



Federazione Italiana Sport Equestri



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

REGOLAMENTO NAZIONALE DI VOLTEGGIO 2016

Sommario

Criteria generali

Premessa

Codice di condotta

Capitolo 1: MANIFESTAZIONI DI VOLTEGGIO

1.1 Definizione di Anno Agonistico

1.2 Sfera di applicabilità delle norme

1.3 Manifestazioni e Concorsi: Generalità

1.4 Classificazione dei Concorsi di Volteggio

1.4.1 Concorsi Sociali

1.4.2 Concorsi Promozionali (CVP)

1.4.3 Concorsi Nazionali (CVN)

1.4.4 Concorsi di interesse Federale

1.4.5 Concorsi Internazionali (CVI)

1.5 Programma

1.6 Durata

1.7 Iscrizione e partecipazione

1.7.1 Iscrizione fuori classifica

1.7.2 Sostituzione cavallo

1.7.3 Tassa di iscrizione

1.7.4 Pagamenti non soddisfatti

1.8 Dichiarazione di partenza

1.9 Sostituzioni

1.10 Ordini di partenza

1.10.1 Estrazione seconda manche

Capitolo 2: LA COMPETIZIONE (norme di gara)

- 2.1 Generalità
- 2.2 Tipi di competizione
 - 2.2.1 Squadra
 - 2.2.2 Individuale
 - 2.2.3 Pas de Deux
- 2.3 Regole d'abbigliamento
 - 2.3.1 Ispezione veterinaria
 - 2.3.2 Competizione
 - 2.3.3 Cerimonia di Premiazione
- 2.4 Il saluto
- 2.5 Campi gara
 - 2.5.1 Disposizione della Giuria
 - 2.5.2 Apertura del Campo Gara
- 2.6 Campo prova
 - 2.6.1 Divieti
 - 2.6.2 Apertura del Campo Prova
- 2.7 Cronometraggio e uso della Campana
- 2.8 Pubblicità e Sponsorizzazioni
- 2.9 Eventi imprevisti

Capitolo 3: CAVALLO DA VOLTEGGIO

- 3.1 Ruoli Federali
- 3.2 Passaporto FEI
- 3.3 Registrazione FEI
- 3.4 Età del Cavallo da Volteggio
- 3.5 Attrezzatura del Cavallo da Volteggio
 - 3.5.1 Bardatura in Campo Gara

- 3.5.2 Bardatura in Campo Prova
- 3.6 Ispezione Veterinaria
- 3.7 Piano Entrate

Capitolo 4: VOLTEGGIATORE

- 4.1. Disposizioni generali
- 4.2 Abilitazione dei Volteggianti
- 4.3 Qualificazione dei Volteggianti
- 4.4 Età dei Volteggianti

Capitolo 5 : QUADRI TECNICI

- 5.1 Longeur
- 5.2 Aiuto Longeur
- 5.3 Tecnico di Volteggio
- 5.4 Capo Equipe

Capitolo 6 : DIRIGENTI E SERVIZI

- 6.1 Giudici
- 6.2 Presidente di Giuria
- 6.3 Delegato Tecnico
- 6.4 Segretari di Giuria
- 6.5 Commissario al Campo Prova (Steward)
- 6.6 Segreteria di Concorso
- 6.7 Centro Calcoli
- 6.8 Assistenza sanitaria
- 6.9 Servizi di uso pubblico

Capitolo 7 : SANZIONI

- 7.1 Generalità
- 7.2 Richiamo scritto

- 7.3 Ammenda
- 7.4 Squalifica
- 7.5 Eliminazione
- 7.6 Assistenza non autorizzata
- 7.7 Crudeltà
- 7.8 Frodi
- 7.9 Doping
 - 7.9.1 Norme sportive antidoping umano

Capitolo 8 : RECLAMI

- 8.1 Termini di presentazione
- 8.2 Decisioni in prima istanza
- 8.3 Appello
- 8.4 Restituzione depositi e premi

Capitolo 9 : VALUTAZIONE DEI TEST

- 9.1 Generalità
 - 9.1.1 Test Obbligatorio
 - 9.1.2 Test Libero
 - 9.1.3 Test Tecnico
 - 9.1.4 Test Obbligatorio Categorie Ludiche
 - 9.1.5 Test Libero Categorie Ludiche
- 9.2 Punteggio
- 9.3 Voto cavallo
- 9.4 Voto Esercizio
- 9.5 Voto Tecnico
- 9.6 Voto Artistico
- 9.7 Voto Impresione Generale
- 9.8 Schede di valutazione

