



Federazione Italiana Sport Equestri

DIPARTIMENTO
ATTACCHI

REGOLAMENTO PER
CONCORSI DI TRADIZIONE
ED ELEGANZA

2016



REGOLAMENTO F.I.S.E.

MANIFESTAZIONI ATTACCHI DI TRADIZIONE



Revisione genn. 2016

NORME GENERALI

A CONCORRENTI

- A.1) Per partecipare ad un Concorso di Tradizione o ad un Concorso di Eleganza i guidatori dovranno essere in possesso di patente FISE B/AtS (Brevetto Attacchi Strada) o superiore. Per le sole Prove effettuate in campo di gara recintato o interamente su terreni di proprietà privata sarà sufficiente la patente A, A/At o la Patente Temporanea (validità 60 giorni) o Giornaliera (validità giornaliera, solo per quel concorso) da richiedere al Comitato Organizzatore almeno due settimane prima dell'evento.
- A.2) I concorrenti dichiareranno di essere assicurati con polizza RC (danni a terzi) con estensione per gli attacchi, fornendo il proprio numero di polizza e dovranno rispettare le norme del codice della strada.
- A.3) I concorrenti partecipano a proprio rischio per quanto riguarda loro stessi, il loro equipaggio, i loro cavalli ed i loro materiali.
- A.4) Se sono previste prove al di fuori di campi recintati o sfilate, I guidatori e il/i groom dovranno avere un'età minima di 14 anni; guidatori dai 14 ai 18 anni dovranno essere accompagnati da un maggiorenne con patente Attacchi B/AtS o superiore in corso di validità. Sarà a discrezione del Presidente di Giuria, verificate le condizioni di sicurezza e l'eventuale rispetto del Codice della Strada, permettere la partecipazione ad un concorso in campi recintati a concorrenti di 8-14 anni senza la presenza in carrozza di un maggiorenne qualora la Presentazione ne risultasse fortemente disarmonica.
- A.5) Tutti gli equidi dovranno essere in regola con le norme di polizia veterinaria.
- A.6) I guidatori saranno esentati dall'iscrivere i cavalli ai repertori FISE dei cavalli e sarà sufficiente presentare il libretto sanitario in regola.
- A.7) Durante il concorso l'abbigliamento del guidatore, del/dei groom e del/dei passeggeri sarà classico, in armonia con il tipo di attacco. Le tenute storiche o di fantasia non sono ammesse. L'abbigliamento dei passeggeri deve essere contemporaneo secondo gli usi in vigore per gli attacchi. In caso di attacchi tipici regionali è consentito l'uso del costume tipico della regione stessa (p.es. carretti siciliani, attacchi tirolesi, traini murgesi, ecc.).
- A.8) Tutte le prove si disputano con lo stesso numero di persone a bordo all'inizio della 1° prova.
- A.9) I concorrenti si presenteranno in orario per ogni prova, in caso contrario verranno penalizzati di 5 punti all'inizio di ogni prova qualora non siano consecutive.
- A.10) Il Presidente di Giuria ha la facoltà di eliminare qualsiasi concorrente qualora si ravvisino situazioni di crudeltà verso gli animali o di pericolo.

B TIPI DI CONCORSO

- B.1) Esistono due tipi di eventi:
- | | |
|-----------------------------------|--|
| - Concorso Attacchi di Eleganza | Solo la presentazione, con valutazioni dei Giudici, eventualmente affiancata da altre prove a carattere non agonistico (passeggiata, sfilata, rally, picnic, ecc.) |
| - Concorso Attacchi di Tradizione | Presentazione, con una o tutte le seguenti prove: trottata con Passaggi Controllati, prova coni, Tiffany. |
- In entrambi potrà essere prevista, accanto alla Presentazione, una Prova di Andatura con valutazione.

C GIUDICI E COMMISSARI

- C.1) E' obbligatoria la presenza di uno o più Giudici sia nei Concorsi di Eleganza che nei Concorsi di Tradizione.
- C.2) La giuria, alla quale è demandata la formulazione dei giudizi e l'assegnazione delle penalizzazioni in applicazione del regolamento, sarà composta da un Presidente (Giudice di Tradizione FISE in attività) e da uno

o due altri Giudici, uno dei quali può essere straniero, non compreso nella lista dei giudici di tradizione FISE ma di comprovata esperienza nel settore.

Per i concorsi a livello regionale con un massimo di 20 concorrenti è consentito l'impiego di due soli giudici federali.

