall'in ginocchio (lettera K)
Fino a 2 punti	• Sollevare i talloni durante l'esercizio
2 punti	• Riprendere le maniglie una volta (lettera R)

IN GINOCCHIO

Meccanica :

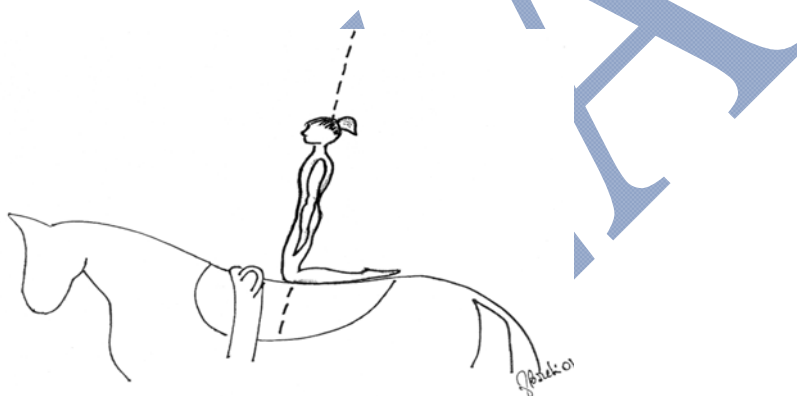
Da seduto il volteggiatore si porta in ginocchio con leggerezza con entrambe le gambe. Le ginocchia unite stanno vicino al fascione, mentre i piedi leggermente divaricati ai lati del rachide del Cavallo. Il volteggiatore lascia quindi le maniglie contemporaneamente e porta le braccia distese lungo i fianchi col palmo girato verso l'interno e con le dita delle mani unite e ben tirate. La testa alta e lo sguardo avanti, il busto leggermente dietro alla

verticale, il bacino in retroversione. Il peso deve essere distribuito in ugual misura su tutta la lunghezza degli stinchi

Essenza:

Armonia con il Cavallo, equilibrio, postura.

L'essenza dell'in ginocchio è l'abilità di mantenere l'equilibrio in una condizione di instabilità data dal movimento del Cavallo. Le perdite di equilibrio sono giudicate come piccolo, medie o grandi.



IN GINOCCHIO : DETRAZIONI

Fino a 1 punto	• Ginocchia troppo aperte • Mancanza di postura
1 punto	• Per ogni falcata di galoppo mancante (meno di 4), si comincia a contare quando l'esercizio è costruito (lettera C)
2 punti	• Riprendere le maniglie una volta (lettera R)

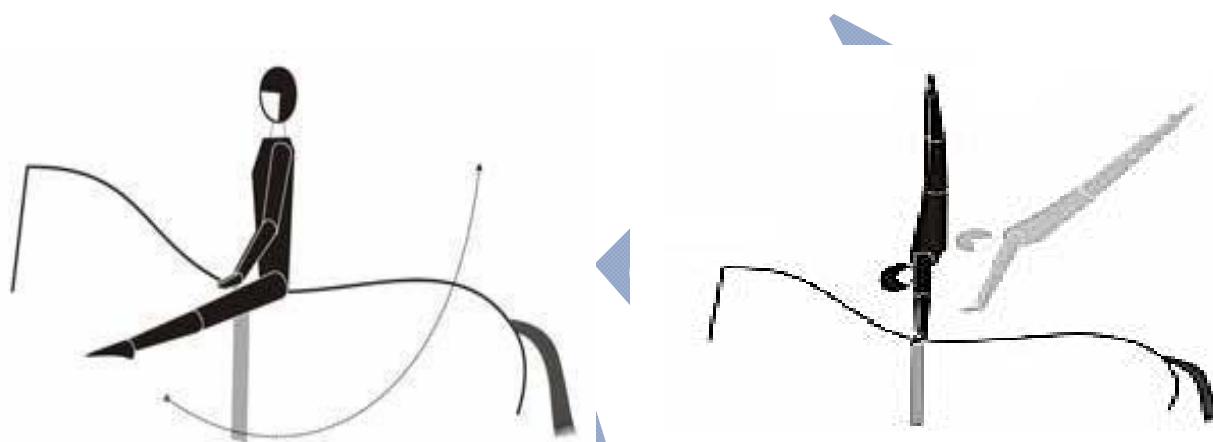
SLANCIO IN USCITA (ALL'INTERNO o ALL'ESTERNO)

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore slancia verso la verticale con le gambe chiuse, le braccia si stendono per raggiungere la massima elevazione. Nel punto più alto il volteggiatore si spinge via dalle maniglie e come risultato di una ulteriore spinta delle spalle, si ha una maggior elevazione e una fase di volo

che si conclude arrivando a terra, su entrambi i piedi, con lo sguardo in avanti, all'interno o all'esterno del cavallo, a seconda del test che si esegue

Essenza: Armonia con il Cavallo,
Altezza e posizione del baricentro del Volteggiatore.



SLANCIO IN USCITA : BASIC SCORE

10		Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti. Dallo slancio si raggiunge la verticale sulle maniglie, formando un angolo di 90° con il cavallo, le gambe chiuse le braccia completamente distese, con ulteriore elevazione e fase di volo; arrivo corretto e morbido all'interno o all'esterno.
----	---	---

7		Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 45° con il cavallo; le braccia si distendono dopo che si è raggiunto il punto più alto; arrivo corretto e morbido all'interno o all'esterno.
5		Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 20° con il cavallo. Le braccia sono sempre piegate durante tutto il movimento; arrivo corretto e morbido all'interno e all'esterno.

SLANCIO IN USCITA : DETRAZIONE

1 punto	Le gambe non sono chiuse durante il movimento
Fino a 2 punti	- Schiena inarcata a seconda del grado di esecuzione: arco o cedimento a livello lombare durante l'estensione, allineamento della schiena mancante - Mancanza di distensione delle braccia - Interruzione del movimento
Fino a 3 punti	Crollo dell'esercizio sul collo del Cavallo

FORBICI 1° PARTE

Meccanica:

Il movimento delle forbici è una rotazione sull'asse longitudinale del corpo con un movimento simultaneo delle gambe tese.

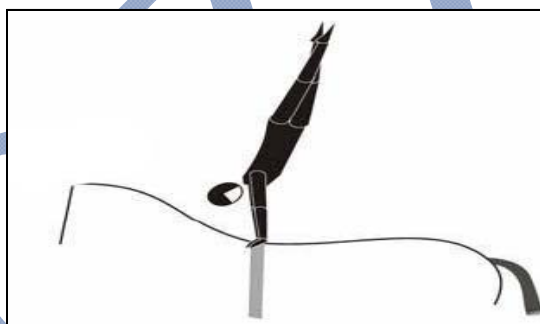
Dalla posizione seduta il volteggiatore slancia le gambe tese dietro per raggiungere la massima elevazione verso la verticale con le braccia distese. Senza interrompere questo movimento il bacino gira verso sinistra di un

quarto in modo che le gambe passino vicine tra loro al una uguale distanza dal suolo nel punto di massima elevazione. La prima parte termina con un arrivo morbido sul cavallo con il busto eretto in posizione seduta all'indietro.

Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di forbice e altezza



FORBICI 1° PARTE : BASIC SCORE

10		Tecnica corretta (le anche girano di un quarto nel punto più alto) e il volteggiatore è vicino alla verticale
----	---	---



7		Corpo teso a 45° e tecnica corretta del movimento, il bacino arriva girato di un quarto di giro nel punto di massima elevazione
5		corpo teso che raggiunge la massima elevazione sull'orizzontale. La tecnica del giro è corretta
5		Senza un movimento attivo indietro delle gambe
5		Le gambe non passano vicine una all'altra nel punto di massima elevazione.
5		Non c'è il quarto di giro nel punto più alto

FORBICI 1° PARTE : DETRAZIONI

Fino a 2 punti	• Arrivo fuori dal centro del cavallo o troppo indietro • Movimento interrotto • Braccia non estese • Raggiungere l'altezza con la forza e non con lo slancio
Fino a 3 punti	• Collasso dell'esercizio sul collo del Cavallo

FORBICI 2° PARTE

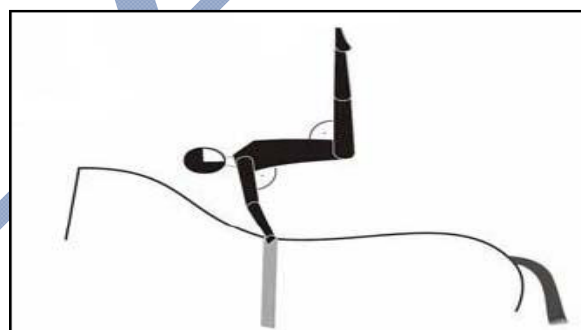
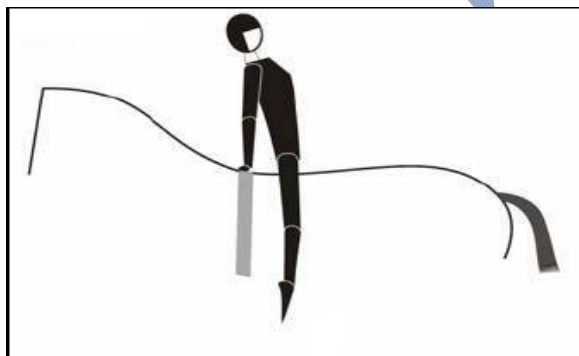
Meccanica:

Da seduto all'indietro il volteggiatore slancia le gambe tese in avanti-alto e i piedi e il bacino devono raggiungere il punto più alto nello stesso momento. Le braccia si distendono per raggiungere il punto più alto, l'angolo tra le braccia e il busto deve essere il più ampio possibile. Senza interrompere il movimento le anche girano verso sinistra e le gambe passano vicine una all'altra incrociandosi nel punto più alto. I piedi del volteggiatore descrivono un semicerchio uguale ed equidistante da terra. La seconda fase delle forbici termina con un arrivo morbido sul cavallo con il volteggiatore girato avanti seduto con il busto eretto.

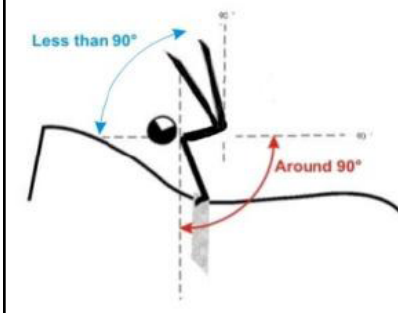
Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di forbice e altezza



FORBICI 2° PARTE : BASIC SCORE

10		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
----	---	--



9		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°
8		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
7		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°
6		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
5		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°

FORBICI 2°PARTE : DETRAZIONI

Fino a 2 punti	• Arrivo fuori dal centro del cavallo o troppo indietro • Guadagnare altezza dando il colpo di reni • Guadagnare altezza con la sola forza muscolare senza uso dello slancio
Fino a 3 punti	• Collasso sui gomiti

AMAZZONE 1°PARTE

Meccanica :

L'essenza della tecnica ottimale di questo esercizio è il raggiungimento della verticale sulle maniglie. Il corpo deve essere perfettamente allineato dalle mani ai piedi. Questo è il criterio principale di giudizio (l'arco dorsale può essere fuorviante e simulare una maggiore elevazione)

Da seduto il volteggiatore raggiunge la verticale di slancio con la massima estensione delle braccia per raggiungere la massima elevazione. Senza interruzione del movimento, al punto di altezza massima, il volteggiatore flette le gambe sul tronco (squadra) mantenendo per poco il bacino sopra alle maniglie. Quindi si siede delicatamente all'interno scivolando sulla parte esterna della coscia destra e trovandosi seduto in posizione eretta.

Obbligatorî Test 3 Squadra :

Dal seduto all'interno il volteggiatore porta la gamba destra tesa sopra il collo del cavallo con un arco ampio e alto. Il busto rimane eretto e prossimo alla verticale mentre la gamba sinistra rimane distesa verso il basso e in contatto col cavallo, senza cambiare posizione. Le maniglie vengono lasciate e riprese al passaggio della gamba.

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

Flank Part1
Picture 1



AMAZZONE 1° PARTE : BASIC SCORE

10		Linea dritta dalle mani ai piedi chiusi. Il volteggiatore è perpendicolare al cavallo (90°); massima estensione delle braccia; arrivo in seduto laterale morbido e corretto.
7		Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 45° rispetto al cavallo. Braccia distese nel punto di massima elevazione, arrivo seduto laterale morbido e corretto
5		Linea dritta dalle spalle ai piedi chiusi, a 20° rispetto al cavallo. Braccia piegate durante tutto il movimento

Fino a ½ punto	Nelle squadre 3*: quando il passaggio di gamba per tornare seduti è mal eseguito
Fino a 2 punti	- Schiena arcata, in base al grado, linea spezzata a livello lombare durante l'estensione delle braccia - Mancanza di estensione delle braccia - Bacino girato prima che le spalle e le anche siano sulla linea orizzontale, mentre il volteggiatore si siede all'interno - Interruzione del movimento
Fino a 3 punti	Collasso sul collo del Cavallo

AMAZZONE 2° PARTE

Meccanica :

