



REGOLAMENTO NAZIONALE MANIFESTAZIONI EQUESTRI “EVENTI STORICI”

EDIZIONE 2012
versione 1.1

C.O.N.I.
FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

gennaio 2014

Aggiornamenti in rosso

Indice

Capitolo 1

GENERALE

1.1 INTRODUZIONE

1.1.1 Generale

1.1.2 DEFINIZIONE DI “EVENTI STORICI” - “GARA” - “PROVA”

1.1.2.1 Definizione di “Eventi Storici”

1.1.2.2 Definizione di “gara”

1.1.2.3 Definizione di “prova”

1.1.3 Importanza delle “prove”

1.1.4 Responsabilità

1.1.5 Squalifica

1.2 CLASSIFICHE

1.2.1 Classifica

1.2.2 Classifica finale individuale

1.2.3 Classifica finale a squadre

1.2.4 Squalifica o eliminazione

1.2.5 Classifica individuale per il miglior cavaliere assoluto (delle squadre)

1.3 CLASSIFICAZIONE DEGLI EVENTI STORICI

1.3.1 Norma generale di classificazione degli Eventi Storici

1.3.2 Categorie degli Eventi Storici

1.4 CLASSIFICAZIONE E QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

1.4.1 Classificazione dei cavalieri

1.4.2 Qualificazione dei cavalieri

1.4.3 Conseguimento delle qualifiche

1.5 CLASSIFICAZIONE E QUALIFICAZIONE DEI CAVALLI

1.5.1 Definizione classificazione

1.5.2 Classificazione dei cavalli

1.5.3 Qualificazione dei cavalli

1.5.4 Possibilità di montare pony in categorie cavalli

1.6 MANIFESTAZIONI

1.6.1 Norme generali per la organizzazione delle manifestazioni

1.6.2 Contributi Organizzativi

1.6.3 Programma delle Manifestazioni

1.6.4 Approvazione del programma delle Manifestazioni

1.7 ISCRIZIONI E DICHIARAZIONE DI PARTENZA

1.7.1 Iscrizioni

1.7.2 Tasse di iscrizione

1.7.3 Scuderizzazione

1.7.4 Pagamenti insoddisfatti

1.7.5 Dichiarazione di partenza

1.7.6 Possibilità di montare più di un cavallo

1.7.7 Numero minimo e massimo di partenti

- 1.7.8 Suddivisione delle categorie in più sezioni
- 1.7.9 Definizione di cavaliere partito
- 1.8 ORDINI E ORARI DI PARTENZA
- 1.8.1 Ordine di partenza
- 1.8.2 Ordine e orario di partenza delle prove delle gare degli Eventi Storici
- 1.8.3 Ordine e orario di partenza delle categorie in cui sono previste più prove

Capitolo 2

NORME GENERALI COMUNI IN TUTTE LE GARE

2.0 INTRODUZIONE ALLE NORME COMUNI

- 2.0.1 Riunione preliminare
- 2.0.2 Lance da gara
- 2.0.3 Binomio

2.1 CAMPI DI PROVA E DI ESERCIZIO

- 2.1.1 Caratteristiche dei campi
- 2.1.2 Lavoro di esercizio del cavallo
- 2.1.3 Campi di esercizio

2.2 ACCESSO AI CAMPI E AI PERCORSI

- 2.2.1 Indicazioni generali
- 2.2.2 Modifiche dei percorsi

2.3 INTERRUZIONI E SOPPRESSIONE DI CATEGORIE

- 2.3.1 Prove non disputate
- 2.3.2 Soppressione di categorie

2.4 CONTROLLO E ISPEZIONE DEI CAVALLI

- 2.4.1 Criteri generali
- 2.4.2 Ispezioni dei cavalli
- 2.4.3 Modalità dell'Ispezione dei cavalli
- 2.4.4 Quando vanno effettuate le Ispezioni dei cavalli

2.5 BENESSERE DEL CAVALLO E DEL CAVALIERE

- 2.5.2 Controlli antidoping dei cavalli
- 2.5.3 Controlli antidoping dei cavalieri
- 2.5.4 Controllo del cavallo/cavaliere dopo la caduta
- 2.5.5 Crudeltà
- 2.5.6 Monta pericolosa per crudeltà'
- 2.5.7 Monta pericolosa per difficoltà' di controllo

2.6 TENUTA DEI CAVALIERI (vedi apposito regolamento per le imboccature, bardature e tenuta dei cavalieri Appendice M)

- 2.6.1 Cap, caschi e giubbetti protettivi
- 2.6.2 Frusta
- 2.6.3 Speroni (vedi Regolamento apposito Appendice M)
- 2.6.4 Tenuta durante l'ispezione dei cavalli
- 2.6.5 Tenuta per tutte le altre prove (vedi Regolamento **Appendice M**)

2.7 BARDATURA (vedi Regolamento apposito Appendice M)

2.7.1 Bardatura per l'Ispezione dei Cavalli

2.8 PERCORSI

2.8.1 Grafici del percorsi

2.8.2 Segnaletica nel percorso - Paline con bandierine -

2.8.3 Partenza ed arrivo

2.8.4 Prove in cui sono previste squadre e due concorrenti sul tracciato

2.8.5 Sostituzione di un cavallo o di un cavaliere

2.9 INIZIO E FINE DELLA PROVA

2.9.1 Inizio della prova

2.9.3 Definizione di indipendenza delle prove

~~2.9~~ 2.9.1.1 TEMPO CRONOMETRICO

~~2.9.1~~ 2.9.1.2 Calcolo del tempo

~~2.9.2~~ 2.9.1.3 Cronometraggio

~~2.9.3~~ 2.9.1.4 Postazione dei cronometristi

~~2.9.4~~ 2.9.1.5 Tempo prescritto

~~2.9.5~~ 2.9.1.6 Tempo limite

2.10 INDICAZIONI RIGUARDO ALLA PARTENZA

2.10.1 Controlli tempi e modi di prendere la partenza (**campana**).

2.10.2 Utilizzo di personale in aiuto alla partenza (palafrenieri) e loro comportamento

2.10.3 Partenza da postazioni fisse con sistemi elettrici

2.10.4 Cavallo che si dimostra restio alla partenza della prova

2.10.5 Andatura

2.10.6 Concorrente che si presenta in ritardo alla partenza della prova

2.10.7 Intralcio di un binomio sul tracciato di gara

2.10.8 Comportamento dei Capi Equipe.

Capitolo 3

PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA INFILARE

3.1.1 Descrizione generale

3.2 PUNTEGGI

3.2.1 Punteggio assegnato

3.2.2 Errori di percorso

3.2.3 Calcolo dei risultati

3.3 INDIPENDENZA NELLE PROVE

3.3.1 Definizione di indipendenza delle prove

3.4 BERSAGLI E PORTA BERSAGLI

3.4.1 Definizione di bersaglio

3.4.2 Natura e dimensioni dei bersagli infilabili

3.4.3 Posizionamento dei bersagli infilabili

3.4.4 Natura e dimensioni dei porta bersagli

3.4.5 Congegno elettrico per la caduta del bersaglio infilabile - ove previsto-

3.4.6 Cavalieri con stesso numero di bersagli infilati - ove previsto congegno elettrico -

Capitolo 4

PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE

4.1.1 Descrizione generale

4.2. PUNTEGGI

4.2.1 Punteggio assegnato

4.2.2 Errori di percorso

4.2.3 Calcolo dei risultati

4.3 INDIPENDENZA NELLE PROVE

4.3.1 Definizione di indipendenza delle prove

4.4 BERSAGLI E PORTA BERSAGLI

4.4.1 Definizione di bersaglio

4.4.2 Natura e dimensioni dei bersagli

4.4.3 Posizionamento dei porta bersagli

4.4.4 Natura e dimensioni dei porta bersagli

4.4.5 Bersagli sui quali è previsto il lancio dell'asta

Capitolo 5

PRINCIPALI DEFINIZIONI DEGLI ERRORI IN OGNI GARA

5.1.1 Definizione di errore

5.1.2 Rifiuto

5.1.3 Disobbedienza o Difesa

5.1.4 Cadute

5.1.5 Monta pericolosa

5.1.6 Rottura della lancia

5.1.7 Abbattimento delle paline in gare con un solo binomio.

5.1.8 Abbattimento delle paline in gare con due binomi.

5.1.9 Errore di percorso non rettificato

5.2 MOTIVI DI ELIMINAZIONE IN OGNI GARA

5.2.1 Cause di eliminazione obbligatoria

5.2.2 Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

5.2.3 Concorrente eliminato

5.2.4 Concorrente in difficoltà

5.2.5 Aiuti di compiacenza

5.2.6 Eccezioni agli aiuti di compiacenza

Capitolo 6

CAMPIONATI E TROFEI

6.1.1 Partecipazione

Capitolo 7

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

7.1.1 Nomina degli ufficiali di gara

7.1.2 Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore

7.1.3 Commissione tecnica

7.1.4 Giurisdizione degli ufficiali di gara

- 7.1.5 Doveri degli Ufficiali di gara
- 7.1.6 Composizione della Giuria collegio giudicante
- 7.1.7 Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) - principali compiti ed attribuzioni.
- 7.1.8 Delegato Tecnico
- 7.1.9 Disegnatore di percorso e costruttore
- 7.1.10 Commissione veterinaria
- 7.1.11 Commissari e giudici di percorso
- 7.1.12 Addetti allo stallo di partenza (ove previsto)
- 7.1.13 Addetti ai porta bersagli (infilabili o da colpire)
- 7.1.14 Addetto al quadro comandi - ove previsti congegni - .
- 7.1.15 Personale presente in campo
- 7.1.16 Qualifiche giudici
- 7.1.17 Qualifiche Delegati Tecnici (DT)
- 7.1.18 Qualifiche disegnatore di percorso e costruttore Eventi Storici
- 7.1.19 Servizi
- 7.1.20 Rappresentante dei cavalieri

Capitolo 8

PREMI E SOVRAPPREMI

- 8.1.1 Destinazione
- 8.1.2 Dotazione premi
- 8.1.3 Conteggi per la suddivisione dei premi

Capitolo 9

RECLAMI

- 9.1.1 Facoltà di reclamare
- 9.1.2 Modalità di presentazione
- 9.1.3 Termine di presentazione
- 9.1.4 Decisioni di prima istanza durante la gara

Capitolo 10

SANZIONI E AMMENDE

- 10.1.1 Sanzioni
- 10.1.2 Ammenda
- 10.1.3 Carta di avvertimento

• Appendice A

POSSIBILITÀ DI MONTARE IN GARE DI EVENTI STORICI

- A.1 Responsabilità
- ~~A.2 Cavalieri in possesso di Brevetto~~
- ~~A.3 Cavalieri in possesso di Autorizzazione a montare di Primo Grado~~

• Appendice B

PRINCIPALI TIPI DI ASTE E LANCE

B.1.1 Dimensioni delle lance o aste

• **Appendice C**

PRINCIPALI TIPI DI BERSAGLI DA INFILARE E DA COLPIRE

C.1 Dimensioni e forma dei bersagli da infilare (Capitolo 3 del Reg. Naz. Eventi Storici)

C.2 Dimensioni e forma dei bersagli da colpire (vedi anche par. 4.4.4)

• **Appendice D**

ASSISTENZA MEDICA E VETERINARIA

D.1 Assistenza medica

D.2 Assistenza veterinaria

D.3 Controllo del cavallo/cavaliere dopo la caduta

• **Appendice E**

PONY

E.1 NORME GENERALI

E.1.1 Definizione di cavalieri juniores su pony e partecipazione

E.1.2 Altezza dei Pony e Misurazione

E.1.3 Qualifiche

E.1.4 Tenuta dei cavalieri

E.1.5 Bardatura

E.2 PROVA DI GARA CON BERSAGLI INFILABILI

E.2.1 dimensioni bersagli

E.3 PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE

E.3.1 dimensioni bersagli

• **Appendice F**

DISTINTIVI E SCUDETTI

F.1 Norma generale

F.2 Colori e distintivi nazionali

F.3 Scudetti FISE

• **Appendice G**

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE e/o INFILABILI CON DUE CAVALIERI ED A SQUADRE

G.1 Campo di applicabilità delle norme

G.2 Descrizione e definizione della gara

G.3 Dimensioni del campo di gara

G.4 Descrizione della prova

G.5 Tempo prescritto

- G.6 Andatura
- G.7 Gara tracciato e suo svolgimento
- G.8 Bersagli.
- G.9 Calcolo delle penalità
- G.10 Cause di eliminazione (Cfr. Regolamento Nazionale Eventi Storici FISE)

• **Appendice H**

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI INFILABILI OVE CI SIA UN SOLO CAVALIERE SUL PERCORSO CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME.

- H. 1 Principi generali
- H.2 Tracciato o percorso.
 - H.2.1 Delimitazione
- H. 3 Tempo prescritto.
- H. 4 Andatura.
- H. 5 Punti positivi.
- H. 6 Calcolo punteggi
- H. 7 Calcolo errori (punti negativi)
- H. 8 Cause di eliminazione

• **Appendice I**

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE OVE CI SIA UN SOLO CAVALIERE SUL PERCORSO

- I.1 Principi generali
- I. 2 Tracciato o percorso.
- I. 3 Andatura
- I. 4 Tempo prescritto
- I. 5 Bersaglio (per es. Saraceno)
- I. 6 Punteggio
- I. 7 Calcolo punteggio
- I. 8 Calcolo errori (punti negativi)
- I. 9 Cause di eliminazione

• **Appendice L**

DIMENSIONI MINIME CONSIGLIATE AI FINI DEL DISEGNO DELLE PISTE.

- L.1 Misure

• **Appendice M**

TENUTA DEL CAVALIERE, BARDATURE E IMBOCCATURE AMMESSE PER LA PROVE IN GARE EVENTI STORICI

M. 1 Principi generali

M.1.1 Definizione e controlli

M.1.2 Tenuta del cavaliere

M.2 Bardatura del cavallo e benessere dello stesso

M.2.1 Imboccature¹

M.3 Bardatura

M.3.1 Caratteristiche generali della bardatura

M.3.2 Bardatura per i campi di prova

M.3.3 Redine fissa o martingala fissa

Capitolo 1

GENERALE

1.1 INTRODUZIONE

1.1.1 Generale

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni equestri di carattere storico sul territorio nazionale inserite nel **Dipartimento Eventi Storici della FISE**, organizzate sia dalle città ove hanno sede Enti che per tradizione organizzano manifestazioni equestri che riconducono ad un periodo storico, sia da Comitati Organizzatori (C.O) accreditati presso la FISE..

La pratica della disciplina equestre legata agli Eventi Storici richiede da parte del cavaliere esperienza, versatilità e destrezza idonee per la condotta del cavallo con l'utilizzo di lance, aste, spade, sciabole ecc... in proporzione alla prova da affrontare ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

1.1.2 DEFINIZIONE DI “EVENTI STORICI” - “GARA” - “PROVA”

1.1.2.1 Definizione di “Eventi Storici”

Ai fini del presente Regolamento, per **Eventi Storici (E.S.)** si intendono tutte le manifestazioni equestri provenienti dalla tradizione storica cavalleresca italiana di origine medievale come **Giostre, Quintane, (Tornei) e Palii**, nate come feste d'armi o giochi guerreschi con il fine di esercizio all'arte della guerra del cavallo e del cavaliere in cui è previsto l'utilizzo di aste, lance o altro con cui colpire (simulacri, tabelloni ecc) o infilare bersagli (anelli, stelle ecc.). Il presente Regolamento disciplina le manifestazioni sopra descritte effettuate con il cavallo montato con la sella ed ogni altra bardatura, sono escluse dalla normativa altre manifestazioni dove il cavallo viene montato a pelo. Nei casi in cui vi siano luoghi o città ove l'Evento Storico venga definito Palio, esso, per rientrare nel presente Regolamento, deve intendersi con le stesse caratteristiche sopra descritte.

1.1.2.2 Definizione di “gara”

Ai fini del presente Regolamento, gli Eventi Storici descritti come sopra, sono definiti anche semplicemente come “gara”.

1.1.2.3 Definizione di “prova”

Ai fini del presente Regolamento per “prova” si intende quella prestazione sportiva a se stante stabilita nel programma in cui ciascun cavaliere dovrà gareggiare in una determinata competizione nell'assetto di gara indicato nel programma.

Le prove si dividono in:

- a) **prova su bersagli infilabili;**
- b) **prova su bersagli fissi da colpire;** .

Per ogni tipo di prova ogni tipo di bersaglio potrà trovarsi sia sul lato destro che sul lato sinistro della direzione in cui gareggia il cavaliere.

Per quanto concerne la parola “campo” si intenderà il tracciato ed il terreno dove viene disputata la gara.