- C.3) I commissari assegnati ai PC (passaggi controllati) dovranno essere debitamente istruiti al loro compito.
- C.4) Il delegato tecnico, ove previsto e comunque il costruttore di percorso dovrà allestire le varie prove sulla base della tipologia del terreno, tenendo conto che dovrà essere senza insidie e accessibile a ogni tipo di attacco (dal singolo al coach) in base alle carrozze iscritte al concorso.
- C.5) La Segreteria è responsabile della distribuzione (prima della ricognizione) di tutti i documenti necessari per il concorso, quali l'ordine di partenza, l'itinerario della prova di campagna, le descrizioni (schizzi) dei PC e il grafico della prova con i coni. Ciò comporta che l'iscrizione degli equipaggi si chiuda almeno 4 giorni prima dell'evento (per concorsi aperti a partecipazione straniera almeno 30 giorni prima).
- C.6) I concorrenti saranno suddivisi nelle diverse categorie (solo a titolo di esempio: Cavalli – Pony – Asini – Tiro pesante – attacchi a 1, 2, 4 cavalli, tandem, unicorno, 3 affiancati)
- C.7) Un'ora dopo la premiazione non potrà più essere presentato alcun reclamo per le prove di campagna e di abilità né potranno essere modificati i risultati.
- C.8) Le classifiche saranno stabilite per categoria e risulterà vincitore di ogni categoria colui che otterrà il punteggio positivo totale più alto.
- C.9) Potrà essere previsto a discrezione del Comitato Organizzatore un trofeo speciale per il concorrente che avrà acquisito il maggior punteggio dell'intero evento, indifferentemente dalla categoria.

D CARROZZE E FINIMENTI

- D.1) Sono autorizzate sia vetture d'epoca (ante 1945) sia repliche di modello tradizionale. La presentazione, la prova di campagna e la prova con i coni si svolgeranno con gli stessi finimenti, la stessa carrozza, gli stessi cavalli e lo stesso numero di persone che formano l'equipaggio nella stessa tenuta o comunque in abbigliamento tradizionale simile.
- D.2) Il numero del concorrente deve essere chiaramente visibile posteriormente.
- D.3) Le protezioni agli arti dei cavalli sono vietate nella prova di Presentazione, concesse nelle altre Prove.
- D.4) La frusta di foggia classica e di lunghezza adatte al tipo di attacco, va tenuta in mano dal guidatore durante tutte le prove.
- D.5) L'uso delle cuffie paraorecchie per i cavalli è consentito in Presentazione solo in condizioni climatiche particolari, su espressa comunicazione da parte del Presidente di Giuria, mentre è concesso nelle altre prove.
- D.6) Non è ammesso l'uso di moschettoni rapidi per l'aggancio di tirelle e giungole.
- D.7) Viene fortemente caldeggiata la guida secondo lo stile classico della tradizione che influirà nella Presentazione sul voto assegnato alla voce "Guidatore", mentre nelle prove di maneggevolezza il concorrente sarà penalizzato come da relativa tabella (S.6).

E EQUIDI

- E.1) Se non previsto diversamente, occorre considerare che in questo regolamento il termine "cavallo" si applica a qualsiasi tipo di equide. I cavalli e i pony, considerati tali fino ad un'altezza di 132 cm, devono avere un'età minima di 4 anni e devono essere in regola con le vaccinazioni.
- E.2) Ogni soggetto potrà partecipare una sola volta alle singole prove.
- E.3) E' vietato fissare la coda ai finimenti, alle tirelle o alla carrozza.
- E.4) E' vietato l'utilizzo di un cavallo palesemente zoppo, fiaccato o in evidente stato di denutrizione o di spossatezza.
- E.5) Nessun cavallo/pony attaccato può essere usato nella ricognizione di un PC, del percorso con i coni e di un Tiffany.

F PENALITA' COMUNI A CIASCUNA PROVA del Meeting o Concorso

- F.1) Il concorrente si presenta in ritardo -5 punti (1° giudice)
- F.2) Modifica del numero di persone a bordo dopo la 1ª prova -5 punti (1° giudice)
- F.3) Cambiamento di finimenti, carrozza e cavalli dopo la 1ª prova -10 punti (1° giudice)
- F.4) Qualsiasi aiuto esterno nelle zone dei PC, Tiffany e/o percorso con i coni -10 punti ogni volta
- F.5) Ricognizione di un PC, percorso con i coni o Tiffany con un cavallo attaccato eliminazione

- L.2) Il percorso di campagna si svolgerà in un tempo determinato alla velocità media prevista.
- L.3) La sicurezza ed il rispetto dei cavalli sono criteri essenziali per l'approvazione del percorso e dei PC da parte del delegato tecnico e del Presidente di giuria.
- L.4) Il percorso sarà segnalato da frecce colorate a destra; la partenza, l'arrivo ed ogni chilometro come pure gli ultimi 300 m dall'arrivo saranno segnalati con appositi cartelli.
- L.5) Il percorso avrà un massimo di cinque Passaggi Controllati (PC), l'ultimo sarà posizionato ad almeno 300 metri dal traguardo.
- L.6) Le andature sono libere (concesso anche l'arresto tranne che negli ultimi 300 metri dove le soste sono proibite).
- L.7) Eventuali Passaggi Obbligati (PO) potranno essere monitorati da commissari di campo.
- L.8) In tutti i casi il guidatore dovrà rispettare il Codice della Strada assumendosi le proprie responsabilità.