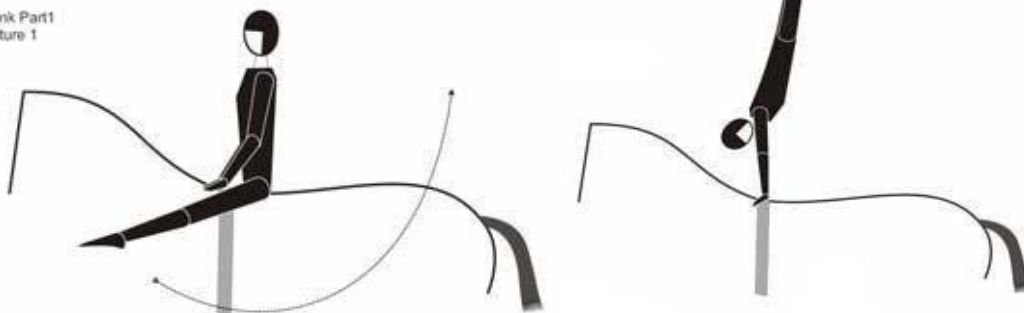
Da seduto all'interno il volteggiatore slancia le gambe unite e tese in alto dietro verso la verticale ed estende le braccia per raggiungere la massima elevazione. Nel punto di massima estensione delle braccia spinge contro le maniglie e con la spinta delle spalle guadagna un'ulteriore elevazione e ottenendo una fase di volo, arriva a terra all'esterno su entrambi i piedi guardando avanti.

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

Flank Part1
Picture 1





AMAZZONE 2° PARTE :DETRAZIONI

Fino a 1 punto	• Da seduto all'interno il volteggiatore slancia indietro con una gamba, mentre l'altra segue • Arrivo a terra non su due piedi (lettera D)
Fino a 2 punti	• Schiena arcata, in base al grado, linea spezzata a livello lombare durante l'estensione delle braccia • Mancanza di estensione delle braccia
2 punti	• Tenere le maniglie fino all'arrivo a terra

SLANCIO AVANTI gambe chiuse

Meccanica:

Da seduto il volteggiatore slancia le gambe indietro per raggiungere la verticale (gambe chiuse), le braccia distese per raggiungere la massima elevazione. Senza interrompere il movimento, dal punto di massima elevazione, il volteggiatore torna a sedersi in avanti dolcemente.

Essenza:

Armonia con il cavallo

Altezza e posizione del baricentro

Nota: l'essenza della tecnica ottimale è il raggiungimento della verticale con il corpo allineato. L'allineamento deve essere il principale criterio di giudizio, la schiena arcata può essere fuorviante e simulare una maggiore elevazione.



SLANCIO AVANTI : BASIC SCORE

SLANCIO AVANTI : BASIC SCORE

10		Il corpo forma una linea retta dalle braccia ai piedi uniti. Dallo slancio si raggiunge la verticale sulle maniglie, formando un angolo di 90° con il cavallo, le gambe chiuse le braccia completamente distese. Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti
7		Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 45° con il cavallo; le braccia si distendono dopo che si è raggiunto il punto più alto; Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti

5



Il corpo forma una linea retta dalle spalle ai piedi uniti con un angolo di 20° con il cavallo. Le braccia sono sempre piegate durante tutto il movimento; Atterraggio leggero in centro al cavallo per tornare in posizione seduta in avanti

SLANCIO AVANTI : DETRAZIONI

1 punto	Le gambe non sono chiuse durante il movimento
Fino a 2 punti	- Schiena inarcata a seconda del grado di esecuzione: arco o cedimento a livello lombare durante l'estensione; allineamento della schiena mancante - Mancanza di distensione delle braccia - Interruzione del movimento
Fino a 3 punti	Crollo dell'esercizio sul collo del Cavallo

SLANCIO INDIETRO Gambe aperte (SEGUITO DA DISCESA)

Meccanica:

Da seduto all'indietro il volteggiatore slancia le gambe tese e aperte (larghezza dell'anca) in avanti-alto e i piedi e il bacino devono raggiungere il punto più alto nello stesso momento. Le braccia si distendono per raggiungere il punto più alto, l'angolo tra le braccia e il busto deve essere il più ampio possibile. Poi il volteggiatore torna con leggerezza seduto indietro.

Discesa all'interno:

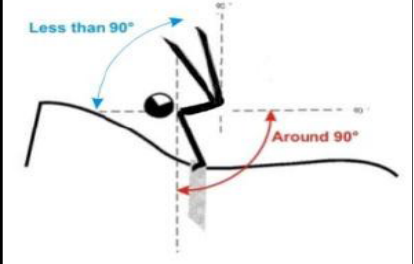
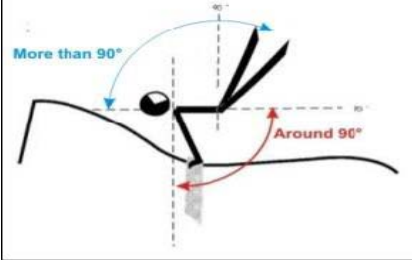
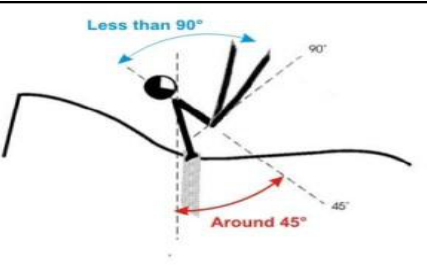
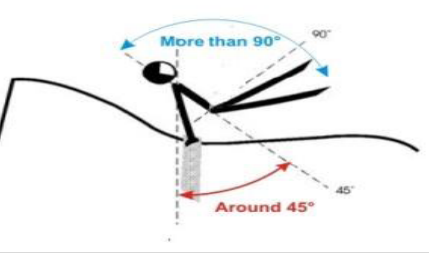
Il volteggiatore esegue un quarto di mulino indietro passando la gamba sinistra tesa sopra la groppa del cavallo disegnando un arco ampio e alto per tornare seduto all'interno. Il volteggiatore, tenendo la maniglia interna, si gira in avanti. Con gambe chiuse e anche distese il volteggiatore spinge contro le maniglie verso l'alto e via dal cavallo. Lascia le maniglie e atterra con gambe quasi chiuse continuando a correre nella direzione del cavallo.