Capitolo 10: CATEGORIE LUDICO/ADDESTRATIVE

- 10.1 Generalità
- 10.2 Categoria F
- 10.3 Categoria L
- 10.4 Categoria E
- 10.5 Categorie Integrate
- 10.6 Categoria F OPEN

Capitolo 11: CATEGORIE AGONISTICHE

- 11.1 Categorie Agonistiche a Squadre
 - 11.1.1 Generalità
 - 11.1.2 Test Obbligatorio Squadre
 - 11.1.3 Test Libero Squadre
 - 11.1.4 Valutazione Squadre
 - 11.1.5 Voto finale Squadre
- 11.2 Categorie Agonistiche Individuali
 - 11.2.1 Generalità
 - 11.2.2 Test Obbligatorio Individuali
 - 11.2.3 Test Libero Individuali
 - 11.2.4 Test Tecnico Individuali
 - 11.2.5 Valutazione Individuali
 - 11.2.6 Voto finale Individuali
- 11.3 Categorie Pas de Deux
 - 11.3.1 Generalità
 - 11.3.2 Test Obbligatorio Pas de deux
 - 11.3.3 Test Libero Pas de deux
 - 11.3.4 Valutazione Pas de deux
 - 11.3.5 Voto finale Pas de deux

CRITERI GENERALI

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano:

- Tutti i Concorsi di Volteggio indetti in Italia e riconosciuti dalla F.I.S.E. o dai suoi organi periferici
- L'impiego dei Giudici di Volteggio
- Il tipo di Gare di Volteggio

Esso deve essere osservato dai Comitati Organizzatori delle Manifestazioni, da Giudici, Tecnici, Longeur, Atleti e tutti coloro che in qualunque modo prendano parte ai Concorsi di Volteggio.

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

Tali norme sono scaturite dall'attuale situazione del Volteggio in Italia, allineandosi, per quanto possibile, al Regolamento F.E.I.

PREMESSA

Ciò che segue è il Codice di Condotta, così come compare nei Regolamenti e nei programmi delle Manifestazioni della Federazione Equestre Internazionale.

Esso è da considerarsi come un decalogo di norme effettive, facenti parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi Volteggianti, Longeur, Tecnici, responsabili dei cavalli, Presidenti di Giuria, Membri della Giuria, e chiunque eserciti una qualunque funzione avente attinenza con le Manifestazioni di Volteggio.

Pertanto, esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata o rilevabile potrà essere oggetto di sanzione.

CODICE DI CONDOTTA

1. In tutti gli sport equestri il cavallo deve essere considerato sopra ogni cosa.
2. Il benessere del cavallo deve predominare sulle esigenze degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei volteggiatori, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori, degli sponsor e degli ufficiali di gara.
3. Tutte le cure e i trattamenti veterinari prodigati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
4. L'alimentazione, la salute, l'igiene e la sicurezza del cavallo devono avere la priorità nell'attenzione degli operatori.
5. Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti per assicurare una ventilazione adeguata, foraggiamento ed abbeveraggio regolari dei cavalli.
6. Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento dell'istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri, oltre che a riguardo della promozione degli studi scientifici sulla medicina equina.
7. La correttezza e la competenza del cavaliere/volteggiatore sono ritenute qualità essenziali per il benessere del cavallo.
8. Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono comprendere tutte quelle tecniche che la Federazione Equestre Internazionale considera come abusive.
9. Le Federazioni Nazionali dovranno prevedere adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da tutte le persone, società, associazioni o enti sotto la loro giurisdizione.
10. I Regolamenti Nazionali ed Internazionali dello sport equestre in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante i Concorsi Nazionali ed Internazionali, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano. Le norme riguardanti i Concorsi ed i Regolamenti in generale saranno continuamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.

Capitolo 1

MANIFESTAZIONI DI VOLTEGGIO

1.1 DEFINIZIONE DELL'ANNO AGONISTICO

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

1.2 SFERA DI APPLICABILITA' DELLE NORME

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

Esso deve essere osservato:

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

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

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

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

Il Volteggiatore, l'Ente o il Responsabile del Cavallo, nonché il Proprietario dello stesso, sono tenuti a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal presente Regolamento.

Il presente Regolamento entrerà in vigore dal 1° Gennaio 2016

Da tale data, pertanto sono abrogate tutte le precedenti disposizioni disciplinanti le anzidette Manifestazioni.