M DISTANZA, VELOCITA' E ANDATURE

- M.1) La distanza andrà da un minimo di 6 km ad un massimo di 20 km.
- M.2) Ci potrà essere una sosta e questa sarà obbligatoria se la distanza è superiore a 15 km. Il tempo di 10 minuti per questa sosta sarà aggiunto al tempo accordato.
- M.3) Il Delegato Tecnico determinerà la velocità tenendo ben presente l'accidentalità del terreno nonché il numero e la natura dei PC inseriti.
- M.4) Il tempo accordato è compreso tra -1 minuto e +1 minuto rispetto al tempo di riferimento al quale viene aggiunto il tempo della sosta, se prevista.
- M.5) Le velocità minime e massime per il calcolo dei tempi di riferimento saranno:
- | | |
|--|----------------|
| Cavalli | da 9 a 14 km/h |
| Pony di piccola taglia (fino a 132 cm) | da 7 a 12 km/h |
| Cavalli da tiro | da 4 a 7 km/h |
| Coach | da 7 a 11 km/h |
| Asini | da 3 a 6 km/h |
- M.6) Il Delegato Tecnico potrà concedere delle eccezioni.

TEMPI DI RIFERIMENTO PER IL PERCORSO DI CAMPAGNA

distanza	3 km/h	4 km/h	5 km/h	6 km/h	7 km/h	8 km/h	9 km/h	10 km/h	11 km/h	12 km/h	13 km/h	14 km/h
100 m	2'00"	1'30"	1'12"	1'00"	51"	45"	40"	36"	33"	30"	28"	26"
300 m	6'00"	4'30"	3'36"	3'00"	2'33"	2'15"	2'00"	1'48"	1'39"	1'30"	1'24"	1'18"
500 m	10'00"	7'30"	6'00"	5'00"	4'15"	3'45"	3'20"	3'00"	2'45"	2'30"	2'20"	2'10"
1 Km	20'00"	15'00"	12'00"	10'00"	8'34"	7'30"	6'40"	6'00"	5'30"	5'00"	4'37"	4'17"
2 Km	40'00"	30'00"	24'00"	20'00"	17'08"	15'00"	13'20"	12'00"	11'00"	10'00"	9'14"	8'34"
3 Km	1.00'00"	45'00"	36'00"	30'00"	25'43"	22'30"	20'00"	18'00"	15'30"	15'00"	13'51"	12'51"
4 Km	1.20'00"	1.00'00"	48'00"	40'00"	34'17"	30'00"	26'40"	24'00"	22'00"	20'00"	18'28"	17'08"
5 Km	1.40'00"	1.15'00"	1.00'00"	50'00"	42'51"	37'30"	33'20"	30'00"	27'30"	25'00"	23'05"	21'25"
6 Km	2.00'00"	1.30'00"	1.12'00"	1.00'00"	51'26"	45'00"	40'00"	36'00"	33'00"	30'00"	27'42"	25'42"
7 Km	2.20'00"	1.45'00"	1.24'00"	1.10'00"	1.00'00"	52'30"	46'40"	42'00"	38'30"	35'00"	32'19"	29'59"
8 Km	2.40'00"	2.00'00"	1.36'00"	1.20'00"	1.08'34"	1.00'00"	53'20"	48'00"	44'00"	40'00"	36'55"	34'16"
9 Km	3.00'00"	2.15'00"	1.48'00"	1.30'00"	1.17'09"	1.07'30"	1.00'00"	54'00"	49'30"	45'00"	41'32"	38'33"
10 Km	3.20'00"	2.30'00"	2.00'00"	1.40'00"	1.25'43"	1.15'00"	1.06'40"	1.00'00"	55'00"	50'00"	46'09"	42'50"
11 Km	3.40'00"	2.45'00"	2.12'00"	1.50'00"	1.34'17"	1.22'30"	1.13'20"	1.06'00"	1.00'30"	55'00"	50'46"	47'07"
12 Km	4.00'00"	3.00'00"	2.24'00"	2.00'00"	1.42'51"	1.30'00"	1.20'00"	1.12'00"	1.06'00"	1.00'00"	55'13"	51'24"
13 Km	4.20'00"	3.15'00"	2.36'00"	2.10'00"	1.51'26"	1.37'30"	1.26'00"	1.18'00"	1.11'30"	1.05'00"	1.00'00"	55'41"
14 Km	4.40'00"	3.30'00"	2.48'00"	2.20'00"	2.00'00"	1.45'00"	1.33'20"	1.24'00"	1.17'00"	1.10'00"	1.04'37"	1.00'00"
15 Km	5.00'00"	3.45'00"	3.00'00"	2.30'00"	2.08'34"	1.52'30"	1.40'00"	1.30'00"	1.22'30"	1.15'00"	1.09'14"	1.04'17"
16 Km	5.20'00"	4.00'00"	3.12'00"	2.40'00"	2.17'09"	2.00'00"	1.46'40"	1.36'00"	1.28'00"	1.20'00"	1.13'51"	1.08'34"
17 Km	5.40'00"	4.15'00"	3.24'00"	2.50'00"	2.25'43"	2.07'30"	1.53'20"	1.42'00"	1.33'30"	1.25'00"	1.18'28"	1.12'51"
18 Km	6.00'00"	4.30'00"	3.36'00"	3.00'00"	2.34'17"	2.15'00"	2.00'00"	1.48'00"	1.39'00"	1.30'00"	1.22'45"	1.17'08"
19 Km	6.20'00"	4.45'00"	3.48'00"	3.10'00"	2.42'51"	2.22'30"	2.06'40"	1.54'00"	1.44'30"	1.35'00"	1.27'22"	1.21'25"
20 Km	6.40'00"	5.00'00"	4.00'00"	3.20'00"	2.51'26"	2.30'00"	2.03'20"	2.00'00"	1.50'00"	1.40'00"	1.31'59"	1.25'42"