1.1.3 Importanza delle “prove”

Ogni prova dovrà essere descritta nel programma da sottoporre ad approvazione e contenere le caratteristiche tecniche che la definiscono. Ciascuna prova inserita nel programma avrà una sua indipendenza.

1.1.4 Responsabilità

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutte le manifestazioni di Eventi Storici di cui al paragrafo precedente indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente

Regolamento è compito del Delegato Tecnico del Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le intenzioni del presente Regolamento. **La normativa contenuta nel presente regolamento deve essere attuata e rispettata anche durante le eventuali sessioni di prova della Gara stessa.**

Esso deve essere osservato:

- dagli Enti delle Città dove per tradizione si svolgono manifestazioni storiche con impiego del cavallo affiliate alla FISE
- dai Comitati Organizzatori (C.O.) delle manifestazioni accreditati;
- da coloro che vi prendono parte come cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I C.O. e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della F.I.S.E., dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'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. I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad una "gara" sono:

- il cavaliere che lo monta che è comunque responsabile di essere a conoscenza di questo Regolamento, e ne accetta e rispetta le norme. La presenza di Ufficiali di Gara, prevista o no dal Regolamento, non lo assolve da questa responsabilità.
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario o il responsabile del cavallo stesso;
- per gli Juniores l'Istruttore o il Tecnico da lui delegato.

1.1.5 Squalifica

La squalifica comporta per il concorrente e/o per il cavallo l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Delegato Tecnico e della Giuria non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad una gara , senza essere in possesso della patente F.I.S.E. per l'anno in corso, e valida per la categoria in questione;
- La partecipazione ad una "gara" di un cavallo non iscritto alla F.I.S.E.;
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare i cavalli sui campi di gara (fuori dalle prove ufficiali);
- La reiterata inosservanza del segnale con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- compiere brutalità o maltrattamenti verso i cavalli;
- le frodi
- il doping
- il contegno scorretto nei confronti del Delegato Tecnico, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi e dei Rappresentanti del C.O.;
- Le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

1.2 CLASSIFICHE

1.2.1 Classifica

Nelle prove previste in una gara il punteggio assegnato dalla Giuria ai concorrenti è considerato in punti positivi al netto delle penalità. La classifica è determinata dal maggior punteggio positivo conseguito. Al termine di ciascuna prova (ove è previsto) dovrà essere resa pubblica la classifica indicante i punteggi conseguiti da ciascun concorrente o dalla squadra.

1.2.2 Classifica Finale individuale

La classifica individuale si ricava sommando tutti i punti positivi ottenuti nelle varie prove. È primo colui che ha ottenuto il maggior numero di punti positivi. In caso di parità tra due o più concorrenti al termine della gara, la classifica è ottenuta considerando il miglior risultato tempo impiegato. In caso di nuova parità si procederà ad una prova successiva. In caso di ulteriore parità si procederà per sorteggio, solo per chi debba essere il primo in classifica.

1.2.3 Classifica finale a squadre

La classifica di squadra è data dal maggior numero di punti conseguiti e si ricava sommando i punteggi finali ottenuti dai concorrenti di ciascuna squadra. Vince la "gara" la squadra che, al termine delle prove o delle manches previste, totalizza il maggior numero di punti assegnati: per ogni bersaglio infilato o bersaglio colpito da ciascuno dei suoi cavalieri in regolare assetto di gara convalidati dal Presidente di Giuria dai quali vengono detratte le eventuali penalità. Eventualmente, ai fini della classifica finale, si potrà prevedere di scartare il punteggio peggiore ottenuto dal concorrente di ciascuna squadra. In caso di parità di punti verrà classificata prima la squadra il cui concorrente più penalizzato tra quelli rimasti, ha il miglior punteggio. In caso di ulteriore parità, si disputerà una prova di spareggio per l'assegnazione del primo posto con le stesse modalità di regolamento tenendo conto del tempo cronometrico. Sarà facoltà dei Capi equipe scegliere il rispettivo binomio per questa unica prova suppletiva tra quelli presi in considerazione per il punteggio della squadra.

1.2.4 Squalifica o eliminazione

Nel caso in cui la gara si svolga in più giorni, il concorrente eliminato in una delle prove della gara può essere autorizzato dal Delegato Tecnico a partire nella successiva prova sempre che l'eliminazione non sia dovuta ad una delle seguenti cause:

- caduta del cavallo
- caduta del cavaliere

Se eventualmente autorizzato a partire, il concorrente dovrà dimostrare la propria integrità fisica e quella del cavallo, oppure ricorrere all'utilizzo del cavallo di riserva solo se iscritto preventivamente. Nel caso siano previste diverse categorie con classifiche e premiazioni separate il concorrente può prendervi parte solo salvo aver provveduto a regolarizzare le relative tasse di iscrizione. **Per tutti gli altri casi previsti nel presente Regolamento un concorrente eliminato in una prova - ovvero con punteggio equivalente a punti \emptyset - , a differenza della squalifica, può partecipare alle prove successive**

1.2.5 Classifica individuale per il miglior cavaliere assoluto (delle squadre)

Nelle gare a squadre potrà essere prevista una classifica individuale con un premio per il miglior cavaliere assoluto. In questo caso sarà colui che avrà totalizzato il maggior punteggio ottenuto dalla somma delle prove di gara. Per eventuali spareggi vedi paragrafo **1.2.3**. Eventuali spareggi per la attribuzione del primo posto e miglior cavaliere in campo dovranno essere disputati dal cavaliere in sella al cavallo con il quale ha costituito il binomio ed ha svolto la gara. Se un cavaliere avrà il maggior punteggio sarà vincitore automaticamente. Se due cavalieri avranno il maggior punteggio si terrà conto del tempo cronometrico della prova o della somma dei tempi se vi sono più prove. Nel caso che accedano alla tornata del miglior cavaliere più di un binomio di una squadra uno dei due a giudizio del capo equipe ritirarsi affinché soltanto un binomio per squadra

acceda alla gara del miglior cavaliere. L'ordine di partenza dello stallo o nella direzione di avvio (ove prevista la partenza simultanea in gare con due cavalieri), o comunque l'ordine di partenza in tutti gli altri casi, sarà sorteggiato prima dell'inizio della gara del miglior cavaliere assoluto.

1.3 CLASSIFICAZIONE DEGLI EVENTI STORICI

1.3.1 Norma generale di classificazione degli Eventi Storici

A seconda della loro programmazione gli Eventi Storici si dividono in

- **Eventi Storici di 1° livello** che si disputano in un solo giorno.

Non sono previste ispezioni dei cavalli, fatta salva la facoltà della Giuria di fermare un cavallo in qualsiasi momento della gara, per i casi previsti dal Regolamento.

- **Eventi Storici 2° livello** che si disputano in due o più giorni.

In questo caso deve essere prevista obbligatoriamente un'Ispezione dei Cavalli prima della prima giornata di gare (**vedi anche punto 2.4.2**).

Sia per quelle di 1° che di 2° livello possono essere previste più prove.

1.3.2 Categorie degli Eventi Storici

Gli Eventi Storici che si disputano si suddividono nelle seguenti categorie:

- **Categoria 1:** solo su percorsi rettilinei o ad ellisse senza cambi di mano **e con un solo binomio** ove sono previste prove solo con bersagli da infilare o solo con bersagli da colpire.
- **Categoria 2:** percorsi misti anche con cambi di mano, **anche con due binomi** ove sono previste prove sia con bersagli da infilare sia con bersagli da colpire su tabelloni o simulacri.

Nella stessa manifestazione possono essere programmate più categorie.

1.4 CLASSIFICAZIONE E QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

1.4.1 Classificazione dei cavalieri

Negli Eventi Storici i cavalieri vengono: classificati in base all'età e qualificati in base all'autorizzazione a montare posseduta.

- **Juniores** sono tutti i giovani di ambo i sessi fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare).

Per i cavalieri Juniores montati sui pony si applicano le normative del presente Regolamento ed in particolare App. E

- **Giovani Cavalieri (Yung riders)** sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore ai 16 anni e fino al raggiungimento del 21° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare).
- **Seniores** sono i cavalieri di ambo i sessi a partire dal 19 anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare) non qualificati professionisti.
- **Professionisti** sono i cavalieri di ambo i sessi che, solamente dopo aver compiuto il 19° anno di età, sono considerati tali dalla F.I.S.E.
- **Cavalieri Stranieri**

I cavalieri di ambo i sessi provenienti dalle altre nazione che partecipano alle gare nazionali sono equiparati ai cavalieri italiani secondo quanto indicato dalle norme federali.

1.4.2 Qualificazione dei cavalieri

Tutti i cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Delegato Tecnico, dalla Giuria o dal Comitato Organizzatore. I cavalieri vengono qualificati come Cavalieri con Brevetto e classificati a seconda dell'età come sopra. La partecipazione alle varie categorie è disciplinata con le limitazioni di cui la paragrafo successivo 1.5 ed all'appendice A.

1.4.3 Conseguimento delle ~~patenti~~ qualifiche

- Brevetto

Per il conseguimento del Brevetto e dell'eventuale Autorizzazione a montare valgono le normative previste dalla specifica disciplina delle autorizzazioni a montare.

1.5 CLASSIFICAZIONE E QUALIFICAZIONE DEI CAVALLI

1.5.1 Definizione classificazione

Negli Eventi Storici i cavalli vengono: classificati in base all'età e qualificati in base alle prestazioni tecniche ottenute in gara.

1.5.2 Classificazione dei cavalli

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 (esempio: un cavallo nato il 20 Maggio 1998 ha compiuto un anno il 1° Gennaio 1999, ne compirà due il 1° Gennaio 2000 ecc.).

Non è ammessa la partecipazione a qualsiasi gara a cavalli di età inferiore ai 4 anni.

Cavalli di 4 anni

Sono i cavalli di ogni razza ed origine. Possono partecipare fino alle:

- Categorie 1 nel primo semestre
- Categorie 2 nel secondo semestre.

Possono essere montati da cavalieri con brevetto purché Senior.

Cavalli di 5 anni e oltre

Sono i cavalli di ogni razza ed origine. Possono partecipare, a gare di Eventi Storici di ogni livello e categoria, cavaliere anche da Junior.

1.5.3 Qualificazione dei cavalli

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è iscritto alla Federazione. Per quanto riguarda le normative per l'iscrizione, i rinnovi annuali, documenti di identificazione, etc, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

I cavalli vengono qualificati nei seguenti gruppi:

- Cavalli di 4 anni.
- Cavalli di 5 anni ed oltre.

E' responsabilità del cavaliere la partecipazione a categorie cui è correttamente qualificato. L'abilitazione alla partecipazione alle varie categorie è disciplinata all'appendice A

1.5.4 Possibilità di montare pony in categorie cavalli

I cavalieri Juniores potranno montare i pony secondo i livelli e le categorie in manifestazioni a loro riservate secondo quanto previsto per l'autorizzazione a montare per i cavalieri in base al vigente regolamento Eventi Storici.

1.6 MANIFESTAZIONI

1.6.1 Norme generali per la organizzazione delle manifestazioni

Possono indire manifestazioni di cui al presente Regolamento le Città e gli Enti ~~Giostra/Quintano/Palù~~ che siano accreditate presso la FISE, le associazioni affiliate o aggregate alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori (C.O.), Enti o persone fisiche che diano 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 se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa. Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione ~~delle Giostra~~ **degli Eventi Storici** dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla F.I.S.E. od al Comitato Regionale di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti. Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato, o comunque da un Tesserato F.I.S.E., il C.O. deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il C.O. della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato F.I.S.E. od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale. Il riconoscimento

e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

- a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Il programma, a cura del C.O., una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per **gli eventi** ~~i Concorsi~~ per i quali l'approvazione è di competenza della F.I.S.E. centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per ~~i Concorsi~~ **quelli** per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare la o le categorie ~~delle Giostre~~ **degli Eventi Storici**, il nome del Delegato Tecnico (~~Tecnico del Terreno~~) ed il montepremi;
- b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera di cui alle norme riportata nella Regolamentazione.

L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla F.I.S.E., o al Comitato Regionale competente per territorio (a secondo di chi ha approvato il programma) nella giornata successiva alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

1.6.2 Contributi Organizzativi

Il Consiglio Federale stabilisce periodicamente i Contributi Organizzativi da destinare ai C.O. degli Eventi Storici.

1.6.3 Programma delle Manifestazioni

Il programma della manifestazione dovrà essere compilato secondo il modello che ogni anno verrà predisposto dal Dipartimento Eventi Storici. Nel programma dovranno essere comunque descritte, **oltre alle parti variabili contemplate nel presente Regolamento**, le specifiche tecniche inerenti: le dimensioni del tracciato; le caratteristiche del percorso ed il tipo di fondo della pista; il modo di prendere la partenza; le caratteristiche del tipo di lancia (asta, bordone o giavelotto) prevista per colpire od infilare i bersagli; dimensioni e caratteristiche dei bersagli stessi; i punti positivi (valore bersagli); i punti negativi (penalità). Dovrà essere inoltre allegato un grafico del percorso con le specifiche tecniche redatto dal Disegnatore Costruttore del Percorso di cui al punto 7.1.9

1.6.4 Approvazione del programma delle Manifestazioni

E' di competenza l'approvazione dei programmi delle manifestazioni e la designazione degli Delegati Tecnici per:

- i Comitati Regionali;
- la F.I.S.E., qualora siano programmate nell'ambito della manifestazione Categorie in cui siano previste speciali classifiche per i giovani cavalli e altri Trofei o Circuiti programmati dalla FISE centrale.

Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 40 giorni prima dell'inizio della gara, per l'approvazione.

1.7 ISCRIZIONI E DICHIARAZIONE DI PARTENZA

1.7.1 Iscrizioni

Le iscrizioni devono pervenire via fax o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data prevista per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione

prescelta (posta, o box). Con l'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione, e del 75% del box se richiesto, a prescindere dalla effettiva partecipazione alla gara. Il C.O. ha l'obbligo di ricevere via fax o e-mail le iscrizioni e gli eventuali ritiri. Ha inoltre l'obbligo di fornire, su richiesta degli interessati, gli orari di partenza di ogni singola prova. Gli orari di partenza devono essere disponibili, in tempi stabiliti, a partire dalle ore 13:00 del penultimo giorno precedente l'inizio della gara. Sarà possibile iscrivere lo stesso binomio a più categorie della stessa manifestazione solo se dichiarato dal C.O. nel programma. Deve essere iscritto il binomio cavallo-cavaliere di coloro che effettuano la gara oltre a questi viene data facoltà a ciascuna squadra di poter iscrivere un altro eventuale cavallo e un altro cavaliere di riserva. I suddetti binomi, con eventuali cavalli e cavalieri di riserva, dovranno essere iscritti con le stesse modalità dei titolari. La mancata iscrizione del cavallo e/o del cavaliere di riserva, impedisce alla squadra di poterne usufruire in caso di necessità, per eventuali infortuni che dovessero verificarsi ad uno dei due elementi del binomio durante il corso della gara.

1.7.2 Tasse di iscrizione

Gli importi delle tasse di iscrizione e delle tasse di partenza vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

1.7.3 Scuderizzazione

Gli importi per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale

1.7.4 Pagamenti insoddisfatti

Un cavallo o un cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola, non solo con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione, ma, anche, con tutti quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il cavaliere siano stati iscritti.

1.7.5 Dichiarazione di partenza

I concorrenti regolarmente iscritti si presumono partenti. I concorrenti che intendono ritirarsi, devono farlo con comunicazione a mezzo fax o e-mail, che deve pervenire al C.O. entro le ore 10 del terzultimo giorno precedente l'inizio della gara. Qualora il responsabile del cavallo non effettui il ritiro nei termini suddetti, a prescindere dalla partecipazione alla gara, sarà comunque tenuto al pagamento del 75% della tassa di iscrizione e del 75% del box prenotato all'atto dell'iscrizione.

1.7.6 Possibilità di montare più di un cavallo

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è deciso a discrezione di ciascun C.O.

1.7.7 Numero minimo e massimo di partenti

Nelle Categorie 1 e 2 ciascun C.O. è libero di indicare sul programma il numero minimo di partenti, perché si possa effettuare la Categoria. Non esiste numero minimo di partenti nella Categoria 1.

1.7.8 Suddivisione delle categorie in più sezioni

Nelle categorie senza dotazione di premi in denaro, o con premi in oggetto di non rilevante valore, è facoltà dei C.O., sentito il parere del Delegato Tecnico, suddividere in più sezioni il campo dei partenti, qualora il numero sia superiore a quaranta.

Nelle categorie dotate di premi in denaro con numero di partenti superiore a 60, si effettueranno due sezioni di pari numero di partenti, il montepremi sarà suddiviso per le due sezioni. E' facoltà dei C.O. indicare sul programma il numero massimo di cavalli accettati per ogni Categoria.