Essenza:

Armonia con il Cavallo

Coordinazione del movimento di slancio e altezza

SLANCIO INDIETRO : BASIC SCORE

10		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
9		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 90°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°
8		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
7		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 45°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°



6		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è meno di 90°
5		L'angolo tra il busto e la verticale è circa 20°, quello tra il busto e le gambe è più di 90°

SLANCIO INDIETRO : DETRAZIONI

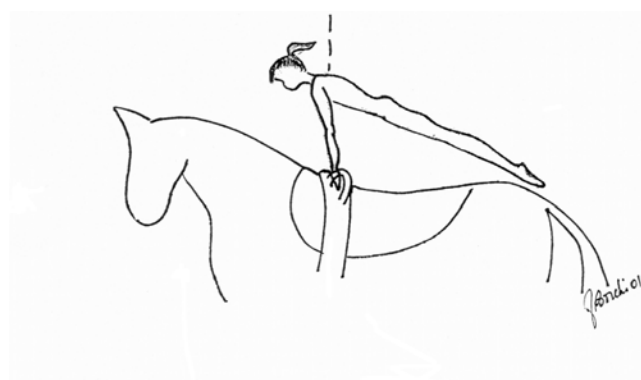
Fino a 1 punto	• Uscita all'interno non corretta
1 punto	• Gambe chiuse nel punto più alto dello slancio
Fino a 2 punti	• Guadagnare altezza dando il colpo di reni
Fino a 3 punti	• Atterraggio pesante • Collasso sui gomiti

APPOGGIO ORIZZONTALE

Meccanica :

Dalla posizione seduta il volteggiatore eleva gli arti inferiori tesi avanti per slanciarli dietro arrivando in appoggio sul Cavallo con il dorso dei piedi. Gli arti superiori rimangono sempre tesi, dalla fase di slancio a quella di appoggio. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per le mani, il dorso curvo con spalle in spinta, il tratto lombare basso con il bacino in retroversione, le gambe e i

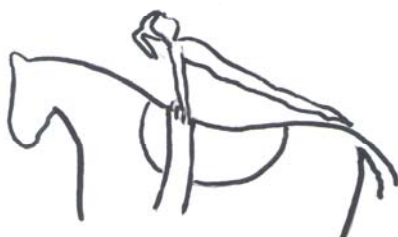
piedi tesi restano leggermente divaricati (alla larghezza del bacino). Il capo deve essere mantenuto in linea con la colonna vertebrale e lo sguardo rivolto in avanti. Questo esercizio è statico e dinamico allo stesso tempo, poiché il volteggiatore impara a slanciare velocemente gli arti inferiori nel ritmo del galoppo del Cavallo, e a mantenere sia l'appoggio, sia la corretta postura, elementi fondamentali negli esercizi di slancio come forbici ed amazzone.



APPOGGIO ORIZZONTALE SUPINO

Meccanica :

Dalla posizione seduta indietro il volteggiatore slancia gli arti inferiori tesi verso la groppa del Cavallo arrivando in appoggio coi piedi su quest'ultima. Nella fase di appoggio le spalle devono essere leggermente avanzate rispetto alla verticale passante per le mani; le spalle sono in spinta, il bacino in retroversione, le gambe e i piedi tesi restano leggermente divaricati (alla larghezza del bacino). Il capo deve essere mantenuto in linea con la colonna vertebrale. Questo esercizio è statico e dinamico allo stesso tempo, poiché il volteggiatore impara a slanciare velocemente gli arti inferiori nel ritmo del galoppo del Cavallo, e a mantenere sia l'appoggio, sia la corretta postura. Questo esercizio è propedeutico allo slancio indietro e alla seconda parte dello slancio.



TEST LIBERO

Generalità

Il tempo accordato per il Test Libero inizia quando il primo volteggiatore tocca il fascione, il Cavallo o il copertino e termina allo scadere del Tempo Limite. Il giudice termine di giudicare quando l'ultimo volteggiatore tocca il suolo dopo la discesa finale.

Solo gli esercizi (statici o dinamici o uscite) già cominciati allo scadere del Tempo Limite possono essere terminati e saranno inclusi nella valutazione del Voto Tecnico e del Voto Artistico.

Tutti gli esercizi e le uscite iniziate dopo lo scadere del Tempo Limite saranno considerate nel Voto di Esecuzione, incluse le detrazioni per le cadute, ma non verranno inclusi nel Voto di Difficoltà e nel Voto Artistico. Se si iniziano uscite o altri esercizi dopo lo scadere del tempo si avrà una detrazione dal Voto Artistico.

Valutazione del Test Libero Categorie Ludiche

Voto		Coefficiente
A	Voto Impressione Generale	25%
B	Voto Tecnico	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Tecnico	25%

Valutazione del Test Libero Categorie Agonistiche

Voto		Coefficiente
A	Voto Cavallo	25%
B	Voto Tecnico	25%
C	Voto Artistico	25%
D	Voto Tecnico	25%

Test Libero Squadra

Test Libero Categorie Ludiche : Eseguito al passo. Può includere esercizi individuali e/o in due Volteggianti insieme sul cavallo. Ai fini del Voto Tecnico, la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite: 30" a Volteggiatore.

Test Libero D : Eseguito al passo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo, con un massimo di 6 esercizi statici in tre. I 20 esercizi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 3'30".

Test Libero C : Eseguito al galoppo. Sono ammessi al massimo due volteggianti sul Cavallo. Ai fini del Voto Tecnico la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 3'30".

Test Libero 1* : Eseguito al galoppo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo, con un massimo di 6 elementi statici in tre. I 20 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà, ad eccezione che nelle categorie ove questo non viene valutato (squadra 1*Junior e senior). Tempo Limite 4'.

Test Libero 2* : Eseguito al galoppo. Può includere esercizi con uno due o tre Volteggianti insieme sul Cavallo. I 25 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 4'.

Test Libero Individuale

Test Libero D : Eseguito al passo. Include elementi statici e dinamici. I 10 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà. Tempo Limite 1'

Test Libero C : Eseguito al galoppo. Include elementi statici e dinamici. Ai fini del Voto Tecnico, la Difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 1'

Test Libero : Eseguito al galoppo. Include elementi statici e dinamici. I 10 elementi più difficili vengono valutati per il Voto di Difficoltà, ad eccezione che nelle categorie ove questo non viene valutato (Individuale 1* Junior e senior). Tempo Limite 1'

Test Libero Pas de Deux

Test Libero D : Eseguito al passo. Include salite e discese individuali con aiuto (non valutate nel voto di difficoltà) ed elementi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione che nei salti). Gli elementi individuali sul cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà si prenderanno in considerazione i 10 elementi più difficili. Tempo Limite 1'30"

Test Libero C : Eseguito al galoppo. Include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione che nei salti). Ai fini del Voto Tecnico, la difficoltà non viene valutata. Tempo Limite 1'30"

Test Libero 1* : Eseguito al galoppo. Include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione che nei salti). Gli elementi individuali sul cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà si prenderanno in considerazione i 10 elementi più difficili. Tempo Limite 1'30"

Test Libero 2*: Eseguito al galoppo. include salite e discese individuali ed esercizi di coppia. Durante tutto l'esercizio entrambi i volteggiatori dovranno rimanere in contatto con il Cavallo, le maniglie o fra di loro (ad eccezione che nei salti). Gli elementi individuali sul Cavallo non vengono valutati nel Voto di Difficoltà. Per il Voto di Difficoltà, si prenderanno in considerazione i 13 elementi più difficili. Tempo Limite 2'00"

CRITERI DI VALUTAZIONE DEL VOTO TECNICO

Nelle Categorie Ludiche, C e 1* il Voto Tecnico è dato rappresentato solo dal Voto di Esecuzione degli elementi liberi.