N PASSAGGI CONTROLLATI (PC)

- N.1) La Trottata prevede un minimo di 2 ed un massimo di 5 PC, da completare nei limiti di tempo previsti per l'intera prova.
- N.2) I PC vengono passati nell'ordine numerico e nel senso obbligatorio.
- N.3) Il PC può essere una prova semplice, controllata da un commissario, ma può anche avere un carattere più tecnico, nel qual caso sarà valutato da un giudice.
- N.4) Ogni PC sarà valutato con 0 penalità (ben eseguito), 10 penalità (male eseguito), 20 penalità (non eseguito).
- N.5) L'uso dei freni nei PC verrà segnalato e penalizzato dal commissario.

O PASSAGGI OBBLIGATI (PO)

- O.1) L'Organizzatore può prevedere dei PO segnalati sul percorso con apposito cartello.
- O.2) Questi sono semplicemente dei passaggi dove l'attacco è obbligato a passare durante la Trottata.

P PENALITA' (proprie della Trottata)

- | | |
|---|--------------------------------|
| P.1) Superamento o ritardo sul tempo accordato | -6 punti ogni 30 sec. Iniziati |
| P.2) Non passare tra i segnali di partenza e di arrivo | -10 punti |
| P.3) Non passare da un PO o passarlo in senso contrario | -10 punti ogni PO |
| P.4) Non presentarsi ad un PC | -20 punti |
| P.5) Fermata negli ultimi 300 metri | -10 punti |
| P.6) Uso dei freni (per ogni PC dove si verifica) | -10 punti |

PROVA DI ABILITA'