1.7.9 Definizione di cavaliere partito

È definito partito in tutte le categorie di gare di Eventi Storici, colui che entra nel campo di gara per effettuare la prima prova della categoria per la quale è iscritto. Nel caso sia prevista un'ispezione dei cavalli prima della gara, si intende partito il cavallo presentato all' ispezione.

1.8 ORDINI E ORARI DI PARTENZA

1.8.1 Ordine di partenza

L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio (o secondo gli usi di quella città da citarsi nel programma da approvare). L'ordine di partenza dei singoli componenti la squadra, nell'ambito di quello determinato per sorteggio, verrà stabilito dal capo squadra stessa il quale è peraltro obbligato a far partire per primo il concorrente che eventualmente partecipi alle prove con più cavalli. Un cavaliere può montare un solo cavallo in una squadra e l'eventuale secondo cavallo, come concorrente individuale. In questo caso, deve montare per primo il cavallo che fa parte della squadra.

1.8.2 Ordine e orario di partenza delle prove delle gare degli Eventi Storici

Per ciascuna prova potrà essere previsto un orario di ingresso dei concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da C.O. e concorrenti, per il buon andamento della manifestazione. E' comunque un diritto del concorrente attendere l'orario previsto per effettuare la prova. Per i cavalieri che montano più cavalli, l' orario d'ingresso previsto per l'eventuale prima prova dovrà prevedere un tempo non inferiore a 20 minuti fra un cavallo e l'altro, superiore se il numero complessivo dei cavalli partenti lo permette

1.8.3 Ordine e orario di partenza delle categorie in cui sono previste più prove

Per la prima prova sarà stilato un orario di partenza dei concorrenti. Per i cavalieri che montano più cavalli, l'orario della eventuale seconda prova - qualora questa fosse conseguente alla precedente - dovrà prevedere un tempo non inferiore a 15 minuti dall'arrivo di un cavallo, alla partenza del cavallo successivo. Nel caso che per il sorteggio effettuato non sia possibile ottemperare a quanto sopra, è facoltà della Segreteria, sentito il parere del Delegato Tecnico, spostare l' ordine di partenza dei cavalieri che montano più cavalli.

Capitolo 2

NORME GENERALI COMUNI IN TUTTE LE GARE

2.0 INTRODUZIONE ALLE NORME COMUNI

2.0.1 Riunione preliminare

Entro le ore che precedono l'inizio della gara (da stabilirsi nel programma), il Presidente di Giuria convoca e presiede una apposita riunione alla quale sono tenuti a partecipare, con esclusione di ogni altro soggetto:

- a) i cavalieri che prendono parte alla gara, compresi i cavalieri di riserva (per i cavalieri sotto i 18 anni è obbligatoria anche la presenza dell'Istruttore o suo delegato),
- b) i Capi equipe delle squadre,
- c) il Delegato Tecnico,
- d) un Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore,
- e) eventuale altro personale la cui presenza sia ritenuta necessaria dal D.T. (par.fo 7.1.2).

Tale riunione è da ritenersi di fondamentale importanza in quanto in essa vengono trattati argomenti riguardanti aspetti tecnici attinenti lo svolgimento della gara e delle prove in essa contenute; date indicazioni sul modo di operare degli organi giudicanti; chiarite eventuali particolari normative. **Qualora convocata**, la ingiustificata assenza alla riunione da parte dei soggetti di cui alle lettere a), b), **da convalidarsi attraverso la firma su apposito modello** comporta una sanzione.

2.0.2 Lance da gara

La fornitura delle lance nella quantità necessaria allo svolgimento della gara compete all'Ente o Comitato Organizzatore secondo quanto previsto nel programma. I concorrenti possono portare attrezzature di loro proprietà ma devono essere uguali per dimensioni, peso e materiali in ogni loro parte a quelle previste nel programma. In gara dovranno essere usate esclusivamente le lance messe a disposizione dall'Ente o Comitato Organizzatore o quelle eventualmente preventivamente approvate dal Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore, comprese quelle di riserva. Le lance da gara saranno comunque sempre contraddistinte dal timbro di convalida e da un numero. La lancia, prima dell'inizio ed al termine di ogni tornata, dovrà essere visionata ed approvata da un commissario addetto al controllo. Ciascuna lancia, una volta utilizzata deve essere lasciata sulla apposita rastrelliera dal cavaliere o da uno dei due palafrenieri di cui si serve per essere accompagnato.

2.0.3 Binomio

Viene considerato "binomio" l'insieme inscindibile cavallo-cavaliere entrambi iscritti alla gara nei tempi e con i metodi di cui al presente Regolamento. Il binomio così formato prende parte alle varie prove inserite nel programma approvato.

2.1 CAMPI DI PROVA E DI ESERCIZIO

2.1.1 Caratteristiche dei campi

I campi di prova devono essere idonei per dimensioni e natura del fondo alla preparazione dei cavalli per le prove. Ove è possibile dovrebbe essere prevista un'area adibita al lavoro alla corda.

2.1.2 Lavoro di esercizio del cavallo

Ad iniziare da 36 ore prima dell'inizio della manifestazione, i cavalli dovranno essere montati dai cavalieri con i quali effettueranno la gara; potranno essere montati dal personale di scuderia solo per passeggiare a redini lunghe.

2.1.3 Campi di esercizio

Il campo di prova deve essere di misura idonea affinché i concorrenti possano prepararsi al meglio senza disturbarsi a vicenda. Avendo lo spazio e la disponibilità è buona norma allestire uno o più sostegni che simulino le caratteristiche della prova.

2.2 ACCESSO AI CAMPI E AI PERCORSI

2.2.1 Indicazioni generali

Senza il permesso della Giuria, è vietato ai concorrenti, pena la squalifica, entrare nel campo a cavallo predisposto per le prove delle varie categorie di gara. In particolari situazioni ambientali (esempio: in previsione di forte vento, area rumorosa, etc.) e di allestimento del campo (esempio: tribune vistose, molti cartelloni pubblicitari, vistosi addobbi floreali, etc) la Giuria, in accordo con il Delegato Tecnico, può concedere ai concorrenti di entrare con i Cavalli nel campo di Gara, in orari e modi stabiliti. Tale concessione è particolarmente raccomandata nelle Gare dove si cimentano cavalli giovani e inesperti. Il campo può essere sempre ispezionato a piedi prima dell'inizio della gara.

2.2.2 Modifiche dei percorsi

Dopo che un percorso è stato ufficialmente ispezionato dai concorrenti, nessuna modifica può essere apportata. Solo nel caso che, circostanze eccezionali (pioggia insistente, caldo eccessivo o riscontrata pericolosità) rendano il percorso realmente pericoloso od antisportivo, Il Delegato Tecnico, sentito il parere del Presidente di Giuria della Categoria, è autorizzato a ridurre le difficoltà (per es. predisporre l'aumento del diametro dei bersagli infilabili) o ad abolire ridefinire qualche caratteristica in programma o anche ad abolire e/o ridurre qualche distanza. In ogni caso i concorrenti devono essere ufficialmente informati delle eventuali modifiche prima dell'inizio della prova, e nessuna modifica può essere apportata ad una prova dal momento in cui il primo concorrente ha tagliato il relativo traguardo di partenza.

2.3 INTERRUZIONI E SOPPRESSIONE DI CATEGORIE

2.3.1 Prove non disputate

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi.

- Gara non iniziata con i cavalieri o parte di essi già in loco o gara iniziata e per la quale sia stata portata a termine solo la prima prova; verrà rimborsata ai concorrenti la quota di iscrizione, di partenza e l'eventuale quota box da parte del C.O.. Il C.O. tratterrà il 50% dell'eventuale contributo organizzativo concesso dalla F.I.S.E., e restituirà alla F.I.S.E. il restante 50%.
- Gara iniziata e per la quale siano state portate a termine due delle prove indipendentemente dal tipo; verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.

2.3.2 Soppressione di categorie

Non è prevista la soppressione di categorie in quanto non esiste un numero minimo di partenti. In caso di un numero di partenti inferiore a 4 i premi verranno attribuiti a tutti i binomi che hanno ultimato la gara a patto che non abbiano superato le penalità massime stabilite in questo caso dal C.O.

2.4 CONTROLLO E ISPEZIONE DEI CAVALLI

2.4.1 Criteri generali

Premesso che ciascun Ente o C.O. può stabilire a sua discrezione in protocollo veterinario di selezione preventiva dei cavalli a cui far effettuare le gare, ai fini del presente Regolamento la verifica dell'identità dei cavalli avviene all'arrivo degli stessi presso gli impianti della gara. È effettuata da un veterinario qualificato, normalmente dal Veterinario assistente. Oggetto è stabilire l'identità dei cavalli e la storia veterinaria (vaccinazioni, etc.) oltre lo stato di salute e le condizioni generali. Il controllo dei cavalli viene fatto a campione secondo modalità stabilite dal Delegato Tecnico. Un controllo dei cavalli può comunque avvenire durante qualsiasi momento della gara. Dei casi dubbi deve essere informata immediatamente la Giuria.

2.4.2 Ispezioni dei cavalli

Ha luogo prima della prima prova, il giorno precedente o il giorno stesso ~~dell'inizio della gara~~ **prima dell'inizio della prima prova del primo giorno di gara in tal caso deve essere specificato nel programma e tenuto conto negli orari di partenza.**

2.4.3 Modalità dell'Ispezione dei cavalli

Le Ispezioni dei Cavalli sono effettuate da una Commissione composta da tutti i Membri della Giuria e dal Veterinario Delegato. I cavalli vengono presentati a mano, seguendo un ordine di ingresso stabilito, su di un terreno piano, solido e non sdrucchiolevole. La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che a suo insindacabile giudizio non sia in grado di affrontare la gara. In caso di parità di voti, il parere del Presidente di Giuria è determinante. Spetta al Presidente di Giuria dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità.

Dovrà essere realizzata un'area di attesa (nel linguaggio del Concorso Completo detta comunemente Holding Box), il più adiacente possibile alla zona di ispezione dei cavalli ove dovranno sostare i soggetti che la Giuria indicherà per una eventuale re-ispezione. In queste due ispezioni, nelle quali un cavallo può essere eliminato, il concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria, se richiesto, è obbligato a dare al concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

In tutte le manifestazioni rientranti negli eventi storici del presente Regolamento, è facoltà della Giuria sottoporre un cavallo, prima, durante e dopo ogni singola prova, ad un controllo sul suo stato di salute.

2.4.4 Quando vanno effettuate le Ispezioni dei cavalli

Negli Eventi Storici Categoria 1 di 1° livello: non è prevista alcuna ispezione (ma resta sempre la discrezione della Giuria in ogni momento della gara).

Negli Eventi Storici Categoria 2 di 2° livello: obbligatoria sempre il giorno prima della gara (vedi punto 2.4.2).

2.5 BENESSERE DEL CAVALLO E DEL CAVALIERE

2.5.2 Controlli antidoping dei cavalli

Il controllo antidoping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicamentose. Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla F.E.I.. È competenza della F.I.S.E. o dei Co.Re al momento dell'approvazione del programma, individuare le gare nelle quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto. Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato F.I.S.E.. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad una manifestazione, a meno che, non venga autorizzato dal Veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al Presidente di Giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto della manifestazione. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al Regolamento Antidoping.

2.5.3 Controlli antidoping dei cavalieri

Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative vigenti.

2.5.4 Controllo del cavallo/cavaliere dopo la caduta

Il veterinario o il medico di servizio devono esaminare tutti i cavalli e i cavalieri che sono incorsi in una caduta. Per poter montare un'altro cavallo il cavaliere deve essere prima autorizzato dal medico di servizio. (vedi appendice D.3).

2.5.5 Crudeltà

Durante lo svolgimento delle prove e nei campi di prova o esercizio, ogni azione che secondo l'opinione del Delegato Tecnico e/o della Giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo di frusta e speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

2.5.6 Monta pericolosa per crudeltà'

E' considerata "monta pericolosa" il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo durante tutto il periodo della manifestazione. Comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, squalifica, eliminazione o la penalizzazione. Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria se in grado di valutare l'accaduto perché presente, o in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Veterinario di servizio, Delegato Tecnico, Giudici, commissari.

2.5.7 Monta pericolosa per difficoltà' di controllo

E' considerata "monta pericolosa", la evidente difficoltà del cavaliere nel controllare la velocità e la direzione del cavallo che monta o la gestione della lancia. Comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, la penalizzazione o l'eliminazione.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria se in grado di valutare l'accaduto perché presente, o in base a precise testimonianze dei seguenti Ufficiali di Gara: Delegato Tecnico, Giudici di percorso, commissari.

2.6 TENUTA DEI CAVALIERI (vedi apposito regolamento per le imboccature, bardature e tenuta dei cavalieri Appendice M)

2.6.1 Cap, caschi e giubbetti protettivi

Dal momento dell'arrivo è obbligatorio l'uso del cap o del casco e del giubbotto protettivo omologato per montare a cavallo, in campo prova e in gara. Il cap o il casco con il sottogola allacciato è obbligatorio sempre. E' obbligatorio l'uso del casco rigido omologato secondo le normative European (EN), British (PAS), North American (ASTM), Australian/New Zeland in vigore, che va portato allacciato per tutta la durata della prova, pena l'eliminazione

2.6.2 Frusta

E' ammesso l'uso di frusta, limitatamente al campo prova lunghezza max. cm.120. Ove è consentito per particolari tipi di prove è vietata la frusta di lunghezza maggiore di cm. 75.

2.6.3 Speroni (vedi Regolamento apposito Appendice M)

2.6.4 Tenuta durante l'ispezione dei cavalli

Il cavaliere deve presentarsi alla ispezione del proprio cavallo in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione sportiva equestre.

2.6.5 Tenuta per tutte le altre prove (vedi Regolamento apposito **Appendice M**)

Ove ci fossero militari:

- Uniforme prescritta per eventi storici.
- Sono obbligatori gli speroni, salvo diversamente previsto

2.7 BARDATURA (vedi Regolamento apposito Appendice M)

2.7.1 Bardatura per l'Ispezione dei Cavalli

Il cavallo, presentato a mano con la testiera, senza alcun tipo di bardatura, stinchiere o altre protezioni, deve essere pulito e ben toelettato

2.8 PERCORSI

2.8.1 Grafici del percorsi

Il percorso è costituito da una pista di forma rettilinea o ellissoidale nella quale possono essere previste delle diagonali. La pista è delimitata da strisce bianche e da paline poste a distanza variabile a seconda dei tipi di gare. Un grafico del percorso sarà fornito ai concorrenti prima della visita ufficiale. In tale grafico deve essere segnato chiaramente il tracciato del percorso i passaggi obbligati ed i traguardi previsti: partenza e arrivo o altre linee rilevamento cronometrico. Devono essere inoltre specificati, in calce, la distanza il raggio delle curve, la larghezza della pista, il tipo di fondo, il numero delle paline che delimitano il tracciato, la dimensione dei porta bersagli e dei bersagli stessi con le loro peculiarità ai fini del punteggio nonché la loro posizione all'interno del tracciato.

2.8.2 Segnaletica nel percorso - Paline con bandierine -

Paline bianche o rosse con o senza bandierine, o dei pannelli anch'essi interamente bianchi o rossi, o altro tipo di delimitazioni devono essere impiegati per indicare i limiti del percorso della pista, e delineare le linee di partenza e di arrivo. Per le paline si raccomanda l'uso di aste errorabili ma anche flessibili e non pericolose.

2.8.3 Partenza ed arrivo

La partenza e l'arrivo di ciascuna prova debbono essere chiaramente indicate nel grafico. La partenza può avvenire da postazioni fisse "stalli" con sistema di apertura elettrico comandato da un pulsante o da zone delimitate anche semplicemente indicate sul terreno.

2.8.4 Prove in cui sono previste squadre e due concorrenti sul tracciato

Qualora nel programma approvato non siano previste preventive selezioni, l'abbinamento, secondo un determinato schema previsto nel programma in base al numero delle squadre e dei binomi iscritti, viene effettuato, alla presenza del Capo Equipe di ogni squadra, dei membri della giuria e del Delegato Tecnico, nel giorno precedente la gara o prima dell'inizio nel giorno in cui questa si svolge, nel luogo stabiliti dal Comitato Organizzatore. L'abbinamento è valido per la Gara che si svolge nel giorno fissato ed in caso di rinvio dovrà ripetersi con gli stessi tempi e negli stessi modi.

2.8.5 Sostituzione di un cavallo o di un cavaliere

Riguardo al paragrafo precedente, se per motivate cause prima dell'inizio della gara si verificasse la necessità di sostituire uno dei due elementi costituenti il binomio cavallo-cavaliere iscritto alla gara e già sorteggiato, si ricorrerà al cavallo e/o cavaliere di riserva precedentemente iscritti come tali purché in regola con la documentazione prevista. L'infortunio del cavallo in gara certificato dal veterinario di servizio che ne comporti l'impossibilità a partecipare alla tornata successiva, consente al cavaliere di utilizzare l'eventuale cavallo di riserva già iscritto dalla squadra.