Nelle Categorie D, 2* e 3* il Voto Tecnico è diviso nel Voto di Esecuzione (70%) e nel Voto di Difficoltà (30%).

Voto di Esecuzione

Il punteggio massimo è 10. Si possono usare i decimali. Il punteggio finale viene conteggiato fino al terzo decimale.

La valutazione dell'Esecuzione inizia nel momento in cui il primo volteggiatore tocca le maniglie, il Cavallo o il pad e termina quando l'ultimo volteggiatore tocca il terreno dopo la discesa finale.

Verrà valutata l'interazione tra la performance del volteggiatore e il movimento del Cavallo, considerando per ogni elemento:

- Tecnica/meccanica
- Forma del movimento esatta e corretta
- Sicurezza ed equilibrio di ogni elemento
- Controllo del corpo, postura e scioltezza del volteggiatore
- Continuità del movimento
- Elevazione, ampiezza, estensione del movimento
- Considerazione del cavallo

Average System (Media delle detrazioni) delle Categorie Agonistiche:

Questo è il sistema con cui viene definito il punteggio di Esecuzione nelle Categorie Agonistiche. Per ogni elemento non eseguito alla perfezione (10) verranno dati dei punti di detrazione da 1 a 10

Se tra due elementi viene eseguito un movimento (transizione) con meno difficoltà di un Elementare (E) in maniera non perfetta, deve essere assegnata una detrazione. Questa detrazione può essere scritta separatamente o inclusa nelle detrazioni dell'elemento successivo. Nella stessa maniera, deve essere applicata una detrazione ad interruzioni del movimento e pause (aspettare troppo a lungo per eseguire un elemento).

Fino a 4 punti	Errori piccoli
Da 5 a 7 punti	Errori medi
Da 8 a 10 punti	Errori gravi
10 punti	collasso di un elemento che compromette il benessere del cavallo stesso

La somma delle detrazioni verrà divisa per il numero degli esercizi (E-M-D-R) contati. Gli esercizi non tenuti e le cadute non andranno considerati nel numero totale degli esercizi usato per il conteggio della media delle detrazioni. Per gli elementi non tenuti non c'è detrazione automatica: se non sono ben eseguiti si può dare una detrazione fino a 10 punti.

Arrivo al suolo

I requisiti per un buon arrivo a terra sono:

- Il baricentro sopra alla base d'appoggio
- Ginocchia leggermente piegate
- Ginocchia e piedi della larghezza del bacino
- Busto eretto

- Non eccessivo arco lombare
- Non flettersi avanti alla vita
- Le braccia possono essere portate avanti per bilanciare il busto
- È permesso correre nella direzione del movimento

Detrazioni per un arrivo tecnicamente non corretto

Fino a 5 punti	Arrivo non corretto
-----------------------	---------------------

Cadute

Una caduta è considerata un movimento fuori controllo. Le cadute nelle categorie agonistiche saranno registrate dal giudice del Voto Tecnico con delle detrazioni dal Voto di Esecuzione; queste detrazioni non vanno in media con le altre nell' Average System, bensì vengono sottratte dal Voto finale di Esecuzione.

Tempo, musica e campana

- Nella categoria individuale quando il volteggiatore perde il contatto con il cavallo, tempo e musica devono essere fermati – non c'è la campana. La prova deve essere ripresa entro 30"
- Nelle categorie a squadre e PDD quando tutti i volteggiatori perdono il contatto con il cavallo, il cavallo è vuoto, tempo e musica devono essere fermati – non c'è la campana. La prova deve essere ripresa entro 30"
- Se il volteggiatore non è in grado di continuare la prova o di tornare in linea con gli altri, il giudice suona la campana; tempo e musica vengono fermati e la prova interrotta. La prova deve ricominciare dopo 30" dalla campana che segnale di ripresa

Le cadute delle Categorie Agonistiche sono codificate nella tabella sottostante

Cat	Descrizione	Squadra	Indiv.	PDD
Caduta Livello 1a	Tutti i volteggiatori cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio (nessun contatto col cavallo o con la bardatura) durante o alla fine del test; arrivo non in piedi . Cavallo vuoto. Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	2.0	2.0	2.0
Caduta Livello 1b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due Volteggiatori della Squadra cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio (nessun contatto col Cavallo o con la bardatura o col volteggiatore ancora sul cavallo); arrivo non in piedi . Cavallo non vuoto. Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	1.0		1.0
Caduta Livello 2a	A causa di una perdita di equilibrio tutti i Volteggiatori cadono a terra, ma riescono ad arrivare in piedi ; (nessun contatto col Cavallo/ bardatura/Volteggiatore) durante o alla fine del test. Cavallo vuoto. Una sola detrazione per tutti i Volteggiatori caduti.	1.0	1.0	1.0
Caduta Livello 2b	Un volteggiatore del PDD/ uno o due volteggiatori della Squadra cadono a terra senza controllo per una perdita di equilibrio, (nessun contatto con cavallo/bardatura/volteggiatore ancora sul cavallo) ma riescono ad arrivare in piedi , durante o alla fine del test. Cavallo non vuoto Una sola detrazione per tutti i volteggiatori caduti.	0,4		0,6
Caduta Livello 3	Caduta mantenendo il contatto con il Cavallo (ancora in contatto con il Cavallo, la bardatura, o il volteggiatore ancora sul cavallo) : Il volteggiatore tocca il terreno solo con i piedi e risale immediatamente. Batti e risali dopo una perdita di equilibrio	0,4	0,6	0,6
Caduta Livello 4	Più di un passo nei batti e risali	0,4	0,6	0,6
Caduta Livello 5	Dopo l'uscita il Volteggiatore non riesce a mantenere l'equilibrio sui due piedi e tocca il terreno con altre parti del corpo. (In aggiunta si avrà una detrazione per la cattiva meccanica dell'uscita).	0,1	0,4	0,4

Le cadute nell'Average System si registrano tra parentesi con la lettera F e la detrazione, ma non rientrano nel computo delle detrazioni. La somma delle detrazioni per caduta va riportata nell'apposita casella, la segreteria provvederà poi a detrarre del Voto Tecnico.