Q NORME GENERALI

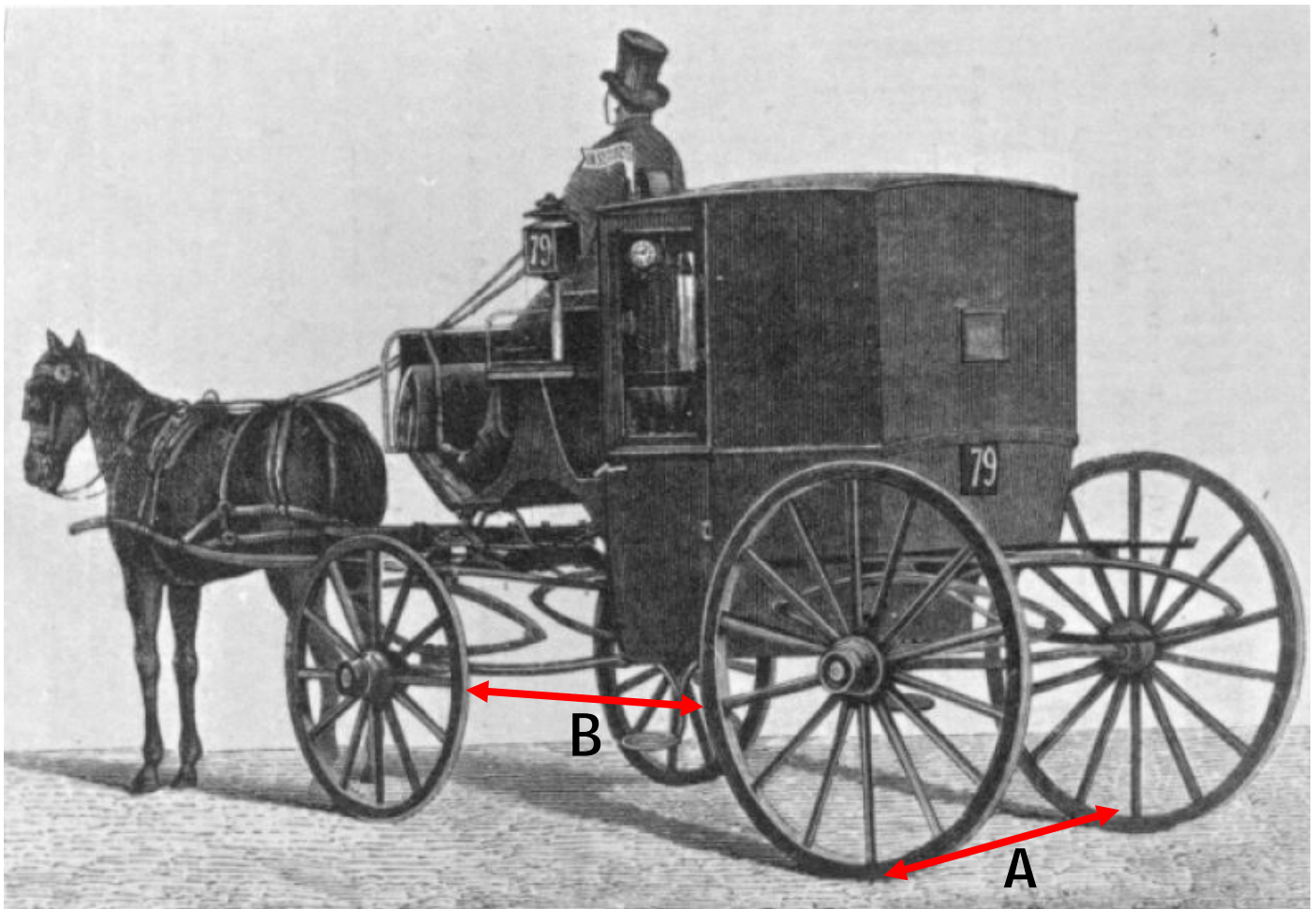
- Q.1) La prova di abilità può essere formata da un percorso con i conici e/o da una serie di manovre Tiffany.
- Q.2) I Tiffany sono prove analoghe ai PC della Trottata, giudicati da 0 a 20 punti di penalità.
- Q.3) La ricognizione del percorso è riservata ai guidatori e ai groom in abbigliamento da gara (senza grembiule).
- Q.4) Prima di affrontare la prova i concorrenti devono salutare la giuria da fermi.
- Q.5) Le prove dovranno essere affrontate secondo l'ordine stabilito.
- Q.6) Il percorso sarà effettuato ad una velocità indicativa massima di 200 m/min. per i cavalli; ogni secondo in più sarà penalizzato con 0,5 punti. L'utilizzo di un tempo limite, il cui superamento comporti l'eliminazione, sarà a discrezione del Presidente di Giuria.

R MANEGGEVOLEZZA (Coni)

- R.1) Il terreno sarà pianeggiante e con fondo solido. Il costruttore di percorso disegnerà il percorso con un minimo di 10 ed un massimo di 20 porte distanti minimo 15 m l'una dall'altra, con un limitato grado di difficoltà tale da poter essere affrontato facilmente applicando il sistema di guida tradizionale. Su questo percorso ci potrà essere un solo ostacolo multiplo aperto (slalom, conici spostati con un massimo di 4 porte, ponte di legno). Tutte le porte sono limitate da conici sormontati da una pallina.
- R.2) Prima di affrontare la prova i concorrenti devono salutare la giuria da fermi.
- R.3) Le porte devono essere passate nell'ordine numerico.
- R.4) Il concorrente deve passare le linee di partenza e di arrivo.
- R.5) L'uso dei freni a disco viene penalizzata.
- R.6) La larghezza delle porte sarà la seguente:
2 ruote (carreggiata misurata sull'assale "A") carreggiata "A" +30 cm
4 ruote (carreggiata misurate sull'assale posteriore "A", tenendo conto della distanza minima tra la cerchiatura della ruota anteriore e posteriore "B" (vedi schizzo)

distanza interna "B" tra le ruote inf. a 40 cm
distanza interna "B" da 40 a 59 cm
distanza interna "B" da 60 a 89 cm
distanza interna "B" superiore a 90 cm
3 cavalli/pony affiancati
3 cavalli da tiro affiancati

carreggiata "A" +30 cm
carreggiata "A" +35 cm
carreggiata "A" +40 cm
carreggiata "A" +45 cm
larghezza delle porte = 230 cm
larghezza delle porte = 250 cm



S PENALITA' (proprie della prova di maneggevolezza o coni)

- | | |
|--|-----------|
| S.1) Passaggio della porta con abbattimento di una o entrambe le palline | -3 punti |
| S.2) Uso di freni a disco | -5 punti |
| S.3) Rifiuto, disobbedienza grave (p.es. impennata) | -5 punti |
| S.4) Errore di percorso corretto | -10 punti |
| S.5) Non passare tra i segnali di "partenza" ed "arrivo" | -10 punti |
| S.6) Ricognizione non in tenuta di gara | -10 punti |
| S.7) Attacco non guidato con lo stile della tradizione classica | -15 punti |

T TIFFANY (manovre) e/o PASSAGGI CONTROLLATI

Se la manovra e/o passaggio controllato viene eseguito correttamente, il concorrente non avrà alcun aggravio di penalità, mentre se non viene eseguito riceverà 20 punti di penalità.