2.9 INIZIO E FINE DELLA PROVA

2.9.1 Inizio della prova

La prova si intende iniziata con la chiamata in campo del binomio da parte del Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~). Ai binomi viene concesso un tempo massimo (stabilito nel programma) per presentarsi in campo, allo scadere del quale se non vi è giustificato motivo, verrà assegnato ai binomi un richiamo o una ammenda o la squalifica come specificato dal presente regolamento. Dal momento successivo alla chiamata in campo il binomio può incorrere nelle sanzioni e nelle penalità previste dal presente regolamento. Nel modo in cui il binomio si presenta all'inizio così dovrà presentarsi al termine della prova ovvero tale è da considerarsi l'assetto di gara come previsto ai fini della presentazione al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria per la convalida del punteggio.

2.9.2 Fine della prova

La prova si considera conclusa solo al momento in cui il cavaliere in assetto di gara consegna al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria i bersagli infilati nella lancia - per quanto riguarda le gare con anelli o altro da infilare - o dopo essersi di nuovo presentato al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria al termine della prova per le gare in cui è previsto il colpire bersagli. Ai soli fini delle penalità, per errori di percorso intesi come abbattimento di paline che delimitano il tracciato, o altri elementi costituenti penalità la gara si considera conclusa dopo che il binomio ha oltrepassato la linea di arrivo, salvo quanto previsto al par. 5.1.8.

2.9.3 Definizione di indipendenza delle prove

Ognuna delle prove sarà indipendente una dell'altra. Un concorrente acquisisce il punteggio nella prova di riferimento senza inficiare il risultato delle prove successive (eventuali punti negativi o positivi restano computati in quella determinata prova)

2.9.1.1 TEMPO CRONOMETRICO

2.9.1.2 Calcolo del tempo

Il tempo è quello impiegato dal o dai concorrenti, necessario per percorrere all'andatura prescritta, la distanza tra la linea di partenza e quella di arrivo **o tra altre linee in cui è previsto il rilevamento del tempo**, rilevato dal cronometro. **Nei casi in cui vi sia la presenza di due binomi con partenza simultanea anche dall'interno di appositi stalli di partenza** Il tempo è calcolato dall'istante in cui il Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~) da il via! Ovvero dal passaggio del binomio attraverso la linea di partenza ~~all'apertura degli stalli~~, al momento in cui il cavallo montato passa la linea del traguardo di arrivo. Il tempo è calcolato al secondo iniziato considerando i decimi di secondo. Nelle prove con due

binomi sul tracciato il tempo così registrato costituisce l'elemento sul quale rilevare colui che è arrivato prima sul bersaglio.

2.9.2 1.3 Cronometraggio

Il cronometraggio ha un ruolo così importante in queste gare che i C.O. devono provvedere affinché il tempo di partenza e di arrivo di ogni concorrente in ciascuna prova sia misurato ed annotato con particolare cura da persone competenti che usino cronometri sincronizzati e che siano, salvo casi di forza maggiore, affiliate alla Federazione Italiana Cronometristi. È consigliabile che i cronometristi siano muniti di apparecchiature idonee con fotocellule e a registrazione dei dati su carta. **Previa approvazione dell'organo FISE competente (con esclusione dei campionati), e solo per gli Eventi Storici di Cat. 1 di 1° Liv. il rilevamento del tempo potrà essere effettuato, anche da un membro della giuria.**

2.9.3 1.4 Postazione dei cronometristi

Le postazioni dei cronometristi sono necessarie:

- sulla linea di partenza
- sulla linea di arrivo
- **su altre linee indicate nel grafico**

2.9.4 1.5 Tempo prescritto

Può essere previsto un tempo prescritto sul quale calcolare eventuali penalità. Il tempo prescritto si calcola sulla media dei tempi cronometrati in una apposita sessione di prove disputata il giorno prima della gara da parte di tutti i concorrenti oppure stabilito in sede di redazione del programma. Sulla base di tale tempo potranno essere calcolati eventuali abbuoni (punti positivi) o penalità qualora ci fosse un superamento del tempo prescritto. Il concorrente sarà penalizzato con n. punti negativi per ogni secondo iniziato impiegato in più del tempo prescritto fino al raggiungimento del tempo limite; sia i punti positivi ed i punti negativi sono fissati nel programma.

2.9.5 1.6 Tempo limite

Il tempo limite è stabilito nel Programma ed è **e può essere** la somma tra il tempo prescritto più ½ dello stesso, **oppure coincidere con il tempo prescritto.** Oltrepassare il tempo limite comporta l'eliminazione.

2.10 INDICAZIONI RIGUARDO ALLA PARTENZA

2.10.1 Controlli tempi e modi di prendere la partenza (campana).

L'inizio della prova è stabilito al paragrafo precedente. Prima di prendere la partenza, il/i binomio/i chiamato/ti dal ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria, si presenta/no ad uno dei giudici (commissario addetto) per il controllo della bardatura del cavallo e la tenuta del cavaliere stabilita nel programma. **Nei casi in cui vi sia la presenza di due binomi con partenza simultanea anche dall'interno di appositi stalli di partenza** ~~Al~~ ai cavalieri viene assegnato un tempo massimo a disposizione entro il quale il Giudice con il suo cronometro può far partire i concorrenti. ~~Tale tempo è stabilito nel programma~~ **tale tempo è stabilito in 2' (due minuti primi) salvo diverse indicazioni nel programma;** oltrepassato questo tempo il Giudice darà il via al solo binomio che è in grado di partire correttamente. Qualora vi siano postazioni fisse (stalli) o zone di partenza prestabilite e/o delimitate con staccionate di vario tipo o anche semplicemente sul terreno con strisce il/i concorrente/i deve/no prendere la partenza da fermo/i, con il cavallo che ha i suoi quattro arti all'interno della proiezione del perimetro dello stallo e prima della linea di partenza. Questo non significa che il cavallo debba essere assolutamente immobile, ma non deve comunque trarre vantaggio da una partenza lanciata. In tutti gli altri casi e soprattutto dove è previsto un solo binomio, **il cavaliere, fatto salvo quanto sopra stabilito per l'ingresso in campo, ha 30" di tempo dal suono della campana da parte del Presidente di Giuria prima di oltrepassare la linea di partenza, dopodiché verrà eliminato** è consentito al cavaliere di passare attraverso la linea di partenza con il cavallo già all'andatura prescritta. Sia che

siano previste partenze simultanee o singole Il cavaliere può usufruire dell'aiuto di personale di sua fiducia (massimo due persone) per facilitare l'ingresso nelle zone di partenza, tenere il cavallo e per avere la consegna della lancia. Il segnale di partenza **sia attraverso il suono della campana o a voce, in caso di più di un binomi**, viene sempre dato dal ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria. **Nei casi in cui vi sia la presenza di due binomi con partenza simultanea anche dall'interno di appositi stalli di partenza avverrà possibilmente con un conto alla rovescia per scandire l'ultimo minuto, 30" ed immediatamente prima del "pronti via!" L'utilizzo del suono della campana sarà usato anche per interrompere la prova di un binomio eliminato o il proseguimento di una prova nel caso ad es. di fasi successive.**

2.10.2 Utilizzo di personale in aiuto alla partenza (palafrenieri) e loro comportamento.

E' concesso ai cavalieri che si apprestano ad effettuare qualsiasi prova di avvalersi dell'aiuto di personale di loro fiducia (massimo due uomini), per accompagnare il proprio cavallo nel campo, alla partenza e per la consegna della lancia, e rimetterla sulla apposita rastrelliera. Dopo il "via" detto personale dovrà restare nei pressi dello stallo o della zona di partenza fino al termine della tornata. Al personale è assolutamente vietato incitare sia alla partenza che durante tutta la prova il binomio con parole, oggetti, e gesti, poiché tale infrazione sarà penalizzata. Il cavallo che si appresta alla partenza e si dimostra restio ad entrare nello stallo o nella zona della partenza, pur avvalendosi dell'aiuto, trascorso il tempo massimo a disposizione, perderà il diritto alla partenza e gareggerà solamente il cavaliere che si trova nello stallo o nella zona apposita pronto a partire correttamente. Al personale è consentito tendere una fune (ove predisposta in caso di partenza da stalli) per impedire l'uscita del cavallo e/o mantenerlo con i quattro arti all'interno del rettangolo dato dalla proiezione data dallo stallo di partenza nei suoi punti di ancoraggio con il terreno. E' utile ricordare quanto sancito al par.fo **2.10.4** riguardo al cavallo restio alla partenza nonostante l'aiuto.

2.10.3 Partenza da postazioni fisse con sistemi elettrici

Tale modo di prendere la partenza è normalmente attuato quando vi sono due cavalieri. La partenza dei binomi avviene al comando del ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria, il quale comunica con apposito impianto di amplificazione, l'inizio dei minuti assegnati (stabiliti nel programma) entro i quali il binomio ha l'obbligo, pena la squalifica, di prendere la partenza. Come detto nel paragrafo precedente il ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria comanda la partenza quando ciascun cavallo si trova con i suoi quattro arti all'interno della zona predisposta - di norma un rettangolo o un quadrato -. Il pulsante che aziona contemporaneamente l'apertura di due stalli viene comandato dal ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria. Come detto in precedenza, i minuti previsti per la partenza decorrono dal comando del ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria, si interrompono in caso di apertura anticipata accidentale o voluta dal Giudice e riprendono a discrezione del Giudice stesso che annuncerà l'ulteriore tempo assegnato dal momento in cui l'addetto allo stallo dà il segnale che tutto è in ordine.

2.10.4 Cavallo che si dimostra restio alla partenza della prova

Il cavallo che si appresta alla partenza e si dimostra restio ad entrare nello stallo o nella zona della partenza, o non dovesse oltrepassare la linea di partenza pur avvalendosi dell'aiuto del personale previsto, trascorso il tempo massimo a disposizione, perderà il diritto alla partenza e - nel caso i concorrenti fossero due - gareggerà solamente il cavaliere che si trova nello stallo o nella zona di partenza pronto a partire correttamente.

Comunque, sia che vi siano gli stalli o no, la partenza avviene a discrezione del ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria, nel rispetto delle condizioni necessarie, e cioè entro i minuti stabiliti e con il cavallo correttamente posizionato

2.10.5 Andatura

Fra la partenza e l'arrivo di ciascuna prova i concorrenti, salvo casi molto particolari, non hanno la libertà nella scelta delle andature, nel senso che le prove vanno disputate tutte al galoppo. In qualsiasi altra parte fuori del percorso invece i possono scegliere qualsiasi altro tipo di andatura e possono mettere piede a terra senza incorrere in penalità all'infuori di eventuali ritardi successivi alla chiamata alla partenza che comportano le sanzioni previste

2.10.6 Concorrente che si presenta in ritardo alla partenza della prova

Un concorrente non sarà autorizzato a partire per la prova e sarà quindi eliminato, nel caso si presenti con un ritardo oltre quello stabilito nel programma.

2.10.7 Intralcio di un binomio sul tracciato di gara

Quando vi sono gare con prove nelle quali è prevista la prese senza simultanea di due binomi sul tracciato. Il binomio che per qualsiasi motivo è causa di intralcio, e che rischia di farsi raggiungere, impedendo oltretutto la messa sul suo supporto da parte degli addetti di qualsiasi tipo di bersagli, viene squalificato dal ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria ed invitato a lasciare libera la pista. E' facoltà del giudice decidere, se è il caso, di far ripetere la tornata al binomio danneggiato.

2.10.8 Comportamento dei Capi Equipe.

I Capi equipe anche, in costume storico, sosteranno all'interno della postazione loro assegnata.

Capitolo 3

PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA INFILARE

3.1.1 Descrizione generale

Trattasi di prove con lance di vario tipo le quali tratta consistono nell'infilare al galoppo bersagli costituiti da anelli e altri oggetti di varia forma e di varie dimensioni. Di norma sono gare di abilità e contro il tempo che vengono disputate o singolarmente e da due concorrenti dove oltre alla precisione è richiesta la velocità, in quanto a parità di precisione la migliore prestazione è a favore di chi ha impiegato il minor tempo.

3.2 PUNTEGGI

3.2.1 Punteggio assegnato

I Giudici assegneranno un punteggio per ogni bersaglio infilato e consegnato al ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria.

3.2.2 Errori di percorso

Gli errori di percorso sono penalizzati con punti negativi :

- n. punti negativi per uscita di pista;
- n. punti negativi per abbattimento paline interne;
- n. punti negativi per abbattimento paline esterne;
- errore di percorso non rettificato eliminazione;
- caduta del cavallo o del cavaliere, eliminazione.

La perdita della lancia prima dell'arrivo o della convalida da parte del ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria comporta l'annullamento della prova con punti Ø solo per quella prova.

3.2.3 Calcolo dei risultati

Vengono addizionati i punti positivi (valore assegnato ai bersagli da infilare) e vengono sottratte le eventuali penalità i punti così ottenuti costituiscono il punteggio della prova. La somma delle penalità di ciascuna prova e per ciascun binomio non comporta il conteggio di punti negativi: massimo punteggio negativo = punti Ø.

3.3 INDIPENDENZA NELLE PROVE

3.3.1 Definizione di indipendenza delle prove

Ognuna delle prove sarà indipendente una dell'altra. Un concorrente acquisisce il punteggio nella prova di riferimento senza inficiare il risultato delle prove successive (eventuali punti negativi o positivi restano computati in quella determinata prova).

3.4 BERSAGLI E PORTA BERSAGLI

3.4.1 Definizione di bersaglio

Un bersaglio infilabile è considerato tale, solamente se, avente un foro al centro può essere infilato con una lancia o simile e staccato dal suo supporto..

3.4.2 Natura e dimensioni dei bersagli infilabili

I bersagli infilabili dovranno essere ben visibili ossia colorati o resi visibili con altri tipi di soluzioni. Anche se nella maggior parte dei casi la forma è ad anello, essa è lasciata libera purché non crei situazioni di pericolo. Al Delegato Tecnico è lasciata la discrezionalità di verificare ~~il pericolo ed il rischio~~ di tali bersagli. Per quanto possibile la misurazione dei bersagli è calcolata nel loro diametro interno, esso non può essere inferiore al diametro dell'asta con cui va infilato il bersaglio. Il bersaglio deve potersi inserire completamente nell'asta. Per le aste a sezione variabile (ovvero che dalla punta aumentano la loro sezione fino al paramano) deve penetrarvi per almeno 40 cm dalla sua parte terminale.

La natura e le dimensioni dei bersagli deve essere proporzionale alla categoria ed al livello della gara.

3.4.3 Posizionamento dei bersagli infilabili

Il posizionamento dei bersagli lungo il tracciato deve garantire al concorrente lo spazio per poter impostare il suo assetto e la sua posizione per mirare il bersaglio con un certo ragionevole opportuno anticipo.

3.4.4 Natura e dimensioni dei porta bersagli

Il materiale con il quale sono costruiti i porta bersagli deve assicurare garanzie di solidità e stabilità. Il Porta Bersaglio può essere ancorato al terreno, come può esservi semplicemente poggiato, l'importante in questo caso che ne venga assicurata l'assoluta stabilità. Deve possedere in una delle parti del fusto un sistema tale da lasciare libertà alla parte che sostiene il bersaglio di girare liberamente se questo accidentalmente viene colpito. Le eventuali parti elettriche devono possedere requisiti di sicurezza secondo le vigenti normative in materia. Eventuali parti con spigoli in qualsiasi parte si trovino, debbono essere imbottite per non creare situazioni di pericolo per il binomio che vi si avvicina a velocità elevata. Il sistema di sgancio deve garantire lo sfilamento del bersaglio senza intralci. Qualora i bersagli siano appesi a funi, fili, o altro, il sistema di sgancio sarà tale da non creare tensioni pericolose. Il posizionamento dei bersagli negli appositi sostegni deve essere effettuato da personale idoneo debitamente istruito e preparato.

3.4.5 Congegno elettrico per la caduta del bersaglio infilabile - ove previsto-

Per stabilire colui che arriva primo, vi può essere previsto un congegno funzionante elettricamente, che, appositamente disposto dall'addetto, automaticamente espelle, staccandolo dal suo supporto, l'ultimo dei bersagli infilabili impedendo al cavaliere che è in ritardo di infilarlo. Il congegno elettrico che controlla la caduta del terzo bersaglio, sarà predisposto per ciascuna singola prova da un esperto appositamente designato.