1.3 MANIFESTAZIONI E CONCORSI: GENERALITÀ

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

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del Programma di una Manifestazione e/o Concorso se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della Manifestazione stessa.

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

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

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

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

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

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

1.4 CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI DI VOLTEGGIO

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

I Concorsi sono classificati come di seguito:

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

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

1.4.1 CONCORSI SOCIALI

Possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni Federate

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

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

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

Questo tipo di Concorso non potrà avere nessun valore di Qualifica per il Campionato Nazionale
Questo tipo di Concorso potrà essere inserito anche all'interno di un Concorso di altra disciplina.

1.4.2 CONCORSI PROMOZIONALI (CVP)

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

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

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

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

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

Deve essere garantita l'operatività di una Segreteria anche non abilitata;

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

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

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

Quote di iscrizione come da Regolamentazione annuale.

1.4.3 CONCORSI NAZIONALI (CVN)

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

E' obbligatoria la programmazione delle categorie ludiche; la programmazione delle categorie agonistiche è a discrezione del Comitato Organizzatore.

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

La Giuria deve essere composta da un Giudice Nazionale o Internazionale. Il secondo ed un eventuale terzo Giudice possono essere anche Candidati Giudici Nazionali.

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

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

Non sono obbligatori Maniscalco e Veterinario ma deve essere garantita la loro reperibilità.
Obbligatorio il servizio di assistenza medica (medico e ambulanza).
Quote di iscrizione come da regolamentazione annuale.

1.4.4 CONCORSI DI INTERESSE FEDERALE

Sono Manifestazioni che rivestono una particolare importanza all'interno del Calendario Nazionale (es: Campionati, Coppe o Trofei).

Il Programma dovrà essere concordato ed approvato dalla F.I.S.E. Centrale, che ne controllerà lo svolgimento a mezzo di un Presidente di Giuria e di una Giuria di nomina Federale.

Alcuni Concorsi di interesse Federale potranno avere una regolamentazione propria.

Particolare importanza riveste tra i Concorsi di Interesse Federale il Campionato Italiano di Volteggio

• CAMPIONATO ITALIANO DI VOLTEGGIO

Si svolge una volta l'anno, generalmente nel secondo semestre.

I Criteri di Qualifica per la partecipazione ai Campionati Italiani di Volteggio sono pubblicati a inizio anno nel Programma Dipartimento.

Per le Categorie Agonistiche è sempre prevista l'Ispezione Veterinaria

Per partecipare in una Squadra è necessario essere tesserati dal primo tesseramento dell'anno nell'Associazione che effettua l'iscrizione. Per agevolare le Associazioni in crescita viene data la possibilità di partecipare ai Campionati con Squadre miste (formate da atleti tesserati in Associazioni differenti) purchè i suddetti atleti non siano stati parte di altre Squadre nell'anno agonistico in corso e purchè la Squadra in oggetto sia in possesso delle regolari qualifiche.

Le Associazioni che presentano una Squadra mista non potranno presentare altre Squadre nella medesima categoria.

1.4.5 CONCORSI INTERNAZIONALI (CVI)

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

Il Programma dovrà essere redatto dalla FISE Centrale e approvato dalla FEI.

Il Presidente di Giuria e la Giuria sono di nomina Federale.

1.5 PROGRAMMA

Il Programma, dopo essere stato approvato dagli Organi Federali a ciò preposti, deve essere pubblicato dal C.O. ; questo almeno un mese prima della data del Concorso.

Al fine di promuovere la disciplina in tutti i Programmi nazionali (eccetto CVI) sono contemplate tutte le categorie ludico-addestrative comprese le categorie integrate.

Nel Programma saranno specificati i giorni di programmazione delle gare, il giorno di chiusura delle iscrizioni, le categorie previste e l'ordine di svolgimento delle stesse, la Segreteria di Concorso, il Presidente di Giuria e la Giuria. Saranno inoltre specificate la natura e le misure dei Campi Gara e dei Campi Prova.

Dopo la chiusura delle iscrizioni saranno possibili variazioni all'ordine di svolgimento delle categorie in base a necessità organizzative; il nuovo ordine deve essere comunicato a tutti gli iscritti almeno 3 giorni prima della Manifestazione.

Il C.O. può limitare il numero di Squadre o Individuali o Pas de deux partecipanti ad una determinata categoria. La limitazione deve essere scritta sul programma (vale l'ordine di arrivo delle iscrizioni).