Esempio di Average System

Test Libero Individuale

D3 E2 R82 D2 D3 M1 D5 (F1,0) 3 D D2 (F2,0) E D R5 D M3 M2 (F0,4)

Somma cadute: $1,0+0+0,4=3,4$

Numero Esercizi: E=2

Detrazioni: 41

M=3

D=7

R=2

Totale 14

Media delle Detrazioni: $41 \text{ detrazioni} / 14 \text{ esercizi} = 2,929$

Media sottratta da 10	10,000
	-2,929
	7,071

Detrazioni per cadute	-3,400
-----------------------	--------

Voto Esecuzione	3,671
-----------------	-------

Spiegazioni

In questo esempio due elementi di difficoltà inferiore ad E (quindi non valutati per la Difficoltà) hanno ricevuto le detrazioni (2,3) che sono aggiunte alle detrazioni dell'elemento successivo.

Un Elemento D non è stato tenuto e ha ricevuto detrazione 3 per cattiva esecuzione.

Durante l'esercizio ci sono state 3 cadute (F), una delle quali dopo l'uscita. Nelle note le cadute devono essere scritte tra parentesi per differenziarle dalle detrazioni dell'**Average System**.

Le detrazioni per caduta vanno sommate in una casella separata e detratte alla fine dal Voto di Esecuzione.

Voto di Difficoltà

Il punteggio massimo di difficoltà è 10. Si possono usare i decimali.

La valutazione della Difficoltà inizia nel momento in cui il primo volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il cavallo e termina col Tempo Limite.

La difficoltà di un elemento dipende dalla soddisfazione delle seguenti condizioni:

- Coordinazione
- Equilibrio
- Armonia con il cavallo
- Numero dei punti di appoggio
- Forza
- Mobilità

Più alta è la soddisfazione delle suddette condizioni, più alta è la difficoltà.

Non viene attribuito alcun punteggio per:

- Elementi statici non tenuti (3 falcate di galoppo)
- Elementi iniziati dopo il suono della campana
- Elementi del Test Obbligatorio
- Elementi non eseguiti al galoppo
- Ripetizione di uno stesso Elemento

Nel “ Code of point” della FEI è riportata una lista di esercizi liberi e il loro grado di difficoltà.

Esercizio Rischio (R) in categoria individuale

Un Elemento Difficile (D) diventa un Rischio quando:

- L'elemento presentato è una variante di un D, ma eseguito in condizioni di maggior difficoltà
- Variazioni dei un elemento D che non possono essere resi ancora più difficili
- Complessa costruzione o decostruzione di un elemento
- Serie di elementi D eseguiti in immediata successione (la discesa da un esercizio rappresenta la costruzione del successivo).

Test Libero Pas De Deux

Elementi che si contano per il voto della difficoltà:

- Salita e discesa di ogni volteggiatore (ad eccezione che nella cat. D)
- Elementi doppi (di coppia)
- 2 elementi statici eseguiti contemporaneamente: voto per il più difficile
- 1 elemento statico e 1 dinamico eseguiti contemporaneamente: vengono calcolati entrambi
- 2 elementi dinamici di gruppi strutturali diversi (es: un volteggiatore esegue una ruota e l'altro un batti e risali): vengono calcolati entrambi
- 2 elementi dinamici dello stesso gruppo strutturale (es: due batti e risali simili): voto per il più difficile
- Gli elementi singoli (con un solo volteggiatore a cavallo) non vengono calcolati per la difficoltà

IL VOTO ARTISTICO

La valutazione del Voto Artistico inizia nel momento in cui il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e termina col Tempo Limite. Il punteggio massimo è 10. Si possono usare i decimali.

Il Voto Artistico viene giudicato secondo i seguenti criteri:

Test Libero Squadra

STRUTTURA 50%	Varietà degli Elementi • Equilibrio tra elementi statici ed elementi dinamici • Equilibrio tra esercizi singoli, doppi e tripli • Scelta di esercizi e transizioni dei vari gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo • Elementi che non sovraccarichino il Cavallo • Uguale partecipazione di tutti i Volteggiatori senza impiego eccessivo di uno o due Volteggiatori	C1	25%
	Varietà delle Posizioni • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del cavallo, compreso batti e risali (nelle categorie con Test Libero a galoppo)	C2	25 %
COREOGRAFIA 50%	Unità della composizione • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo • Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse • Cavallo mai vuoto • Scelta di transizioni in armonia con il Cavallo	C3	20%
	Interpretazione della Musica • Capacità di interpretazione della musica • Espressività • Espressività nella gestualità • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica	C4	20%
	Creatività e Originalità • Uso di transizioni, elementi posizioni e sequenze originali • Punti salienti • Personalità	C5	10%

Test Libero Individuale

STRUTTURA 50%	Varietà degli Elementi • Equilibrio tra elementi statici e dinamici • Scelta di elementi e transizioni da differenti gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo	C1	25%
	Varietà delle Posizioni • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del Cavallo, compreso batti e risali	C2	25%
COREOGRAFIA 50%	Unità della composizione • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo. • Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse • Scelta di transizioni in armonia con il Cavallo	C3	20%
	Interpretazione della Musica • Capacità di interpretazione della musica • Espressività • Espressività nella gestualità • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica	C4	20%
	Creatività e Originalità • Uso di transizioni, elementi, posizioni e sequenze originali • Punti salienti • Personalità	C5	10%

Test Libero Pas De Deux

STRUTTURA 50%	Varietà degli Elementi • Equilibrio tra elementi statici e dinamici • Scelta di elementi e transizioni da differenti gruppi strutturali • Scelta di gruppi strutturali appropriati in armonia con il Cavallo • Solo esercizi di coppia ad eccezione di salite e discese • Equilibrio tra le differenti posizioni dei due Volteggiatori	C1	25%
	Varietà delle Posizioni • Varietà nella posizione degli elementi in relazione al Cavallo e alla direzione del movimento • Uso equilibrato dello spazio: uso di dorso, collo e groppa del Cavallo, compreso batti e risali	C2	25%

COREOGRAFIA 50%	Unità della composizione • Transizioni morbide e movimenti che dimostrano fluidità e armonia con il Cavallo. • Complessità nella costruzione delle figure e nella chiusura delle stesse • Cavallo mai vuoto	C3	20%
	Interpretazione della Musica • Capacità di interpretazione della musica • Espressività • Espressività nella gestualità • Abbigliamento in armonia con la musica • Movimenti in armonia con la musica	C4	20%
	Creatività e Originalità • Uso di transizioni, elementi posizioni e sequenze originali • Punti salienti • Personalità	C5	10%

Detrazioni dal Voto Artistico

Squadra

1 punto	• Nelle Categorie Agonistiche, elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Nelle Categorie Agonistiche, dopo una caduta in cui il Cavallo rimane vuoto, non risalire e non eseguire le uscite finali • Nelle categorie dove vi è la limitazione: eseguire più di 6 esercizi statici in 3
2 punti	• Per ogni volteggiatore che non esegue almeno un esercizio oltre alla salita e alla discesa

Individuale

1 punto	• Elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Dopo una caduta dove si perde il contatto col Cavallo, non risalire e non eseguire le uscite finali
----------------	--

Pas de deux

1 punto	• Elementi o uscite dopo il suono della campana (ad eccezione di quelli già iniziati) • Dopo una caduta in cui il Cavallo rimane vuoto, non risalire e non eseguire le uscite finali
----------------	---

VOTO DI IMPRESSIONE GENERALE

Il Voto dell'Impressione Generale sostituisce quello del Cavallo nelle Categorie Ludiche.