3.4.6 Cavalieri con stesso numero di bersagli infilati -ove previsto congegno elettrico -

Può verificarsi che entrambi i cavalieri centrino e consegnino il massimo dei bersagli infilabili acquisibili in ciascuna prova, in questo caso per stabilire chi è arrivato per primo sarà considerato il tempo, rilevato dai cronometristi, alla frazione di minuto secondo che consenta di verificare il minor tempo impiegato come previsto nel presente regolamento. Se anche in questo caso si rileva una situazione di assoluta parità verranno

assegnati ad entrambi i bersagli infilati nell'asta e consegnati al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria.

Capitolo 4

PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE

4.1.1 Descrizione generale

Trattasi di prove con lance di vario tipo nelle quali si deve colpire, nella maggior parte dei casi al galoppo, bersagli costituiti da tabelloni o altri tipi di simulacri di varia forma e di varie dimensioni. In ogni caso i bersagli sono suddivisi in scomparti ciascuno dei quali corrisponde ad un punteggio. Le aste o lance sono provviste di tamponi in modo tale che colpendo il bersaglio resti impressa l'impronta che convalida la porzione corrispondente al punteggio in esso contenuto. Di norma sono gare di abilità e contro il tempo che vengono disputate o singolarmente o anche da due concorrenti dove oltre alla precisione è richiesta la velocità, in quanto a parità di precisione la migliore prestazione è a favore di chi ha impiegato il minor tempo.

4.2. PUNTEGGI

4.2.1 Punteggio assegnato

I Giudici assegneranno un punteggio per ogni porzione di tabellone sulla quale è rimasta impressa l'impronta dell'impatto che l'asta o la lancia del cavaliere ha lasciato impressa. Il punteggio valido è assegnato dal ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria.

4.2.2 Errori di percorso

Gli errori di percorso sono penalizzati con punti negativi :

- n. punti negativi per uscita di pista
- n. punti negativi per abbattimento paline interne
- n. punti negativi per abbattimento paline esterne
- errore di percorso non rettificato eliminazione
- caduta del cavallo o del cavaliere, eliminazione.

La perdita della lancia prima dell'arrivo o della convalida da parte del ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria comporta l'annullamento della prova con punti \emptyset solo per quella prova.

4.2.3 Calcolo dei risultati

Vengono addizionati i punti positivi (a seconda delle ripartizioni del tabellone) e vengono sottratte le eventuali penalità i punti così ottenuti costituiscono il punteggio della prova. La somma delle penalità di ciascuna prova e per ciascun binomio non comporta il conteggio di punti negativi: massimo punteggio negativo = \emptyset .

4.3 INDIPENDENZA NELLE PROVE

4.3.1 Definizione di indipendenza delle prove

Ognuna delle prove sarà indipendente una dell'altra. Un concorrente acquisisce il punteggio nella prova di riferimento senza inficiare il risultato delle prove successive (eventuali punti negativi o positivi restano computati in quella determinata prova).

4.4 BERSAGLI E PORTA BERSAGLI

4.4.1 Definizione di bersaglio

Un bersaglio è considerato tale, solamente se, è costituito da un elemento di varia superficie sul quale il concorrente utilizzando un'asta o lancia colpendolo vi lasci impressa l'impronta.

4.4.2 Natura e dimensioni dei bersagli

I bersagli dovranno essere ben visibili con ogni tipo di soluzione, ma soprattutto dovranno essere ben definiti i settori corrispondenti ai punteggi. Anche se nella maggior parte dei casi la forma è quadrata o rettangolare, fermo restando l'aspetto dei settori da colpire, essa è lasciata alla libertà ed alle tradizioni esistenti di carattere locale, purché non generi situazioni di rischio per l'incolumità dei binomi. Al Delegato Tecnico è lasciata la discrezionalità di verificare ~~il pericolo ed il rischio~~ di tali bersagli. Per quanto possibile la misurazione dei bersagli è calcolata all'esterno. Il porta bersagli non può essere di dimensioni tali da ingombrare in maniera esagerata la zona in cui il binomio deve passare. La natura e le dimensioni dei bersagli deve essere proporzionale alla categoria ed al livello della gara.

4.4.3 Posizionamento dei porta bersagli

Il posizionamento dei bersagli sul tracciato deve garantire al concorrente lo spazio per poter impostare il suo assetto e la sua posizione per mirare il bersaglio con un certo anticipo.

4.4.4 Natura e dimensioni dei porta bersagli

Il materiale con il quale sono costruiti i porta bersagli deve assicurare garanzie di solidità e stabilità. Il porta bersagli può essere ancorato al terreno, come può esservi semplicemente poggiato, l'importante in questo caso che ne venga assicurata l'assoluta stabilità. L'impatto della lancia deve lasciare libertà alla parte che sostiene il bersaglio di girare liberamente. Le eventuali parti elettriche devono possedere requisiti di sicurezza secondo le vigenti normative in materia. Eventuali parti con spigoli in qualsiasi parte si trovino, debbono essere imbottite per non creare situazioni di pericolo per il binomio che vi si avvicina a velocità elevata. L'eventuale sistema di sgancio deve garantire la necessaria libertà di svincolo al bersaglio senza intralci. Qualora i bersagli siano appesi a funi, fili, o altro, il sistema di sgancio sarà tale da non creare tensioni pericolose. Il posizionamento dei bersagli negli appositi sostegni deve essere effettuato da personale idoneo debitamente istruito e preparato (cfr. par. C2 Appendice C).

4.4.5 Bersagli sui quali è previsto il lancio dell'asta

Possono essere previste prove nelle quali la stessa asta (lancia) può essere usata per colpire o infilare un bersaglio e poi per essere scagliata contro un tabellone diviso in sezioni di diversi colori o numeri che costituiscono il punteggio maggiore o minore. Ovviamente la lancia avrà una forma particolare per essere utilizzata anche come giavelotto. In questi casi si raccomanda:

1. che a tutta la struttura del porta bersaglio che riceve il colpo della lancia, venga assicurata l'assoluta stabilità ed ancoraggio al terreno.
2. che il supporto sul quale deve essere scagliata l'asta sia di dimensioni ragionevolmente maggiori rispetto al bersaglio nella sua forma definita;
3. che il materiale sul quale deve essere scagliata l'asta sia tale da garantire quanto più possibile che la stessa rimanga fissa nel punto in cui avviene il contatto;
4. che il porta bersaglio si trovi ad una distanza tale dal tracciato di gara da non creare rischi per il binomio, il personale ed il pubblico; ovvero dovrà essere considerato l'eventuale errore del lancio dell'asta;
5. Il posizionamento dei bersagli negli appositi sostegni deve essere effettuato da personale idoneo debitamente istruito e preparato.

Al Comitato Organizzatore è demandata la certificazione della struttura

Capitolo 5

PRINCIPALI DEFINIZIONI DEGLI ERRORI IN OGNI GARA

5.1.1 Definizione di errore

Rifiuto, disobbedienza o difesa, sono penalizzate se nell'opinione del ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria o giudice di percorso sono nettamente rilevate ed effettuate durante tutto l'arco della prova, ossia tra la partenza e l'arrivo.

5.1.2 Rifiuto

Si considera rifiuto quando il cavallo si arresta prima della linea di partenza o davanti all'eventuale box o stallo di partenza per un tempo superiore a n. minuti primi stabiliti nel programma.

5.1.3 Disobbedienza o Difesa

Il cavallo che arresta il movimento e rifiuta di avanzare nella direzione del tracciato viene penalizzato unicamente dal tempo - salvo diversamente previsto nel programma approvato -. Nel verificarsi di tale condizione non si deve intralciare l'eventuale concorrente che sopraggiunge.

5.1.4 Cadute

Caduta del cavaliere

Si considera caduta del cavaliere quando, nonostante il cavallo non sia caduto, avviene una separazione tra cavallo e cavaliere tale, che quest'ultimo, tocchi il terreno o l'ostacolo e per rimettersi in sella, sia obbligato a rimontare a cavallo.

Caduta del cavallo

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno o l'ostacolo ed il terreno.

5.1.5 Monta pericolosa

In caso di "monta pericolosa" (vedi anche art. 2.5.6 e 2.5.7) verranno assegnate penalità dalla Giuria; in aggiunta o in sostituzione della penalizzazione potrà essere assegnata al concorrente una carta di avvertimento o comminata la squalifica.

5.1.6 Rottura della lancia

Nel caso in cui si tratti di prove su bersagli fissi nel caso si verifichi la rottura della lancia potrebbe anche esserci un abbuono sul punteggio. Nel caso si tratti di prove su bersagli infilabili saranno considerati validi solo se i bersagli restano nella parte che rimane eventualmente impugnata nella mano del cavaliere e convalidabili da parte del ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria. In entrambe i casi viene lasciata la discrezionalità al comitato organizzatore stabilire e descrivere nel programma l'eventuale errore.

5.1.7 Abbattimento delle paline in gare con un solo binomio.

Le paline che delimitano il percorso si considerano abbattute solo quando, abbattute dal cavallo, dal cavaliere o dalla lancia, vengono divelte e si adagiano a terra.

5.1.8 Abbattimento delle paline in gare con due binomi.

Ai fini dell'abbattimento della palina inteso come al paragrafo precedente sarà considerata penalità anche quando, la palina urtata non cade subito ma cade prima che il cavaliere, che ha provocato l'urto, tagli il traguardo. Non è penalizzato come abbattimento della palina quando questa si adagia al suolo dopo che il cavaliere che l'ha urtata per ultimo ha superato la linea del traguardo. L'abbattimento di una palina già urtata senza toccare terra, penalizza il cavaliere che la urta per ultimo e l'abbatte.

5.1.9 Errore di percorso non rettificato

Per errore di percorso non rettificato o uscita di pista si intende il salto di una o più paline (da stabilirsi nel programma). Per uscita di pista si intende che il cavallo deve trovarsi completamente fuori del tracciato di gara con l'obbligo del rientro immediato (soprattutto nel caso vi siano due binomi sul tracciato, per non intralciare la corsa dell'altro cavaliere). Il rientro dovrà avvenire non oltre la palina stabilita, pena la squalifica dalla

tornata. Qualora la palina successiva fosse già abbattuta, farà riferimento il suo punto a terra di regolare ancoraggio. Tale errore comporta la squalifica con punti Ø nella prova.

5.2 MOTIVI DI ELIMINAZIONE IN OGNI GARA

5.2.1 Cause di eliminazione obbligatoria

- Caduta del cavaliere: eliminazione.
- Caduta del cavallo: eliminazione.
- Zoppia o affaticamento del cavallo.
- Crudeltà verso il cavallo.
- Partecipare alla prova con bardatura non autorizzata.
- Non indossare il giubbotto protettivo.
- Errore di percorso non rettificato.
- Non presentarsi alla chiamata del giudice (cfr. par. 2.10.1)
- Non presentarsi al giudice in assetto di gara per la consegna dei bersagli infilati o colpiti.
- Perdita della lancia prima del passaggio sulla linea di arrivo.
- Oltrepassare la linea di partenza prima del suono della campana (cfr. par. 2.10.1);
- Ritardare la partenza oltre i 30" dal suono della campana;
- Oltrepassare il tempo limite.

5.2.2 Cause di eliminazione a discrezione della Giuria

- Fare deliberatamente ostruzione, o non seguire le istruzioni dei Commissari o dei giudici, avere un comportamento irrispettoso o offensivo verso di essi.
- Danneggiare un altro concorrente.
- Non fermarsi quando gli viene intimato l'alt.
- Usufruire di aiuti di compiacenza, alla partenza o durante il percorso.
- Legare in qualsiasi maniera alla sella o al sottopancia gli staffili o le staffe che devono invece cadere liberamente dall'attacco del portastaffile.
- Utilizzo di bardatura non consentita.
- Prendere deliberatamente la partenza prima di aver ricevuto il segnale (solo nel caso di partenze simultanee senza postazioni fisse).
- Rottura della lancia (specificare nel programma).
- Non rispettare il suono della campana nel caso di eliminazione o interruzione del percorso.
- Contravvenire al rispetto del divieto di aiuti di compiacenza.

5.2.3 Concorrente eliminato

Il concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare il percorso campo di gara e non ha diritto di continuare la prova (vedi anche par. 1.2.4).

5.2.4 Concorrente in difficoltà

Oltre a quanto previsto al Paragrafo 2.10.2 è specifico dovere della Giuria, o dei giudici, avvisare ed eventualmente fermare un concorrente in evidente difficoltà durante la prova. Mentre i Commissari da essi delegati possono soltanto segnalare quanto rilevato ai componenti della Giuria rispetto ad un concorrente in difficoltà

5.2.5 Aiuti di compiacenza

Sotto pena di eliminazione sono vietati gli aiuti di compiacenza. Al personale che accompagna ciascun binomio (palafrenieri) è assolutamente vietato incitare alla partenza i cavalli con oggetti, e gesti, poiché tale infrazione sarà penalizzata. È considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, sollecitato o meno, fatto allo scopo di facilitare il compito del cavaliere o di aiutare il suo cavallo. Predisporre in alcuni posti delle persone al fine di indicare la direzione, fornire consigli e/o suggerimenti; prevenire un

errore di percorso di un concorrente. Nei casi dubbi la decisione finale ed inappellabile spetta alla Giuria.

5.2.6 Eccezioni agli aiuti di compiacenza

Casco, occhiali possono essere dati al concorrente, senza che egli scenda da cavallo.

Capitolo 6

CAMPIONATI E TROFEI

6.1.1 Partecipazione

Nello stesso anno un cavaliere può partecipare a Campionati o Trofei (Regionali o Nazionali) di un solo livello in base al sistema di qualificazione previsto. Ogni anno la F.I.S.E. potrà decidere a sua discrezione di organizzare Campionati Italiani per i seguenti livelli:

- Juniores
- Young Riders
- Seniores

che si disputeranno su Categorie o Gare stabilite di anno in anno nel Programma del Dipartimento Eventi Storici. Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli possono essere scuderizzati esclusivamente nell'area ufficialmente prevista nel luogo di svolgimento della manifestazione. Altri Campionati o Trofei nazionali potranno essere programmati dalla Fise. Ai Comitati Regionali è data facoltà di organizzare Campionati o Trofei a livello regionale o interregionale.

Capitolo 7

UFFICIALI DI GARA E SERVIZI

7.1.1 Nomina degli ufficiali di gara

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la ~~nomina~~ **presenza** dei seguenti Ufficiali di gara **operativi inseriti negli appositi elenchi Federali, con esclusione dei Commissari e Giudici di percorso, nominati rispettivamente come segue:**

- **Delegato Tecnico:** F.I.S.E. Comitati Regionali nel caso sia di loro competenza l'approvazione del Programma; F.I.S.E. Dipartimento Eventi Storici nel caso sia di sua competenza l'approvazione del Programma;
- **Disegnatore e costruttore di percorso:** **Comitato Organizzatore o diversamente nel caso di Campionati Regionali o Nazionali;** allestimento del percorso e dell'intera organizzazione logistica ~~dell'evento~~ **della gara** ossia porta bersagli campo di prova, campo di gara, ~~scuderie~~ ed ogni altro apparato logistico per la manifestazione **anche fornito** a cura del Comitato Organizzatore;
- **Commissione Veterinaria** Comitato Organizzatore; F.I.S.E. dipartimento Eventi Storici per campionati Nazionali;
- **Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) e Membri:** F.I.S.E. Comitati Regionali nel caso sia di loro competenza l'approvazione del Programma; F.I.S.E. Dipartimento Eventi Storici nel caso sia di sua competenza l'approvazione del Programma;
- **Giuria (membri):** Comitato Organizzatore;
- **Commissari e Giudici di percorso:** Comitato Organizzatore **con personale di sua fiducia debitamente preparato.**
- **Cronometristi:** Comitato Organizzatore

7.1.2 Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore

Tale figura rappresenta il tratto di unione tra l'aspetto prettamente tecnico legato allo svolgimento della gara e l'aspetto organizzativo riferito alla gara ed alle prove in essa contenute, ad esso spetta:

- a) garantire la presenza del segretario, vice segretario addetto ai calcoli, e speaker;
- b) garantire il reperimento del sottoelencato personale assicurando che sia debitamente preparato e professionalmente idoneo allo svolgimento delle mansioni di:
 - addetto/i allo/gli stallo/i (ove previsto)
 - addetto/i congegni (ove previsti)
 - addetto/i al quadro comandi (ove previsto)
 - addetto/i al porta bersagli
- c) Ritirare al termine di ogni tornata il rapporto dei cronometristi.
- d) Coordinare il personale addetto alla sistemazione della pista.
- e) Reperire e mettere a disposizione le aste, lance, bordoni, giavellotti, nella forma e tipologia in conformità alle prove previste nel programma di gara secondo le norme del presente Regolamento.
- f) Coordinare e regolare lo svolgimento della cerimonia della premiazione che si svolge al termine della gara. **I cavalieri premiati dovranno presentarsi a cavallo.**
- g) Curare l'organizzazione logistica inerente l'accoglienza ed il soggiorno dei cavalli (scuderie, box, parcheggi van e trailer, profende, acqua, ecc...) dei cavalieri e del personale al seguito e del pubblico (parcheggi auto, servizi igienici, ecc.).
- h) Collaborare con gli Ufficiali di Gara per le questioni riconducibili alla sua figura.