1.6 DURATA

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

1.7 ISCRIZIONE E PARTECIPAZIONE

Nessun Volteggiatore, Cavallo, Longeur può prendere parte ad una Manifestazione sia in gara che fuori gara, se non risulta regolarmente iscritto al Concorso stesso. Le iscrizioni devono essere redatte sugli appositi moduli scaricabili dal sito della F.I.S.E. che andranno compilati con tutti i dati richiesti; in alternativa potranno essere ritenute nulle.

Le iscrizioni degli juniores ad una qualsiasi Manifestazione devono essere effettuate attraverso l'Associazione Sportiva presso cui sono tesserati con il consenso del Tecnico di riferimento. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età. Inoltre il Volteggiatore junior deve essere assistito sia in gara che nei campi prova dal proprio Tecnico; qualora sia impossibilitato potrà delegare altra persona con appropriata qualifica federale.

Per le Categorie a Squadre Agonistiche è previsto l'inserimento all'atto dell'iscrizione di due riserve.

Per l'iscrizione alla Categoria F Open di una Squadra composta, totalmente o in parte, da atleti disabili, questo deve essere chiaramente indicato sul modulo; devono essere inoltre indicati quali sono componenti disabili (contrassegnati da *un asterisco*) per consentire ai Giudici un prolungamento del tempo di esecuzione. Sul modulo dovrà essere inoltre riportato, oltre al nome del Tecnico di Volteggio, anche quello del tecnico di R.E. responsabile degli Atleti tesserati A/R

1.7.1 ISCRIZIONE FUORI CLASSIFICA

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

1.7.2 SOSTITUZIONE CAVALLO

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

1.7.3 TASSA DI ISCRIZIONE

La F.I.S.E. fisserà annualmente la Tassa di Iscrizione per le varie Categorie.

Il pagamento delle quote d'iscrizione va fatto inderogabilmente prima dell'inizio delle gare. Eventuali disdette dovranno pervenire al Comitato Organizzatore entro 3 giorni dall'inizio previsto della Manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50% delle quote di iscrizione e di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori eventualmente richiesti.

Ritiri pervenuti a Manifestazione iniziata comportano l'obbligo di corrispondere il totale della Tassa di Iscrizione al C.O.

Il termine di iscrizione è fissato dal C.O. e deve essere pubblicato sul programma. Il C.O. si riserva di accettare o meno le iscrizioni pervenute dopo la scadenza del termine.

1.7.4 PAGAMENTI NON SODDISFATTI

Un Cavallo o un Volteggiatore o una Squadra non potranno prendere parte ad una Manifestazione riconosciuta se non avranno regolarizzato non solo tutti i pagamenti relativi alla Manifestazione in corso, ma anche eventuali arretrati da loro dovuti a qualunque titolo (iscrizioni, multe, etc) per qualsiasi precedente Manifestazione a cui il Cavallo è stato iscritto.

Una lista delle persone non in regola con questi pagamenti sarà dalla F.I.S.E. messa a disposizione dei Comitati Organizzatori. Le persone in difetto non potranno partecipare ad altre manifestazioni riconosciute sino a che non siano state regolate tutte le loro pendenze.

1.8 DICHIARAZIONE DI PARTENZA

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

1.9 SOSTITUZIONI

Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti un massimo di due Volteggiatori della Squadra Agonistica con le riserve iscritte o con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione. Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria può essere sostituito un Volteggiatore del Pas de Deux con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione.

Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti il Longeur o il Cavallo purchè iscritti alla Manifestazione.

Ogni sostituzione deve essere approvata dal Presidente di Giuria.

1.10 ORDINI DI PARTENZA

Nei Concorsi Nazionali di tipo B o A che si svolgono in una sola giornata, previa autorizzazione da parte del Presidente di Giuria, la Segreteria può provvedere alla stesura dell'Ordine di Partenza per estrazione, preferibilmente alla presenza di testimoni, il giorno precedente la gara.

Nei Concorsi che si svolgono in più giornate, e comunque ogni qualvolta il tempo a disposizione lo renda possibile, l'estrazione dell'Ordine di Partenza dovrà essere pubblica; il suo orario esatto dovrà essere previsto sul Programma o comunque comunicato a tutte le Associazioni iscritte; la Dichiarazione di Partenza andrà fatta almeno un ora prima dell'estrazione.

Nei Concorsi di Interesse Federale l'estrazione dell'Ordine di Partenza dovrà essere obbligatoriamente

pubblica.

Una volta reso pubblico l'Ordine di Partenza può essere modificato solo previa autorizzazione del Presidente di Giuria.