Con questo voto si valuta:

- Entrata portando correttamente il Cavallo
- Uscita
- Saluto
- Corretto giro di trotto (dove previsto)
- Presentazione della Squadra: abbigliamento e comportamento
- Presentazione del Cavallo: bardatura e toelettatura
- Longeur: fermo e in buona posizione, corretto uso degli aiuti e della frusta, linea della longia dritta che dimostra un contatto costante
- Attitudine del Cavallo

LIBRO XIV

RECLAMI

TITOLO I GENERALITA'

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque presunta irregolarità che si verifichi nell'ambito di una Manifestazione, spetta ai Responsabili/Proprietari dei Cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. e/o ai concorrenti partecipanti (Volteggiatori, Longeur, Tecnici per i Volteggiatori minorenni). Non sono ammessi reclami sui criteri di giudizio seguiti da ciascun Giudice, essendo essi inappellabili. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare, durante lo

svolgimento di una prova é proibita al concorrente qualsiasi discussione o consultazione con la Giuria. Sotto pena di nullità, qualsiasi reclamo deve essere redatto per iscritto, fornito di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnato da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e diretto al Presidente di Giuria che deciderà, in prima istanza, sentito il parere della Giuria, entro il termine massimo di un'ora dalla fine dell'ultima categoria della giornata

TITOLO II TERMINI DI PRESENTAZIONE

Sotto pena di nullità, tutti i reclami, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

1. prima dell'inizio di una prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile;
2. entro mezz'ora dalla proclamazione dei risultati (tramite firma della Classifica da parte del Presidente di Giuria):
 - in relazione alla qualifica dei concorrenti e dei Cavalli;
 - in relazione a qualsiasi altra irregolarità avvenuta durante la gara;
 - in relazione alla regolarità dei risultati o della classifica;
3. nell'ora successiva alla premiazione:
 - in relazione alle sostituzioni di Cavalli, avvenute, sia in buona fede che per negligenza, in modo fraudolento o con la falsificazione dei certificati di origine.
4. entro 10 giorni, dal momento in cui la Giuria ha comunicato le sue decisioni in merito al reclamo in prima istanza,
 - per la presentazione del reclamo in appello alla F.I.S.E. o al Comitato Regionale.

In caso di reclamo, rimarranno provvisoriamente validi i risultati proclamati, ma la distribuzione dei premi sarà sospesa fino a che la Giuria non abbia emesso il suo verdetto.

TITOLO III **DECISIONI IN PRIMA ISTANZA**

I reclami di cui al punto 1) dell'articolo precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. I reclami di cui ai punti 2) e 3), devono essere diretti alla Giuria, e presentati per il tramite del Presidente di Giuria il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di dirimere la controversia che ha determinato il reclamo. 46

Su tali reclami, decideranno collegialmente il Presidente di Giuria ed i membri della Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità, sarà determinante il voto del Presidente di Giuria). Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2) e 3) devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima categoria della giornata.

TITOLO IV **APPELLO**

Contro il verdetto emesso in prima istanza, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla F.I.S.E., la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale o, per esso, del Comitato di Presidenza. Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle Manifestazioni a carattere regionale ed interregionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al competente Comitato Regionale il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale. I reclami diretti in seconda istanza alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione

TITOLO V **RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI**

I depositi saranno restituiti agli interessati solo nel caso che il loro reclamo venga accolto perché ritenuto fondato. Nel caso di conciliazione realizzata

dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello sia ritirato prima che su questo si sia pronunciata la F.I.S.E. o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante. In caso di reclamo in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi. In caso di accoglimento del reclamo in prima istanza, così come nel caso che alla F.I.S.E. o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio

TITOLO VI SANZIONI

GENERALITA'

I Volteggiatori, i Longeur ed i Responsabili dei Cavalli che, o personalmente o per l'azione di loro diretti dipendenti, si rendessero colpevoli di infrazione al presente Regolamento o che tenessero un contegno scorretto nei confronti della Giuria, dei Presidenti di Giuria, degli Ufficiali di Gara, dei Membri del Comitato Organizzatore o che non si adeguassero alle disposizioni emanate dal Comitato stesso o che commettessero scorrettezze sportive o di qualunque genere che potessero turbare o pregiudicare il buon andamento della Manifestazione sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale.

Sono passibili di sanzione gli aiuti di compiacenza esterni e gli atti di crudeltà verso il Cavallo.

Al Presidente di Giuria ed alle Giurie compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1. Richiamo scritto**
- 2. Pena pecuniaria (Ammenda)** con importo minimo e massimo stabilito annualmente dal Consiglio Federale

3. Esclusione (Squalifica) del concorrente e/o del Cavallo da una prova o da più o da tutte le prove della Manifestazione.

Ove i Presidenti di Giuria e le Giurie abbiano applicato la sanzione di cui al punto 3, devono, entro cinque giorni dal termine della Manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina per il tramite delle rispettive segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali, ai fini dell'eventuale applicazione delle sanzioni previste dallo Statuto Federale.

I provvedimenti dei Presidenti di Giuria e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termini dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della Manifestazione, alla competente Commissione di Disciplina, quale giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

RICHIAMO SCRITTO

In caso di maltrattamento del Cavallo o comportamento scorretto nei confronti dei Giudici, degli Ufficiali di Gara o di qualsiasi altra persona connessa con la Manifestazione, può essere avviata la procedura prevista e consegnato un Richiamo scritto.

AMMENDA

L'Ammenda è una pena pecuniaria con importo minimo e massimo stabilito annualmente dal Consiglio Federale. E' perseguibile con Ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari che, per la sua gravità, non debba essere punita con la Squalifica. In particolare, sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- il non comunicare il ritiro di un Cavallo iscritto;
- entrare in Campo Gara prima che lo stesso sia stato dichiarato aperto dalla Giuria;

- il non portare applicato, se previsto, in Campo Gara ed in Campo Prova, il numero di testiera del Cavallo;
- il non presentarsi alle premiazioni senza avvisare il Presidente di Giuria di eventuale giustificata indisponibilità
- la mancata vidimazione per l'anno in corso del passaporto F.I.S.E. del cavallo entro i termini previsti;
- il discutere con la Giuria o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- il non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa.
- l'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei Campi Prova (es. accesso di persone non autorizzate).

In caso di recidività o particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

SQUALIFICA

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il Cavallo, l'esclusione da una competizione o dall'intera Manifestazione. La squalifica può anche essere retroattiva.