7.1.3 Commissione tecnica

La Commissione tecnica è un organo misto a cui spettano decisioni di carattere tecnico-organizzativo oltre a decisioni in caso di maltempo o in ordine alla sicurezza, essa è composta da:

- Delegato Tecnico.
- ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria;
- Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore;
- Veterinario Delegato;
- **Rappresentante dei cavalieri (parere consultivo)**

Viene convocata dal Delegato Tecnico anche su richiesta del Comitato Organizzatore ad essa spetta la decisione finale di sospensione della gara con assegnazione della vittoria a chi è in vantaggio come stabilito nel programma o il suo annullamento.

7.1.4 Giurisdizione degli ufficiali di gara

Una Categoria di una Gara comincia un'ora prima della 1^a Ispezione dei Cavalli, o se non prevista, un'ora prima dell'ingresso del primo concorrente in campo. Termina un'ora dopo l'annuncio dei risultati finali. La competenza della Giuria inizia dal momento in cui approva il percorso, oppure alla Prima Ispezione dei Cavalli, oppure un'ora prima dell'inizio della prova a seconda di quale di questi momenti avvenga per primo.

7.1.5 Doveri degli Ufficiali di gara

Tutti i Membri della Giuria e gli Ufficiali di Gara devono essere presenti per tutta la parte della manifestazione che sono chiamati a giudicare. La Giuria, il Delegato Tecnico, il Delegato Ufficiale del C.O., il Veterinario, in accordo con il C.O., hanno il dovere di assicurare che i campi di gara e di esercizio, i percorsi, l'organizzazione e quant'altro siano adeguati e sicuri al livello della gara. Inoltre hanno il dovere di assicurare a tutti i concorrenti le migliori condizioni per poter esprimere la migliore prestazione in gara, nel rispetto dello Sport e dei Regolamenti. Qualsiasi membro della Giuria ha il dovere e la piena autorità, di informare il Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~) il quale in qualsiasi momento della gara, ha la facoltà di eliminare un cavallo zoppo, infermo o esausto, o di eliminare un cavaliere inadatto a continuare o perché dimostri una "monta pericolosa". Contro tale decisione non c'è possibilità di appello.

7.1.6 Composizione della Giuria collegio giudicante

Per tutte le categorie ed i livelli delle manifestazioni e gare Eventi Storici la Giuria è così composta:

- un Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~);
- due **Giudici** Membri;
- **un Giudice Membro solo per le Cat. di 1° Liv. Cat. 1 (cfr. 1.3.1 e 1.3.2)**

La F.I.S.E. qualora lo ritenga opportuno, si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere, in manifestazioni di qualsiasi grado altri Giudici per integrare il collegio giudicante. Il Presidente e i Membri della Giuria sono nominati secondo quanto stabilito al par.fo **7.1.1**. La Giuria ha il compito di giudicare la gara e di decidere di tutto quanto accade durante il periodo della sua giurisdizione. Nelle gare più importanti (Campionati, Trofei, etc.) la Giuria deve ispezionare i percorsi, insieme al Delegato Ufficiale del C.O. Se la Giuria non è soddisfatta dei percorsi, dopo consultazione con il Delegato Tecnico, ha facoltà di farli modificare.

7.1.7 Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) - principali compiti ed attribuzioni -.

Viene nominato come specificato al presente Capitolo. Ha il compito di garantire la assoluta regolarità della gara e l'applicazione delle norme regolamentari il cui verdetto sarà in ogni caso definitivo ed inappellabile.

Principali compiti del Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) specifici per le prove di gare " **Eventi Storici FISE** ":

- indire e presenziare la riunione dei cavalieri da tenersi nelle ore antecedenti la gara;
- assicurarsi con un congruo anticipo della funzionalità delle attrezzature utilizzate;
- prima dell'inizio della gara: accertarsi della presenza del medico, del veterinario del maniscalco, dell'ambulanza con relativo personale medico e paramedico;
- garantire l'assoluta regolarità della gara e l'applicazione delle norme regolamentari, limitatamente alla parte riguardante lo svolgimento della gara;
- chiamare in campo i concorrenti di ciascuna prova;
- gestire con il proprio cronometro le fasi della partenza (tempo assegnato per l'ingresso in campo dei cavalieri e tempo assegnato per la partenza)
- dare inizio al conteggio del tempo assegnato per la partenza;
- dare il via agli scontri di ogni prova nei tempi e con i metodi di cui al presente Regolamento;
- consultare i membri della giuria o anche i commissari che si trovano sul percorso, ed emettere il verdetto che sarà in ogni caso definitivo ed inappellabile;
- interrompere la gara a quel cavaliere ritardatario che potrebbe intralciare il regolare svolgimento della gara o provocare incidenti;
- eliminare il binomio che intralcia, qualora viene danneggiato un altro cavaliere;
- decidere la ripetizione della prova tornata, al cavaliere intralciato;
- consultare gli addetti ai congegni - ove previsti - per eventuali anomalie o cattivi funzionamenti al termine di ogni scontro, ed eventualmente, in caso di mancanza di anomalie, aggiudicare e convalidare la parità di punti positivi;
- dirimere ed emettere il verdetto a seguito delle decisioni di prima istanza a seguito dei reclami presentati nei tempi e nei modi di cui al presente Regolamento (Capitolo 9)
- assicurarsi il segnale di "pista libera" da parte dei membri di giuria e commissari prima del ~~la successiva chiamata dei cavalieri~~ **suono della campana o delle procedure previste nei casi in cui vi sia la presenza di due binomi con partenza simultanea;**
- sospendere la gara nel caso in cui, al momento della chiamata in campo dei binomi, si verificano condizioni di pericolo per la incolumità dei cavalli o dei cavalieri, certificate dal veterinario o dal medico, per ripristinare le condizioni di sicurezza;

- in caso di sospensione temporanea della gara per condizioni di non sicurezza del campo, di assenza dell'ambulanza, o maltempo deve conferire con la commissione tecnica per una decisione unanime sia di ripresa che di sospensione definitiva;
- impedire, sentito il veterinario, la partenza al cavallo affaticato, sofferente, o con evidente zoppia;
- applicare la squalifica a quel cavaliere che si rende responsabile di brutalità o maltrattamenti verso il cavallo, o di monta pericolosa.
- Applicare le sanzioni

7.1.8 Delegato Tecnico

~~Il Delegato Tecnico è una figura che viene ricondotta all'interno delle normative vigenti e corrisponde al "Tecnico dei Terreni di cui all'Ordinanza Ministeriale "Ordinanza contingibile ed urgente che sostituisce l'ordinanza 21 luglio 2009 concernente la disciplina di manifestazioni popolari pubbliche o private nelle quali vengono impiegati equidi, al di fuori degli impianti e dei percorsi ufficialmente autorizzati. (11A12008) (G.U. Serie Generale n. 240 del 9 settembre 2011).~~ **Il Delegato Tecnico delle manifestazioni equestri Eventi Storici di cui al presente Regolamento deve garantire il regolare svolgimento della gara in cui è stato nominato. Deve quindi essere a conoscenza di tutta la normativa regolamentare riguardante tutte le esigenze tecnico-logistiche collegate con essa.**

Sono compiti del Delegato Tecnico:

- Assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie;
- Verificare la validità dei servizi di Segreteria.
- Verificare l'idoneità del percorso ~~ovvero partecipare a quanto previsto nell'Ordinanza citata (almeno finché sarà vigente)~~, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza, con spirito di fattiva collaborazione con il C.O. e con il Disegnatore Costruttore del Percorso (par. 7.1.9).
- Verificare la validità delle misure di sicurezza predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.).
- Assicurarsi circa la regolarità delle iscrizioni alla F.I.S.E. dei cavalli, delle qualifiche degli stessi, nonché quella delle autorizzazioni a montare dei concorrenti;
- Controllare la regolarità della iscrizione alla manifestazione dei Cavalli e dei concorrenti partecipanti;
- Assicurarsi della nomina del Rappresentante dei cavaliere. Sovrintendere al regolare svolgimento tecnico della manifestazione, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate.
- Controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso dimensioni allestimenti) della prova;
- Controllare quanto avviene nei campi di prova.
- Ottemperare gli interessi dei concorrenti e del C.O., adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti.
- Collaborare al fine di Interpretare le norme regolamentari vigenti, fornendo alle Giurie elementi di valutazione e di giudizio;
- Prendere decisioni, sentito il parere dei componenti le Giurie, per eventuali modifiche al programma della manifestazione imposte da particolari condizioni (meteo o altre).

Firmare e, quindi avallare le classifiche provvisorie e definitive **nonché redigere la relazione finale da inviare alla FISE.**

- Sovrintendere a tutto quanto accade di natura tecnico/sportiva nell'ambito della manifestazione.
- Prendere parte alla riunione preliminare presieduta dal Presidente di Giuria.

Il Delegato Tecnico al termine della manifestazione, invierà all'Organo da cui è stato nominato, una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla F.I.S.E., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

7.1.9 Disegnatore di percorso e costruttore

Il disegnatore del percorso e costruttore è una figura molto importante perché è responsabile del disegno, la configurazione la costruzione, la preparazione del fondo, la misurazione, la delimitazione dei tracciati dei percorsi e delle piste e dei campi di prova. Cura ed è responsabile della configurazione costruzione posizionamento e funzionamento dei bersagli e porta bersagli sia fissi che mobili assicurando che tutto ciò corrisponda per tipologia e dimensioni a tutti gli elementi che costituiscono le caratteristiche del tipo di gara ed il loro esatto posizionamento nel campo. Assicura che siano predisposte le postazioni per le partenze soprattutto ove sia prevista quella da postazioni fisse (stalli) curandone in tutti i casi la costruzione e preparazione. A lui spetta la predisposizione degli altri elementi che costituiscono lo svolgimento delle prove con esclusione delle lance.

7.1.10 Commissione veterinaria

Nei Campionati, nei Trofei e comunque nelle gare più importanti la Commissione Veterinaria consiste in due veterinari: un Veterinario Delegato e un Veterinario Assistente. In tutte le altre gare il Veterinario Delegato costituisce da solo la Commissione Veterinaria. La Commissione Veterinaria coordina i servizi veterinari durante la gara, prove comprese. La Commissione Veterinaria controlla i documenti di riconoscimento dei cavalli, segnalando al Delegato Tecnico le eventuali irregolarità sui documenti dei cavalli, indicando le eventuali sanzioni. Il Veterinario Delegato sarà un membro della Commissione durante le Ispezioni dei Cavalli. Il Veterinario Assistente esamina i cavalli inviati a verifica più approfondita (Holding Box) durante le Ispezioni dei cavalli, informando la Giuria e il Veterinario Delegato.

7.1.11 Commissari e giudici di percorso

I commissari e giudici di percorso nominati come da presente Regolamento collaborano con il Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~) sulla regolarità dello svolgimento della gara e della applicazione del regolamento. Sono figure di supporto fornite dal C.O., possibilmente competenti nel settore sportivo equestre, senza essere necessariamente cavalieri, debitamente istruite sulle mansioni alle quali sono chiamati a vigilare. I compiti dei commissari sono di assistere il C.O., la Giuria, il Delegato tecnico e i cavalieri nello svolgimento della gara secondo il Regolamento. Controllano i campi di esercizio, l'area adibita alla scuderizzazione. Controllano la tenuta dei cavalieri e la bardatura dei Cavalli secondo quanto stabilito dal presente Regolamento. Collaborano strettamente con il C.O. con i cavalieri e con tutti gli Ufficiali di Gara. Durante tutto lo svolgimento della gara ed in particolare durante le prove, se necessario, detti commissari si dispongono lungo il tracciato di gara. Essi sono chiamati a:

- Prendere parte alla riunione convocata dal Presidente di giuria se convocati.
- Segnalare al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria le penalità in cui i concorrenti sono incorsi.
- Provvedere a far rimettere esattamente al loro posto le paline abbattute o spostate.
- Provvedere a far sistemare il terreno di gara dopo ogni prova.
- Segnalare al ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria "pista libera".
- Controllare i binomi dal momento del loro ingresso in campo alla chiamata del ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria per verificare la tenuta dei cavalieri, le bardature dei cavalli, la regolarità degli aiuti ausiliari.

- Segnalare al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria eventuali infrazioni al regolamento sul comportamento dei cavalieri.
- Segnalare al Giudice (Presidente di Giuria) eventuali stati di sofferenza dei cavalli.

7.1.12 Addetti allo stallo di partenza (ove previsto)

Ripristinano il congegno di chiusura degli stalli di partenza al termine di ogni prova e segnalano le eventuali anomalie al ~~Giudice di campo~~ Presidente di Giuria ed al personale addetto all'assistenza.

7.1.13 Addetti ai porta bersagli (infilabili o da colpire)

Posizionano i bersagli ad ogni passaggio dei binomi e segnalano il posizionamento dell'ultimo bersaglio infilabile all'addetto quadro comandi (**ove previsto il congegno elettrico**) che dispone lo sgancio del bersaglio infilabile al cavaliere in ritardo.

7.1.14 Addetto al quadro comandi - ove previsti congegni - .

Inserisce, tramite interruttore, l'energia elettrica per l'espulsione del bersaglio infilabile non appena avrà ricevuto il segnale dagli addetti.

7.1.15 Personale presente in campo

Sulla base del presente Regolamento e salvo diverse indicazioni per ogni gara sarà prevista in campo la presenza del seguente personale

- Presidente di Giuria (~~Giudice di Campo~~)
- Giudici membri di Giuria
- Commissari-
- Addetto agli stalli (ove prevista partenza con detti)
- Addetti ai bersagli
- Addetto quadro comandi (ove siano previsti congegni elettrici)
- Delegato Ufficiale del Comitato Organizzatore
- Cronometristi (F.I.Cr.)
- Eventuali maestranze per la sistemazione della pista o logistiche attinenti alla gara.

7.1.16 Qualifiche giudici

La qualifica di Giudice si acquisisce dopo un particolare percorso formativo stabilito dal Dipartimento Eventi Storici e dopo la nomina approvata dal Consiglio Federale.

- **Giudici di 1^a Classe:** operano sia come Presidenti di Giuria (~~Giudici di Campo~~) che come Membri di Giuria in ~~Giostre o Quintane~~ **Eventi Storici** di qualsiasi categoria o livello.
- **Giudici di 2^a Classe:** operano come Presidenti di Giuria sino alle categorie 1 di 1° Livello; operano come membri di Giuria nelle Categorie 1 e 2 di 1° e 2° Livello.

7.1.17 Qualifiche Delegati Tecnici (DT)

- Delegato Tecnico: nomina acquisita dopo l'iter formativo previsto. Opera in tutte le Categorie di ogni livello
- Candidato DT opera solo nelle Categorie. 1 di 1° Livello

7.1.18 Qualifiche disegnatore di percorso e costruttore Eventi Storici

La qualifica di disegnatore di percorso e costruttore si ottiene dopo un percorso formativo stabilito dal Dipartimento Eventi Storici e su nomina approvata dal Consiglio Federale. Questo compito può essere delegato **anche ad un Tecnico per la certificazione dei Terreni iscritto nell'apposito albo FISE** ~~Direttore di Campo di Salto Ostacoli e a persone con specifiche conoscenze nel settore dee Pali, Giostre e Quintane.~~

7.1.19 Servizi

Devono essere inoltre garantiti i seguenti servizi:

- Segreteria Centro Calcoli e speaker (**Comitato Organizzatore**)
- Cronometristi della Federazione Italiana Cronometristi (**Comitato Organizzatore**)

- Assistenza Medica e di Pronto Soccorso, da garantirsi almeno un'ora prima dell'inizio delle gare e mezz'ora dopo il termine, prove comprese.
- Assistenza Veterinaria, da garantirsi almeno un'ora prima dell'inizio delle gare e mezz'ora dopo il termine, prove comprese.
- Maniscalco, da garantirsi almeno un'ora prima dell'inizio delle gare e mezz'ora dopo il termine, prove comprese . (Comitato Organizzatore)
- Maestranze in congruo numero per sistemazione della pista e logistica del tracciato (Comitato Organizzatore).