L'assegnazione di 10 punti di penalità avverrà per esecuzione non corretta, secondo quanto specificato qui di seguito per ogni difficoltà, tenendo presente che l'uso del freno e la frusta non tenuta in mano comportano sempre 10 punti di penalità.

L'impossibilità ad entrare in un Tiffany o PC perché già occupato verrà cronometrata e detratta dal tempo impiegato per l'intera prova.

T.1)



Arresto
Fermarsi senza l'uso del freno con le teste dei cavalli sulla linea dello stop e rimanervi per 20 secondi.

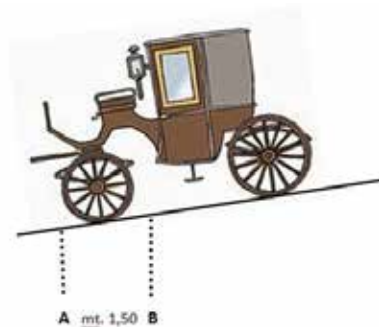
10 penalità:

- Oltrepassare la linea dello stop con gli anteriori
- meno di 20"

20 penalità:

- non eseguito

T.2)



Arresto in discesa
Su una pendenza in discesa fermarsi senza l'uso del freno con le ruote anteriori tra le linee A e B e rimanervi per 10 secondi

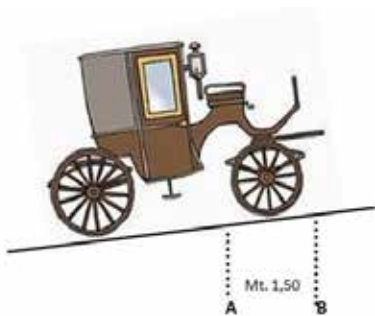
10 penalità:

- oltrepassare le linee A o B
- meno di 10"

20 penalità:

- non eseguito

T.3)



Arresto in salita
Su una pendenza in salita fermarsi senza l'uso del freno con le ruote anteriori tra le linee A e B e rimanervi per 10 secondi

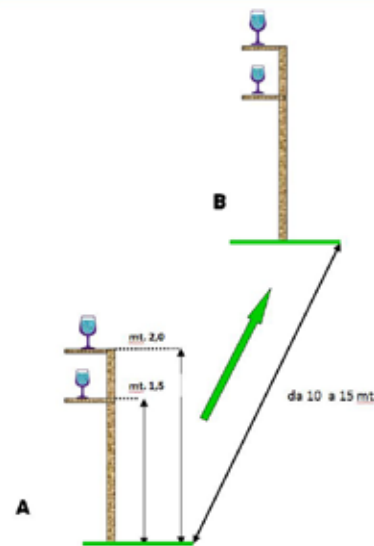
10 penalità:

- oltrepassare le linee A o B
- meno di 10"

20 penalità:

- non eseguito

T.4)



Bicchiere
Senza uso di freno e tenendo nella mano sinistra redini e frusta fermarsi accanto alla tavoletta A e prendere il bicchiere. Senza riprendere le redini portare il bicchiere alla seconda tavoletta, fermarsi e posarlo

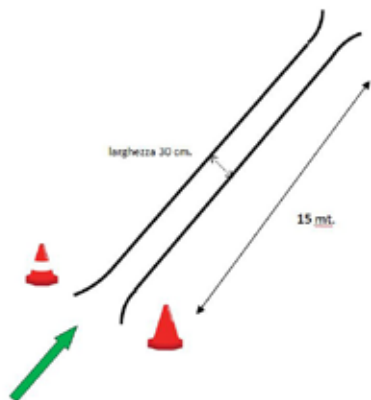
10 penalità

- riprendere le redini durante il tragitto
- non fermarsi per afferrare o posare il bicchiere
- percorso non rettilineo

20 penalità:

- non eseguito

T.5)



Binario diritto
La carrozza deve rimanere con la ruota anteriore destra tra le due linee segnate sul terreno

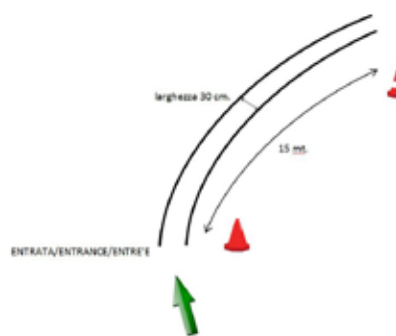
10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

20 penalità:

- non eseguito

T.6)



Binario curvo a destra
La carrozza deve rimanere con la ruota anteriore destra tra le due linee segnate sul terreno