L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale. In particolare sono causa di squalifica:

- la partecipazione a un Concorso senza essere in possesso della patente FISE per l'anno in corso;
- la partecipazione a un Concorso di un Cavallo non iscritto ai Ruoli Federali;
- l'esercitare i Cavalli sul Campo Gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
- le frodi;

- il doping;
- il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e degli Ufficiali di Gara;
- le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della Manifestazione.
- Il Giudice in A, durante la gara, può squalificare un atleta o un Cavallo nel caso in cui il Cavallo sanguini dalla bocca o dal naso o nel caso in cui porti i segni di un eccessivo uso della frusta.
- presenza di sangue: se il Giudice in A sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del Cavallo, in Campo Gara, ferma il Cavallo per un controllo. Se il Cavallo dovesse mostrare del sangue, viene eliminato. L'eliminazione è inappellabile.
- Se il Giudice in A, dopo il controllo dovesse confermare che il Cavallo non mostra sangue, il concorrente può continuare.

ELIMINAZIONE

Eliminazione significa che l'atleta e il Cavallo in questione non possono continuare la Competizione in corso.

Durante la Competizione il Giudice in A deve applicare l'eliminazione nei seguenti casi:

- Iniziare il Test, toccando il fascione, il pad o il Cavallo, prima che venga dato il segnale di inizio con il suono della campana.
- Bardatura diversa da quella indicata
- Salire sul Cavallo, dopo un'interruzione segnalata dal giudice, senza aspettare il suono della campana.
- Atleta o Cavallo che lasciano il Campo Gara senza il permesso del Giudice in A, anche prima dell'inizio.
- Un incidente all'atleta o al Cavallo che impedisce loro di terminare il Test. Eccezione: un incidente al membro di una squadra.

L'eliminazione è lasciata a discrezione del Giudice in A nei seguenti casi:

- Non entrare in campo gara entro 30" dopo il suono della campana
- Impiegare più di 30" dopo, la campana che segue il trotto, per iniziare il primo esercizio
- Ogni assistenza non autorizzata: aiuto di compiacenza
- Non fermarsi quando la campana suona durante il Test
- Comportamento anomalo del Cavallo durante l'esercizio: eliminazione del Volteggiatore/i sul Cavallo.
- Comportamento anomalo del Cavallo prima o dopo l'esercizio: eliminazione di tutti i Volteggianti nel circolo e che volteggiano con quel Cavallo.
- Impiegare più di 30" per continuare il Test, dopo una caduta, quando tutti i Volteggianti hanno perso contatto con il cavallo.
- Dopo l'interruzione del Test in circostanze impreviste, impiegare più di 30" per continuare il Test dopo il segnale di riprendere (campana).
- Se il Giudice in A considera per qualsiasi ragione che Cavallo e atleta/i non siano in condizione di proseguire la competizione.

In casi dubbi il Giudice in A può consultarsi con la Giuria, dopo aver interrotto la competizione.

ASSISTENZA NON AUTORIZZATA

Per assistenza non autorizzata si intende qualsiasi intervento fisico da parte di terzi allo scopo di aiutare l'atleta o il Cavallo, dal momento in cui si entra in Campo Gara e fino al momento in cui si esce.

Nelle categorie individuali, durante l'esecuzione dei Test, possono trovarsi nel circolo di gara, oltre al Volteggiatore che sta gareggiando, solo ed esclusivamente il Longeur e l'aiuto Longeur, dove consentito. L'atleta

successivo può entrare in circolo solo quando il Volteggiatore precedente tocca terra, dopo la discesa finale; un ingresso anticipato è considerato, per il Voltegiare in entrata, un'assistenza non autorizzata.

CRUDELTÀ

Ogni azione che, secondo l'opinione della Giuria, possa essere ritenuta come tale è perseguibile con sanzioni. E' considerata crudeltà il commettere intenzionalmente atti di brutalità nei confronti dei Cavalli, ovvero causarne sofferenza.

Tra questi atti sono inclusi l'eccessiva sollecitazione di un Cavallo esausto e l'uso eccessivo di frusta e speroni nel cavallo montato. Ciò può essere rilevato in tutta l'area di svolgimento della Manifestazione ed è passibile di sanzione.

FRODI

La partecipazione di un concorrente o di un Cavallo ad una categoria alla quale non sono qualificati e qualunque irregolarità riguardante i documenti e l'origine dei Cavalli, comporta la squalifica del Cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del Concorso, nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del Responsabile del cavallo e/o del Longeur e/o del Tecnico di riferimento per atleti junior alla Commissione di Disciplina competente, anche se la scoperta dell'abuso o dell'irregolarità è avvenuta posteriormente ad una Manifestazione in sede di revisione dei risultati od una qualunque altra occasione.

DOPING

Il controllo anti-doping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le performance di un Cavallo, più o meno intenzionalmente. L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal Veterinario di Servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del Cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del Concorso,

nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del responsabile del Cavallo e/o del Longeur e/o del Tecnico di riferimento per atleti junior alla Commissione di Disciplina competente.

Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una Manifestazione, le condizioni di un Cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del Cavallo deve fare richiesta al Veterinario di Servizio della Manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che decide, insieme al Veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del Cavallo alle categorie del Concorso.

Il Comitato Organizzatore deve obbligatoriamente mettere a disposizione, in area tranquilla non accessibile al pubblico, almeno due box vicini di cui uno in paglia ed uno in truciolo, un tavolo con due sedie in posizione adiacente i box e al riparo dalla pioggia da adibire alle attività relative al controllo antidoping.

Per ogni indicazione e specifica si rinvia al REGOLAMENTO VETERINARIO in vigore (sezione Anti-doping).

NORME SPORTIVE ANTIDOPING UMANO

Il doping è contrario ai principi di lealtà e correttezza nelle competizioni sportive, ai valori culturali dello sport, alla sua funzione di valorizzazione delle naturali potenzialità fisiche e delle qualità morali degli atleti.

Con il termine doping si intende il verificarsi di una o più violazioni previste dal Regolamento dell'attività antidoping. Per ogni indicazione e specifica si rinvia alle Norme Sportive Antidoping consultabile sul sito del CONI www.coni.it.

INDICE

Libro I	Norme Specifiche Per La Disciplina	
Libro II	Disciplina Per Le Autorizzazioni A Montare	
Libro III	Volteggiatori	
Libro IV	Cavalli	
Libro V	Quadri Tecnici	
Libro VII	Ufficiali di Gara e altre funzioni	
Libro VIII	Manifestazioni di Volteggio	
Libro IX	La Competizione	
Libro X	Le Valutazioni	
Libro XI	Le Categorie Ludiche	
Libro XII	Le Categorie Agonistiche	
Libro XIII	Linee Guida	
Libro XIV	Reclami	