7.1.20 Rappresentante dei cavalieri

Nell'ambito di una ogni manifestazione Nazionale è prevista la facoltà della nomina, da parte dei concorrenti partecipanti, di un loro rappresentante. Tale nomina deve essere comunicata al più presto al Delegato Tecnico ed alla Segreteria. Tale rappresentante ha esclusivamente il compito di essere portavoce, nei confronti del Delegato Tecnico e del C.O., di esigenze logistiche ed organizzative dei concorrenti (cfr. par. 7.1.3).

Capitolo 8

PREMI E SOVRAPPREMI

8.1.1 Destinazione

I premi in denaro spettano ai responsabili dei cavalli partecipanti mentre i premi in oggetto, quando non sostituiscono premi in denaro, spettano ai cavalieri. Quando uno o più premi in denaro sono sostituiti ad oggetti di rilevante valore, qualunque sia la loro natura (cavalli, automezzi, motomezzi, ecc..), gli oggetti stessi saranno valutati al prezzo corrente del mercato ed attribuiti - a tutti gli effetti - come premi in denaro e, come tali, spettanti ai Responsabili dei Cavalli partecipanti.

8.1.2 Dotazione premi

La dotazione complessiva dei premi in denaro delle varie categorie di Giostrre, viene stabilita periodicamente dal Consiglio Federale. Tali dotazioni, devono intendersi quali premi spettanti ai responsabili dei cavalli. Sugli importi di tutte le dotazioni dei premi, è fatto obbligo ai C.O. di provvedere, in via diretta, al versamento all'erario delle ritenute fiscali di legge.

8.1.3 Conteggi per la suddivisione dei premi

La suddivisione dei premi deve essere eseguita secondo la normativa stabilita periodicamente dal Consiglio Federale

Capitolo 9

RECLAMI

9.1.1 Facoltà di reclamare

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai concorrenti partecipanti, proprietari o responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E.. Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore. Ai capi equipe in caso di gare a squadre in quanto ritenuti unici responsabili della squadra ai fini del reclamo durante la gara per le decisioni prima istanza. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

9.1.2 Modalità di presentazione

I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 100 Euro. Il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite C.O. alla F.I.S.E. centrale o ai Comitati Regionali a secondo

di chi ha approvato il programma della manifestazione nel caso in cui il reclamo venga respinto.

9.1.3 Termine di presentazione

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

Dopo la ricognizione ufficiale, e non oltre le ore 18 del giorno che precede la prova per quanto riguarda:

- Irregolarità nelle misurazioni, distanze, etc., nella stessa prova;
- la qualifica dei cavalli e dei concorrenti;

Prima dell'inizio delle altre prove per quanto riguarda:

- qualsiasi irregolarità rilevata o rilevabile.

Quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali per quanto riguarda:

- qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara
- in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica

9.1.4 Decisioni di prima istanza durante la gara

Non sono ammessi reclami per irregolarità di gara causate da imperfezioni dovute alla bardatura del cavallo, o alla loro rottura. Nessun'altro può intervenire nel caso di controversie anche sulla gara stessa.

I reclami devono essere presentati al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria a cui resta demandata l'esclusiva competenza sulla regolarità della presentazione dei reclami stessi, diretti alla Giuria. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria). Dopodiché ai soli fini della classifica il giudizio è inappellabile. È ovvio che il risultato finale potrà subire modifiche solo dopo che intervengano verdetti di positività sotto l'aspetto sanitario al quale le norme del presente Regolamento soggiacciono per evidenti motivi di legge sovrastanti ai regolamenti sportivi.

Capitolo 10

SANZIONI E AMMENDE

10.1.1 Sanzioni

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, personalmente o, per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente Regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del Delegato Tecnico, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei servizi dei Rappresentati del C.O. o che, non si adeguino alle disposizioni emanate dal Comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di qualunque genere, che possano turbare o pregiudicare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento e dallo Statuto Federale. Ai Delegati Tecnici ed alle Giurie compete l'applicazione delle sanzioni iscritte nelle norme degli statuti di ciascun Ente ~~che organizza Giostre o Quintane~~ nello spirito dei loro statuti e tradizioni, ma nel caso specifico poiché trattasi di manifestazioni correlate alla FISE, trattasi di:

- avvertimento
- pena pecuniaria (ammenda) da 25,00 Euro a 200,00 Euro
- squalifica (esclusione) del concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione Ove i Delegati Tecnici e le Giurie abbiano applicate la sanzione della squalifica devono, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite della Segreteria della F.I.S.E.

I provvedimenti dei Delegati Tecnici e delle Giurie, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi. Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite della Segreteria della F.I.S.E.

10.1.2 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 25,00 Euro, ad un massimo di 200,00 Euro. È 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 ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- Il non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato aperto dalla Giuria;
- Il non presentarsi direttamente al ~~Giudice di Campo~~ Presidente di Giuria all'entrata in campo;
- La mancata osservanza del segnale con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- Il discutere con la Giuria, per contestazioni o reclami;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto

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

10.1.3 Carta di avvertimento

Viene data qualora il concorrente e/o la persona responsabile del cavallo, incorra in una infrazione causa di squalifica ai sensi dell'articolo precedente, ad esclusione di:

- partecipazione di un concorrente senza l'autorizzazione a montare;
- partecipazione di un cavallo non iscritto nei ruoli federali;
- compiere atti di brutalità o maltrattamenti nei confronti del cavallo;
- Frodi;
- doping;

il Collegio Giudicante può, anziché adottare il provvedimento della squalifica ed il deferimento ai competenti Organi Disciplinari, indirizzare all'interessato una carta di avvertimento. Il destinatario può accettare o rifiutare la carta di avvertimento: nel caso di rifiuto saranno applicate le sanzioni previste dall'articolo precedente. Qualora il cavaliere e/o la persona responsabile del cavallo riceva, nello stesso o, anche in altre successive manifestazioni, complessivamente due carte di avvertimento, verrà automaticamente deferito, per la terza e per le eventuali successive infrazioni, agli Organi di Disciplina che, nel loro giudizio, terranno nel debito conto l'aggravante della recidiva. Ogni carta di avvertimento è considerata quale carico pendente per un periodo di mesi 12, pertanto, perde la sua efficacia allo scadere di tale periodo.

• Appendice A

POSSIBILITÀ DI MONTARE IN GARE DI EVENTI STORICI

A.1 Responsabilità

È responsabilità del cavaliere la partecipazione a Categorie cui è correttamente qualificato, pena l'esclusione dalla classifica.

La partecipazione a Categorie senza la qualifica di cavallo e/o cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di 1.000,00 Euro (**vedi anche paragrafi 1.4 e 1.5**); resta salva, la facoltà di deferimento agli Organi Disciplinari in casi di particolare gravità, o nei casi si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

● **Appendice B**

PRINCIPALI TIPI DI *ASTE E *LANCE *) L'argomento viene trattato Senza voler in alcun modo essere esaustivi, in termini di tipologia.

B.1.1 Dimensioni delle lance o aste

Tra la varietà delle aste o lance utilizzate per tali tipi di prove si individuano le seguenti:

- Lancia tipo torneo completamente in legno, con impugnatura e paramano; lunghezza mt. 03,00 circa e peso variabile. In questo tipo di lancia è prevista una parte finale in ferro a punta particolarmente utilizzata per bersagli da infilare delle dimensioni interne anche di cm. 3,5.
- Lancia come sopra in legno con impugnatura e paramano; lunghezza mt. 03,00 e oltre di peso variabile. In questo tipo di lancia non è prevista parte terminale a punta ma generalmente viene posizionato un tampone inchiostroato in modo che l'impatto produca un chiaro segno sul tabellone, viene utilizzata di norma per bersagli fissi, tabelloni divisi in porzioni con diversi punteggi.
- Lancia tipo cavalleria in ferro o legno, con impugnatura ma senza paramano; lunghezza variabile anche oltre i mt. 03,00 e peso anch'esso proporzionato alle dimensioni. In questo tipo di lancia (ove non fosse tutta completamente in metallo) è prevista una parte finale in ferro a punta essa viene particolarmente utilizzata per bersagli da infilare delle dimensioni interne anche di cm. 3,00.
- Lancia asta o bordone in legno con impugnatura, con o senza paramano; lunghezza variabile anche al di sotto di mt. 03,00 e peso conseguente al tipo di materiale ligneo. In questo tipo di lancia è prevista una parte finale in ferro a punta; per la maneggevolezza è particolarmente utilizzata per bersagli da infilare delle dimensioni interne anche di cm. 3,5 e per essere anche scagliata - alla maniera di un giavelotto - contro bersagli fissi di dimensioni adeguate recanti settori ai quali corrispondono diversi punteggi.
- Possono essere utilizzate anche spade o sciabole con le quali infilare o colpire bersagli posizionati per particolari tipi di ~~giostre~~ **Eventi Storici**.

● **Appendice C**

PRINCIPALI TIPI DI BERSAGLI DA INFILARE* E DA COLPIRE*

C.1 Dimensioni e forma dei bersagli da infilare (Capitolo 3 del Reg. Naz. Eventi Storici) *) L'argomento viene trattato senza voler in alcun modo essere esaustivi, in termini di tipologia.

Tra la varietà dei bersagli da infilare normalmente utilizzate per tali tipi di prove si individuano le seguenti:

- Nella maggioranza delle gare vengono utilizzati anelli metallici di vari diametri. Ovviamente i diametri maggiori costituiscono i bersagli più facili. vengono posizionati su dei porta anelli ad una altezza dal suolo variabile dipendente dalle tradizioni (è consigliabile una ragionevole altezza media di mt. 2,15 dal supporto)

- Vi sono poi altre sagome di vario tipo di forma e materiali. Possono avere la forma di stella o di “berretto” ma sono comunque atte ad essere tolte dai loro supporti con le aste o lance.

C.2 Dimensioni e forma dei bersagli da colpire (vedi anche par. 4.4.4)

Tra la varietà di bersagli da colpire la differenza è sostanzialmente nel tipo di supporto al quale viene fissato il bersaglio (tabellone con punteggi). Esso può avere le forme le antropomorfe di un moro o di un saraceno o di una figura medievale. In genere ha le braccia aperte su una delle quali è posizionato un tabellone di dimensioni variabili suddiviso in settori. In alcuni casi sull'altro braccio può trovarsi un “flagello” o “mazafrusto” messo per colpire alle spalle il cavaliere non sufficientemente veloce. L'essere colpiti normalmente è causa motivo di attribuzione di punti negativi, di azzeramento del punteggio acquisito o altre penalità a seconda delle tradizioni. Il tabellone, normalmente in materiale cartaceo di spessore adeguato, può essere suddiviso:

- in settori concentrici dove il centro ha un valore maggiore, decrescendo verso l'esterno;
- in settori di varia forma dove pur rimanendo il centro il punteggio con valore maggiore, gli altri punti possono essere distribuiti a piacere (a forma di croce, a forma di trapezio o circolare).

Il bersaglio da colpire, pur essendo posto su di un simulacro può non essere un tabellone con punteggi come sopra descritto, ma avere un unico punto di contatto sul quale il cavaliere deve mirare: la differenza in questo caso è dovuta al fatto che il punteggio è unico in quanto detto bersaglio, avendo un unico punto, dovrà essere necessariamente colpito in quella unica esclusiva parte.

Vi sono poi bersagli sui quali la lancia viene utilizzata come giavellotto, ovvero scagliata su un supporto riprodotto un'insegna, uno scudo o altre forme. Anche in questo caso vi è una suddivisione in settori dove ovviamente, il punteggio maggiore è al centro e quelli minori sono distribuiti sulla superficie dell'insegna stessa in altri spazi. Particolare cura in questi casi va posta nel posizionamento del supporto da colpire e nella sua costruzione. Essa deve consentire alla lancia di rimanere per quanto più possibile infilata nel bersaglio.

• **Appendice D**

ASSISTENZA MEDICA E VETERINARIA

D.1 Assistenza medica

I C.O. delle manifestazioni hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse, comprese le sessioni di prova. A tal uopo, i predetti C.O. dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Delegato Tecnico il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare. Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi. I C.O. inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanze 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 il C.O. possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza. I concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

D.2 Assistenza veterinaria

I C.O. hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria. Il Veterinario nominato dal C.O. per assolvere il servizio di assistenza veterinaria deve essere tratto dall'Elenco ufficiale dei Veterinari Fiduciari. L'assistenza veterinaria deve essere garantita per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse, comprese le sessioni di prove. Dovrà anche essere presente una ambulanza veterinaria o idoneo mezzo attrezzato allo scopo per poter trasportare il cavallo infortunato in una clinica medica veterinaria la cui disponibilità deve essere richiesta ed accordata prima dell'inizio della gara.

D.3 Controllo del cavallo/cavaliere dopo la caduta

Tutti i cavalieri che siano incorsi in una caduta durante l'allenamento, le prove o la gara devono essere controllati dal medico di servizio prima di poter proseguire nella prova o lasciare il sito di gara. È responsabilità del cavaliere di assicurarsi che venga effettuato questo controllo e in caso di caduta del cavallo che lo stesso sia esaminato da un veterinario di servizio.

• Appendice E

PONY

E.1 NORME GENERALI

E.1.1 Definizione di cavalieri juniores su pony e partecipazione

ETÁ Cavalieri Juniores:

età minima anni 8 per le gare riservate ai pony solo per gare di Cat. 1. pony;

età minima anni 14 e massima 16 anni per internazionali gare di Cat. 2 pony.

E.1.2 Altezza dei Pony e Misurazione

Un pony è un cavallo la cui altezza al garrese non superi 148cm senza ferri o 149cm con i ferri. Comunque pony misurati durante le manifestazioni nazionali non dovranno superare i 150cm senza ferri o 151cm con i ferri. Per ulteriori informazioni sulla misurazione dei pony si fa riferimento al Regolamento Veterinario in vigore, Capitolo 8 pag. 23 (http://www._se.it/index.php?id=303il) e pag. 55 e 56 per i rispettivi moduli.

E.1.3 Qualifiche

Ai cavalieri montati su pony è consigliabile la partecipazione solo categorie a scopo ludico; comunque il cavaliere ed il pony, anche separatamente, devono aver ultimato almeno 5 cat. 1 liv. 1 pony, di cui 2 nette prima di poter partecipare ad una categoria superiore anche come livello.

E.1.4 Tenuta dei cavalieri

Copricapo. Tutti i cavalieri montati su pony devono indossare sempre un copricapo protettivo con sottogola a 3 punti di attacco. **Giubbetto protettivo omologato**. Come misura di sicurezza i capelli devono essere avvolti all'interno del copricapo o con una retina.

Speroni: facoltativi, sono consentiti solamente gli speroni a goccia o che terminino comunque in maniera morbidamente arrotondata (semi sfera). Le rotelle non sono consentite. Qualsiasi segno rimasto sul pony che risulti da un uso non appropriato degli speroni verrà sanzionato.

Sono consentiti gli Jodhpurs abbinati alle relative calzature. Nei campi di esercizio è consentito un frustino di lunghezza massima mt 1.00. Il frustino deve essere lasciato prima di entrare in campo per la gara .

E.1.5 Bardatura

Campi di esercizio: l'uso di sella inglese e qualsivoglia tipo di imboccatura consentita ~~per le tre prove~~. È consentito:

- l'uso di martingala con forchetta (solo con il filetto), martingala da corsa, rosette, stinchiere, fasce da lavoro, paranocche, paraglori, cuffie antimosche, coprinaso e coprisella.

- lavorare il cavallo alla corda con una sola longhina con redini elastiche, fisse, abbassatesta e Gogue.

È proibito pena l'eliminazione:

- lavorare il cavallo montato con ~~redini elastiche~~, redini fisse, redini di ritorno, abbassatesta, Gogue e paraocchi di ogni tipo. Hackamore e doppia briglia.

Prova di gara con anelli

È ammesso l'utilizzo di imboccature con barbozzali e redine singola attaccata con ciappa.

E.2 PROVA DI GARA CON BERSAGLI INFILABILI

E.2.1 dimensioni bersagli

Le specifiche tecniche per la prova con bersagli infilabili si riassumono nel seguente modo:

- Bersagli di diametro non inferiore ai 8,cm solo di forma tondeggiante;
- Utilizzo di aste in legno di peso ragionevolmente adeguato a seconda delle Categorie riservate ai pony;
- Percorsi con raggio di curvatura minimo mt 15,00 (sono ammessi anche cambi di mano);

E.3 PROVA DI GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE

E.3.1 dimensioni bersagli

Le specifiche tecniche per la prova con bersagli fissi si riassumono nel seguente modo:

- La forma può essere variabile, mentre le dimensioni saranno tali da costituire un esercizio per il cavaliere;
- Il porta bersaglio ed il supporto deve fornire garanzie di assoluta stabilità ma non costituire in alcun modo un impatto consistente o di considerevole efficacia, ovvero sarà realizzato con materiale leggero o frangibile.