10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

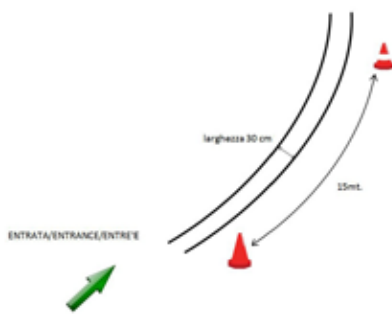
20 penalità:

- non eseguito

T.7)

Binario curvo a sinistra

La carrozza deve rimanere con la ruota anteriore destra tra le due linee segnate sul terreno



10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

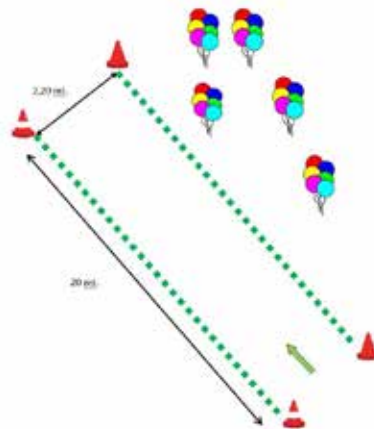
20 penalità:

- non eseguito

T.8)

Corridoio con elementi di disturbo

La carrozza deve rimanere senza alcun tipo di aiuto e senza l'uso del freno nel corridoio per tutta la sua lunghezza senza oltrepassare le linee segnate sul terreno



10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

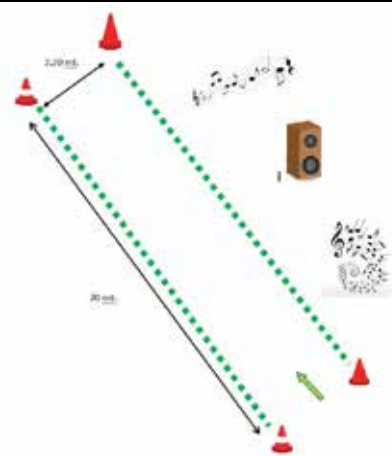
20 penalità:

- non eseguito

T.9)

Corridoio con musica

La carrozza deve rimanere senza alcun tipo di aiuto e senza l'uso del freno nel corridoio per tutta la sua lunghezza senza oltrepassare le linee segnate sul terreno



10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

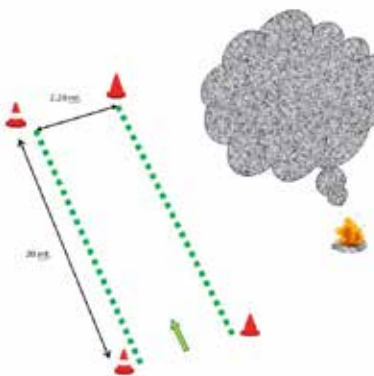
20 penalità:

- non eseguito

T.10)

Corridoio con fumo

La carrozza deve rimanere senza alcun tipo di aiuto e senza l'uso del freno nel corridoio per tutta la sua lunghezza senza oltrepassare le linee segnate sul terreno



10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

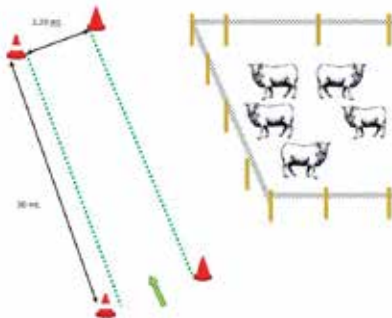
20 penalità:

- non eseguito

T.11)

Corridoio con recinto di animali

La carrozza deve rimanere senza alcun tipo di aiuto e senza l'uso del freno nel corridoio per tutta la sua lunghezza senza oltrepassare le linee segnate sul terreno



10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

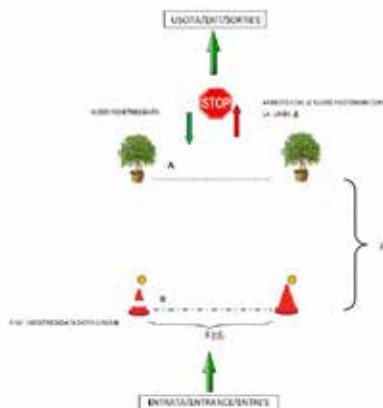
20 penalità:

- non eseguito

T.12)

Indietreggiata

Entrare, fermarsi con le ruote posteriori dopo la linea A, indietreggiare senza alcun tipo di aiuto o freno fino a varcare la linea B senza abbattere i coni e ripartire



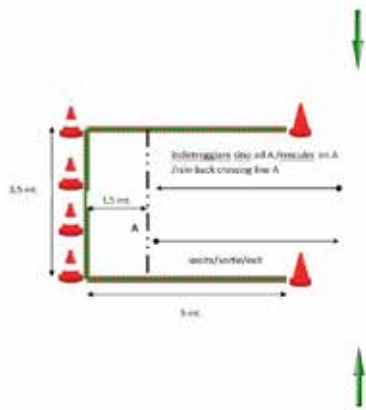
10 penalità

- non varcare la linea B
- urtare i coni

20 penalità:

- non eseguito

T.13)



Rimessaggio

La carrozza deve rimanere senza alcun tipo di aiuto e senza l'uso del freno nel corridoio per tutta la sua lunghezza senza oltrepassare le linee segnate sul terreno

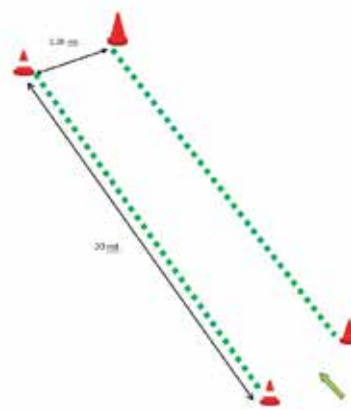
10 penalità

- attraversamento di una o entrambe le linee

20 penalità:

- non eseguito

T.14)



Saluto

Prima dell'entrata mettere le redini e la frusta nella mano sinistra e togliersi il copricapo. Salutare durante tutto il tragitto. Dopo l'uscita rimettersi il copricapo e riprendere la frusta, redini a volontà

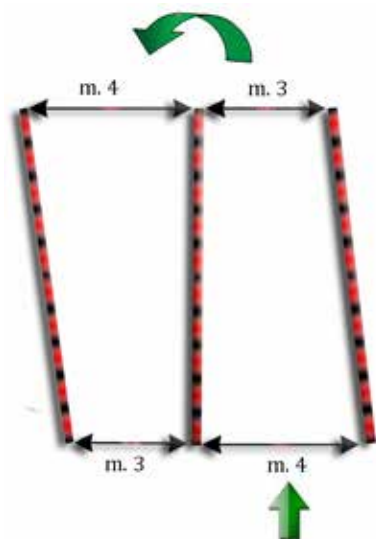
10 penalità

- uscire dalle linee segnate sul terreno
- non effettuare il saluto
- riprendere le redini con la mano destra

20 penalità:

- non eseguito

T.15)



Strette

La carrozza deve percorrere in maniera fluida il tracciato segnato, senza uscire dalle delimitazioni

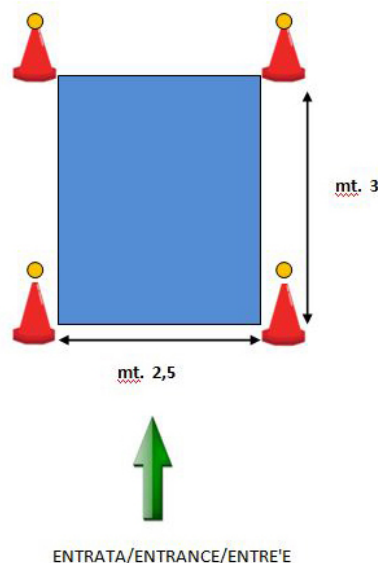
10 penalità

- urtare o attraversare le delimitazioni

20 penalità:

- non eseguito

T.16)



Tappeto

Passare sopra il tappeto senza abbattere i coni e senza aiuti

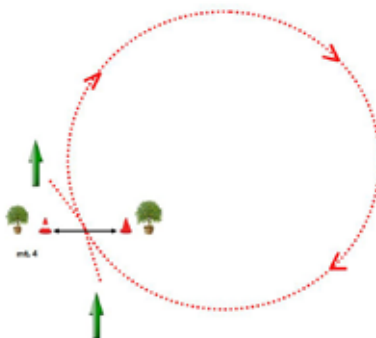
10 penalità

- non attraversare tutto il tappeto senza uscire dai lati
- abbattere uno o più coni

20 penalità:

- non eseguito

T.17)



Volta a destra con una mano

Passare tra i coni prendendo le redini in una mano ed effettuare una volta a destra tenendo la frusta nella mano destra ben scostata dal fianco. Ripassare tra i coni e proseguire con le redini a volontà

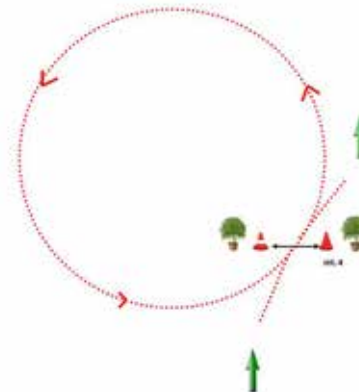
10 penalità

- traiettoria non continua
- arresto o indietreggiata
- abbattimento dei coni

20 penalità:

- non eseguito

T.18)



Volta a sinistra con una mano

Passare tra i coni prendendo le redini in una mano ed effettuare una volta a sinistra tenendo la frusta nella mano destra ben scostata dal fianco. Ripassare tra i coni e proseguire con le redini a volontà

10 penalità

- traiettoria non continua
- arresto o indietreggiata
- abbattimento dei coni

20 penalità:

- non eseguito