



## REGOLAMENTO PER I CONCORSI DI ATTACCHI DI TRADIZIONE 2005

L'oggetto di queste manifestazioni è di mantenere l'arte tradizionale dell'attacco salvaguardando il patrimonio di veicoli ippotrainabili, di sviluppare la sua immagine e di partecipare al perfezionamento degli amatori di questa disciplina. I concorsi comprendono tre prove:

- a) la presentazione;
- b) Il percorso su strada;
- c) la maneggevolezza (prova con).

### CONDIZIONI

Per partecipare ad un concorso di attacchi di tradizione (CAT o CIAT), è necessario che il guidatore o il groom abbiano un'età di almeno 12 anni. Da 12 a 16 anni il guidatore dovrà essere accompagnato da un tecnico di attacchi.

Tutti i guidatori che prendono parte ad un concorso di attacchi in Italia, dovranno essere in regola con il tesseramento FISE. Tutti dovranno fornire il numero della propria polizza di assicurazione per la responsabilità civile con l'estensione alla pratica degli attacchi. Si possono far concorrere dei cavalli, muli o asini in regola con le vaccinazioni e con il passaporto di identificazione. I guidatori non tesserati FISE dovranno provvedere al tesseramento presso il Comitato Organizzatore prima di partecipare ad un concorso.

### GIUDICI

La Giuria composta da un Presidente e da uno o due giudici abilitati dalla FISE si fa garante dell'applicazione del regolamento. La Giuria può decidere l'eliminazione di un equipaggio pericoloso (cavappo stressato, pericoloso, guidatore non sufficientemente esperto, finimenti o vettura non idonei ad assicurare la sicurezza dell'attacco).

### VETTURE

Le vetture utilizzate devono essere d'epoca o delle riproduzioni di modelli d'epoca, costruite in maniera tradizionale e sono valutate su 10 punti; le vetture moderne sono valutate su 6 punti. Il numero del concorrente deve essere fissato in maniera visibile sulla vettura.

### PROVE

#### a) Presentazione

L'attacco è giudicato da fermo, separatamente da ciascun giudice, ed il punteggio deve essere annotato sulla scheda predisposta dalla FISE. L'uso di protezioni, fasce stinchiere o altro è vietato. Il concorrente che dovesse presentarsi in ritardo subirà una penalità di 5 punti.

#### b) Prova su strada

La prova su strada è un percorso che necessita da parte del guidatore di una conoscenza delle andature e delle capacità di far esprimere il suo attacco in condizioni normali. Il percorso su strada è scelto in maniera che sia adatto ad ogni tipo di vettura, di massima dei percorsi carrozzabili e delle strade senza buche. La distanza è di circa 15 Km. Le velocità imposte sono:

- 6 km/H per gli asini;
- 10 km/H per i piccoli ponies, muli e per i cavalli da tiro;
- 12 km/H per i ponies;
- 14 km/H per i cavalli;

La velocità per gli attacchi pesanti (ad esempio coaches) sarà di 12 Km/h.

In casi particolarmente eccezionali la Giuria potrà modificare questa velocità.

Il tempo accordato si colloca in una forchetta da 2 a 4 minuti: ogni secondo in più o in meno del tempo prescritto comporta la penalità di 0.2 punti.

La prova su strada comporta un massimo di 5 passaggi controllati (P.C.) naturali o artificiali, di cui l'ultimo sarà posizionato a non meno di 300 metri dal traguardo. Il guidatore non può cambiare abbigliamento

durante la prova eccetto che in caso di pioggia, pena la squalifica. Lo stesso guidatore deve effettuare le tre fasi; un cambio di guidatore comporta la squalifica dell'attacco.

A livello regionale e locale i C.O. hanno facoltà di organizzare concorsi di tradizione con le sole prove di presentazione e con i cononi e senza la prova su strada.

### **c) La maneggevolezza (prova cononi).**

Questa prova permette al guidatore di dimostrare la sua capacità di far esprimere un attacco ben messo su di un percorso determinato. Essa si sviluppa su di un terreno piano e scorrevole, senza buche né piante in un luogo sgombro, dalla superficie di 6/8.000 mq, per far muovere gli attacchi in tutta sicurezza. Le velocità sono di 200 mt/min per i cavalli da tiro e i grandi attacchi; 220 mt/min per gli altri. Un attacco non può restare più di 5 minuti sulla pista; oltre sarà squalificato. Il percorso comprende un massimo di 20 porte ma non sono ammesse combinazioni costruite con barriere, l'intervallo fra ciascuna porta dello zig – zag dovrà essere di minimo 12 metri. Larghezza delle porte:

per vetture a 2 ruote. La carreggiata e allargata di 30 cm,

per vetture a 4 ruote è presa in considerazione solo la carreggiata posteriore e la tolleranza delle porte è calcolata in funzione della distanza dalla ruota anteriore alla ruota posteriore a partire dal calcolo seguente:

Distanza tra le ruote:

meno di 40 cm: tolleranza dalle porte: - 30 cm

da 40 a 59 cm “ : + 35 cm

da 60 a 89 cm “ : + 40 cm

oltre 90 cm “ : + 45 cm

Attacco con 3 cavalli di fronte: larghezza totale delle porte 220 cm.

La ricognizione del percorso dovrà essere effettuata in tenuta di gara; il concorrente dovrà salutare la Giuria prima di prendere la partenza della prova, non è tenuto a salutare a fine percorso.

Il mancato attraversamento della porta di partenza comporta 10 punti di penalità e la partenza deve essere ripetuta, il tempo impiegato viene penalizzato con 0,2 punti al secondo. Ciascuna pallina abbattuta comporta 5 punti di penalità, le porte devono essere attraversate secondo l'ordine del loro numero e non possono essere passate al contrario. Una porta non attraversata o attraversata parzialmente comporta 10 punti di penalità; non è obbligatorio attraversarla. Uscire dal campo gara senza aver attraversato la porta di arrivo comporta 10 punti di penalità. Fino a quando l'attacco non ha superato la linea di arrivo o non è uscito dal campo, il cronometro continua a segnare il tempo. Un rifiuto o uno scarto non sono sanzionabili. L'utilizzo del freno a disco è proibito.

### **IL TROFEO A.F.A.**

Non possono partecipare al Trofeo che i guidatori rispondenti ai criteri di selezione ovvero che abbiano partecipato senza squalifica a 2 concorsi nel corso dell'anno.

Un Trofeo è riservato al miglior guidatore di attacco.

Un Trofeo è riservato al miglior guidatore di grande attacco.

### **RESPONSABILITA'**

La FISE declina ogni responsabilità a riguardo di danni, cadute o altri incidenti che potrebbero verificarsi nel corso delle prove.

L'organizzazione ed i concorrenti dovranno essere assicurati per coprire la responsabilità civile derivante dalla loro partecipazione alle prove attacchi.