• Appendice F

DISTINTIVI E SCUDETTI

F.1 Norma generale

È consentito durante le gare, ivi incluse le aree di riscaldamento, l'utilizzo di scudetti o bandierine con i colori nazionali o delle città sulle uniformi e sui costumi, divise, copricaschi e copertine sottosella. Possono fregiarsi di specifici distintivi o divise solo i cavalieri che ne hanno diritto in base alle norme appresso riportate.

F.2 Colori e distintivi nazionali

1. Possono sempre fregiarsi dei distintivi nazionali sulle sole uniformi e sui costumi, divise, in tutte le manifestazioni in Italia ed all'estero, i cavalieri che abbiano rappresentato l'Italia in squadra od individualmente ai campionati europei e mondiali seniores. La federazione tiene aggiornato e pubblica l'elenco degli aventi diritto.

2. Possono fregiarsi dei distintivi nazionali fino al 31 dicembre dell'anno corrispondente e sulle uniformi e sui costumi, divise, copricaschi, in tutte le manifestazioni di completo in Italia ed all'estero, i cavalieri che abbiano rappresentato l'Italia in squadra od individualmente ai Campionati Europei Young Riders, Juniores e Pony.

3. Possono fregiarsi dei distintivi nazionali sulla divisa e sul sottosella:

- Italia: tutti i cavalieri nelle prove internazionali ~~3* e superiori~~
- All'estero: tutti i cavalieri nelle gare internazionali.

4. Devono montare con i prescritti distintivi nazionali (scudetti, bandierine, copri caschi etc) e di norma la divisa ufficiale, i rappresentanti dell'Italia delle varie categorie (Seniores, Young Riders etc) nei campionati ufficiali (Europei e Mondiali), secondo quanto prescritto

dal dipartimento FISE e dal capo equipe. Il capo equipe definirà l'utilizzo di detti distintivi e divise, nella altre eventuali gare a squadre all'estero e gare non ufficiali.

F.3 Scudetti FISE

I cavalieri che vincono lo scudetto FISE durante un campionato italiano, portano in tutte le gare il distintivo sulla casacca fino ad assegnazione del titolo successivo. Questo scudetto può sostituire o può essere affiancato ai distintivi tricolori nei casi previsti.

• Appendice G

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE e/o INFILABILI CON DUE CAVALIERI ED A SQUADRE

G.1 Campo di applicabilità delle norme

Principi generali e normativa come da "Regolamento Nazionale Manifestazioni Equestri del Dipartimento Eventi Storici e di Tradizione"

G.2 Descrizione e definizione della gara

La gara consiste in una prova equestre nella quale i binomi preventivamente iscritti, devono misurarsi in una prestazione sportiva di carattere agonistico di velocità, abilità, e destrezza che consiste nell'infilare o colpire al galoppo bersagli che si trovano sul tracciato di gara.

G.3 Dimensioni del campo di gara

- raggio di curvatura interno minimo mt. 20
- lunghezza di ciascun rettilineo minimo mt. 50
- larghezza delle corsie di gara minimo mt. 4

G.4 Descrizione della prova

Si definisce prova la prestazione di due binomi che gareggiano contemporaneamente per la conquista del miglior punteggio o per eventuali spareggi o per l'assegnazione del titolo assoluto.

G.5 Tempo prescritto

Non è previsto alcun tempo prescritto per ciascuna prova, salvo diversa indicazione nel programma approvato

G.6 Andatura

L'andatura prescritta è il galoppo. Il cavaliere che in qualsiasi parte del percorso interrompe il galoppo, viene automaticamente penalizzato sul tempo o eliminato se dovesse intralciare il binomio che segue.

G.7 Gara tracciato e suo svolgimento

I due binomi contendenti percorreranno, in fase di avvio, una corsia apposita o una diagonale in direzione opposta all'interno dell'ellisse per poi immettersi sul tracciato vero e proprio della corsa. La gara consiste nel percorrere il tracciato al galoppo dove nelle sue parti rettilinee si trovano i porta bersagli.

G.8 Bersagli.

Sia che si tratti di bersagli infilabili o da colpire: ciascun cavaliere, con il cavallo al galoppo, dovrà infilare o colpire con la propria lancia, i bersagli posizionati lungo il tracciato. Ove vi siano bersagli infilabili potrà esserci un supporto con un apposito congegno elettrico che collega tra loro l'ultimo dei bersagli da infilare e fa cadere a terra quello del cavaliere che arriva in ritardo.

G.9 Calcolo delle penalità

La somma dei punti negativi ottenuti dalle penalità conseguite secondo i valori sotto riportati non è da computarsi in negativo.

- Incitamento con oggetti del personale aiutante (causa di eliminazione come da programma)

- Abbattimento di palina esterna n. punti negativi (come da programma)
- Abbattimento palina interna n. punti negativi (come da programma)
- Uscita di pista del cavallo con salto di una palina all'interno n. punti negativi (come da programma)
- Uscita di pista del cavallo con salto di una palina all'esterno n. punti negativi (come da programma)

G.10 Cause di eliminazione (Cfr. Regolamento Nazionale Eventi Storici FISE)

La eliminazione o la squalifica da una delle prove - salvo quanto stabilito per i casi di eliminazione - comporta la assegnazione di punti = Ø della sola tornata nella quale il binomio è incorso nella penalità.

• Appendice H

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI INFILABILI OVE CI SIA UN SOLO CAVALIERE SUL PERCORSO
CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME.

H. 1 Principi generali

Come da "Regolamento Nazionale Manifestazioni Equestri del Dipartimento Eventi Storici e di Tradizione"

H.2 Tracciato o percorso

Il tracciato del percorso ha la forma di un ellisse raccordato da due diagonali.

H.2.1 Delimitazione.

Il tracciato della pista è delimitato da paline o altra tipologia.

H. 3 Tempo prescritto

Il percorso deve essere compiuto nel tempo prescritto che viene ricavato dalla media dei tempi delle prove ufficiali.

H. 4 Andatura

L'andatura prescritta è il galoppo. Il cavaliere che in qualsiasi parte del percorso interromperà il galoppo, viene eliminato.

H. 5 Punti positivi

Ogni bersaglio infilabile, per essere valido deve essere infilato al galoppo, a ciascun bersaglio infilato e consegnato al Giudice sono assegnati n. punti positivi (come da programma).

H. 6 Calcolo punteggi

Il cavaliere dovrà trattenere sulla lancia i bersagli infilati e presentarli alla Giuria al termine del percorso. Il punteggio sarà assegnato in base ai bersagli presentati. La tornata di inizio prevede bersagli di diametro maggiore. A parità di punteggio - relativamente ai bersagli infilati e consegnati - i cavalieri ripetono la gara con bersagli di diametro inferiore. A parità di punteggio - relativamente ai bersagli infilati e consegnati - i cavalieri ripeteranno la gara con bersagli di diametro ancora inferiore. Verificandosi ancora parità di punteggio, la somma del tempo impiegato complessivamente nelle tre prove determinerà la classifica.

H. 7 Calcolo errori (punti negativi)

- Errore di percorso rettificato: n punti negativi (come da programma).
- Abbattimento di paline: n. punti negativi (come da programma)..
- Tempo impiegato in più del tempo prescritto espresso in centesimi di min. secondo: n. punti negativi (come da programma)..

H. 8 Cause di eliminazione

- Errore di percorso non rettificato

- Abbattimento di n paline complessivo (come da programma).
- Caduta della lancia.
- Caduta del cavaliere.
- Caduta del Cavallo.
- Caduta del cavallo e del cavaliere.

● **Appendice I**

SCHEMA REGOLAMENTO TIPO PER UNA GARA CON BERSAGLI DA COLPIRE OVE CI SIA UN SOLO CAVALIERE SUL PERCORSO

I.1 Principi generali come da "Regolamento Nazionale Manifestazioni Equestri del Dipartimento Eventi Storici e di Tradizione"

I. 2 Tracciato o percorso

Il tracciato di gara si sviluppa in un ellisse e da due diagonali che lo raccordano creando una pista sul terreno a forma di otto ed è delimitata da paline .

I. 3 Andatura

L'andatura prescritta è il galoppo

I. 4 Tempo prescritto

Il percorso deve essere compiuto nel tempo prescritto che viene ricavato dalla media dei tempi delle prove ufficiali.

I. 5 Bersaglio (per es. Saraceno)

Ciascun cavaliere al galoppo deve colpire con la lancia il bersaglio posto su di un supporto (porta bersaglio). Il Bersaglio è posizionato all'altezza dell'intersezione delle diagonali è costituito da un tabellone da colpire diviso in settori. Qualora il cavaliere fosse troppo lento nella corsa nel colpire il bersaglio, potrebbe venire colpito alle spalle da un "flagello" posto dal lato opposto del tabellone che può comportare o meno penalità (da stabilirsi nel programma).

I. 6 Punteggio

Il cavaliere al segnale del via, al galoppo deve colpire il bersaglio posto al centro della diagonali cercando di stampare l'impronta della parte terminale della lancia nella parte del tabellone-bersaglio dove il punteggio è maggiore, impiegando il minor tempo. Il bersaglio è ripartito in diverse aree concentriche che assegnano punteggi diversi, decrescenti verso l'esterno. Il valore dei punteggi e lo schema del tabellone deve essere allegato al grafico del percorso del programma approvato.

I. 7 Calcolo punteggio

Il totale del risultato realizzato da ogni cavaliere è computato sommando i punteggi ottenuti nelle varie tornate stabilite nel programma, aggiungendo anche la conversione, in punti, dei secondi utilizzati per compiere la tornata. La classifica viene stilata sulla base del maggior numero di punti positivi. Vince colui che raggiunge il punteggio maggiore.

I. 8 Calcolo errori (punti negativi)

- Errore di percorso rettificato: n punti negativi (come da programma).
- Abbattimento di paline: n. punti negativi (come da programma)..
- Tempo impiegato in più del tempo prescritto espresso in centesimi di min. secondo: n. punti negativi (come da programma)..

I. 9 Cause di eliminazione

- Errore di percorso non rettificato
- Abbattimento di n paline complessivo (come da programma).
- Caduta della lancia.
- Caduta del cavaliere.
- Caduta del Cavallo.

- Caduta del cavallo e del cavaliere.

• Appendice L

DIMENSIONI MINIME CONSIGLIATE AI FINI DEL DISEGNO DELLE PISTE.

L.1 Per quanto riguarda il dimensionamento ed il disegno dei tracciati della piste si consigliano quelle di cui **all'Appendice G**.

• Appendice M

TENUTA DEL CAVALIERE, BARDATURE E IMBOCCATURE AMMESSE PER LA PROVE IN GARE EVENTI STORICI

M. 1 Principi generali

M.1.1 Definizione e controlli

Nelle gare rientranti nell'Area Eventi Storici e di Tradizione della FISE ~~tipo giostre e quintane (esclusi i palli)~~ il Presidente di Giuria (~~Giudice di campo~~) ovvero un Commissario, è incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature.

Indossare abbigliamento, bardatura o imboccature non conformi a quello previsto nel presente regolamento comporterà l'eliminazione del concorrente dalla gara.

M.1.2 Tenuta del cavaliere

Camicia con maniche lunghe **o corte (a seconda della stagione)** di qualsiasi genere (**tipo polo, con bottoni o zip**) con polsino aderente (portata dentro i pantaloni) **di colore unico o bicolore (collo, polsini) possibilmente senza scritte se non autorizzate eventuale porta numero;**

- eventuale casacca o giacca;
- guanti di qualsiasi colore facoltativi;
- casco in regola con le vigenti norme di sicurezza europee. Il casco deve essere in ogni momento allacciato mediante il sottogola. Il casco così come sopra descritto, deve essere comunque contenuto in eventuali copricapi in stile d'epoca;
- stivali da equitazione o ghette;
- giubbotto protettivo omologato **come da** dalle norme in vigore (**cf. par. 5.2.1**) .

È vietato l'uso di capi d'abbigliamento con cappuccio.

Speroni

- Gli speroni sono obbligatori.
- Sono permessi: speroni di metallo con la punta in plastica dura;
speroni senza punta o senza goccia;
speroni "Impuls spurs";
- la punta o la goccia deve essere arrotondata;
- la punta o la goccia deve essere diretta verso l'indietro, non deve superare la lunghezza di cm. 3.5 e non deve essere munita di rotelle, se ci sono le rotelle, non devono essere taglienti e devono essere completamente libere di girare;
- se la punta o la goccia è incurvata l'incurvatura deve essere rivolta verso il basso.

Sono vietati:

- speroni a rotella o pericolosi (appuntiti, taglienti, ecc.) e suscettibili di ferire un cavallo.

Gli speroni devono essere calzati ad un'adeguata altezza, non capovolti e assicurati solamente tramite il cinturino in dotazione. Se in qualsiasi momento della gara o nei campi di prova venisse rilevato che lo sperone ha provocato o sta provocando delle ferite al cavallo il cavaliere viene appiedato e squalificato.

M.2 Bardatura del cavallo e benessere dello stesso

M.2.1 Imboccature¹

Sono ammesse:

- qualsiasi tipo di imboccatura a leve con barbozzale a cannone rigido o spezzato;
- qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli a uovo a "D" ecc) eventualmente con martingala;
- barbozzali di cuoio, sintetici o a catena piatta.
- capezzine chiudibocca, correttamente posizionate¹;
- martingala semplice, con forchetta, falsa martingala;
- hackmore o simili: aste di lunghezza massima di 17 cm NB: Non possono essere usati Hackmore in combinazione con una imboccatura;
- il braccio di leva del morso non deve superare 10 cm.; gli anelli del filetto gli 8 cm. di diametro misurati dall'interno;
- Pessoa: massimo 3 anelli snodato, a doppio snodo (3 pezzi) o senza snodo aste di lunghezza massima di 16 cm
- eventuali morsi di derivazione artigianale riconducibili alle caratteristiche sopra riportate.

¹Per quanto riguarda le tipologie di imboccature e delle capezzine ammesse si rimanda alle tavole di cui all'appendice B e C del REGOLAMENTO NAZIONALE CONCORSO COMPLETO DI EQUITAZIONE e sue modificazioni e integrazioni in vigore.

Sono vietati:

- tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve;
- redini di ritorno;
- l'uso dei paraocchi;
- qualsiasi tipo di reggilingua (~~"giocattolo"~~) all'interno della bocca del cavallo o parti mobili scorrevoli sui cannoni delle imboccature.
- l'uso di qualsiasi imboccatura e/o bardatura non contemplata nel presente regolamento;

Le imboccature non debbono essere costrittive e non devono ferire il cavallo il loro diametro nella parte più sottile non deve essere inferiore a 8 mm. è espressamente vietato l'uso di particolari sistemi di costrizione (catene varie, fili di ferro, tiranti, ecc),.

Le redini devono essere tenute separate e libere - il cavaliere deve in qualsiasi momento dare la possibilità al cavallo di disporre dell'incollatura e della sua funzione nell'equilibrio generale - è quindi vietato tenere unite le redini in modo solidale con qualsiasi tipo di **sistema fisso**.

Il Giudice e/o un commissario preposto, avrà l'autorità di verificare il tipo di imboccatura e richiedere, prima dello svolgimento della gara, la modifica o la rimozione di ogni pezzo dell'equipaggiamento che gli possa sembrare pericoloso, costrittivo o che non rientri nei canoni sopra descritti.

M.3 Bardatura

M.3.1 Caratteristiche generali della bardatura

- Sella di tipo inglese; o da lavoro italiana con eventuale sottocoda.
- Le staffe e gli staffili devono pendere liberamente dal portastaffile e all'esterno dei quartieri.
- Sono ammesse: martingala con forchetta (solo con il filetto), martingala da corsa, rosette, stinchiere, fasce da lavoro, paranocche, paraglomi, cuffie antimosche.

L'uso dei ramponi fissi o mobili, è autorizzato solo su campo in erba e su giudizio del Presidente di Giuria;

M.3.2 Bardatura per i campi di prova

È obbligatorio:

l'uso di sella inglese e qualsivoglia tipo di imboccatura come sopra descritta.

È consentito:

- lavorare il cavallo alla corda con una sola longhina con redini elastiche, fisse, abbassatesta e Gogue.
- Sono ammessi filetti elevatori e hackmore come anche martingale con forchetta e da corsa.
- lavorare il cavallo montato con redini elastiche, redini di ritorno.

Sono vietati paraocchi di qualsiasi tipo, redini fisse e di ritorno e reggilingua

M.3.3 Redine fissa o martingala fissa

E' consentito in campo prova l'utilizzo di redine o martingala fissa partente dal sottopancia e connessa unicamente alla capezzina tramite piccolo gancio da panico, sia col cavallo girato alla corda che montato come meglio definito nella figura. (Cfr. Regolamento nazionale e regolamentazione per i concorsi di dressage).