L'estrazione dell'ordine di partenza avverrà nella seguente maniera:

•SQUADRE:

Il nome di tutti i Cavalli di Squadra partecipanti sono posti in un recipiente (A). I numeri corrispondenti ai Cavalli di Squadra sono posti in un secondo recipiente (B). Il nome di un Cavallo è estratto dal recipiente A e il numero equivalente alla posizione di partenza per quel Cavallo è estratto dal recipiente B. La procedura si ripete per tutti i Cavalli scritti.

In caso più Squadre abbiano lo stesso Longeur dovranno esserci almeno 3 Cavalli di intervallo tra una e l'altra per cui gli ingressi multipli saranno estratti per primi.

•INDIVIDUALI e PAS DE DEUX

Prima dell'estrazione deve essere dichiarato l'ordine di salita dei Volteggianti su ciascun Cavallo (Dichiarazione di Partenza).

In caso un Cavallo partecipi alla competizione più di una volta il nome del suddetto Cavallo sarà estratto tante volte quante sono le sue entrate.

Numeri corrispondenti alle entrate totali saranno posti nel recipiente (A). Cavalli che entrano più volte e Longeur che longiano più di un Cavallo vengono estratti per primi. Dopo gli altri Cavalli saranno estratti come per le Squadre. Nel caso un Cavallo entri più di una volta e un Longeur longi più di un Cavallo dovranno esserci almeno sei Cavalli di intervallo per gli Individuali e tre Cavalli per i Pas de deux. Questo sarà deciso con l'estrazione.

1.10.1 ESTRAZIONE SECONDA MANCHE

Ai Campionati Italiani l'ordine di partenza della seconda manche verrà estratto nel seguente modo:

•Squadre e Pas de Deux classificati tra il 9° e l'ultimo posto estratti per primi, poi quelli tra il 5° e l'8° posto, per ultimi quelli tra il 1° e il 4° posto; così le quattro migliori Squadre/Pas de Deux partiranno per ultime.

•Individuali classificati tra l'ultimo e l'11° posto estratti per primi, poi quelli tra il 6° e il 10° posto, per ultimi quelli tra il 5° e il 1° posto; così i cinque migliori Individuali partiranno per ultimi. Nel caso un Cavallo parta con più Volteggianti Individuali l'ordine di entrata sarà quello del Volteggiatore con la miglior posizione in classifica. Nel caso in una categoria individuale partano meno di 10 Volteggianti l'ordine di entrata sarà lo stesso della prima manche

Capitolo 2:

LA COMPETIZIONE (norme di gara)

2.1 GENERALITA'

Durante il Test il Cavallo si muove su un circolo di minimo 15 m di diametro (preferibilmente 17-20 m) .

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

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

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

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

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

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

E consigliato di eseguire il Test Obbligatorio con la musica.

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

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

Il Test deve essere eseguito sul Cavallo, quindi non è permesso alcun esercizio o movimento di danza a terra. Contravvenendo a questa regola si può ricevere in un Richiamo scritto.

2.2 TIPI DI COMPETIZIONE

2.2.1 SQUADRA

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

Maschi e femmine possono gareggiare nella stessa Squadra

Tutti i Volteggianti devono eseguire tutti i Test. Se un Volteggiatore non compete nel Test

Obbligatorio tutti gli esercizi non eseguiti ricevono uno 0. Nel Test Libero per ogni Volteggiatore che non compete sarà data una detrazione (vedi linee guida).

Per i dettagli vedi il Capitolo 11.1

2.2.2 INDIVIDUALE

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

Maschi e femmine, devono avere classifiche separate. Se Il numero di partenti per Categoria è inferiore a tre le classifiche possono essere unificate.

Per i dettagli vedi Capitolo 11.2

2.2.3 PAS DE DEUX

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

Maschi e femmine possono gareggiare nello stesso Pas de Deux

Per i dettagli vedi Capitolo 11.3

2.3 REGOLE D' ABBIGLIAMENTO

2.3.1 ISPEZIONE VETERINARIA

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

2.3.2 COMPETIZIONE

I Volteggiatori Individuali devono indossare un numero di partenza, fornito dal C.O., sul braccio o sulla gamba destra. Il mancato rispetto di questa norma comporterà un Richiamo scritto.

I Volteggiatori della Squadra devono indossare i numeri da 1 a 2/6 sul braccio, sulla gamba destra o dietro la schiena. I numeri devono avere un' altezza di 10-12 cm ed essere semplici e facilmente leggibili. Il mancato rispetto di questa norma comporterà un Richiamo scritto.

L' abbigliamento dei Volteggiatori della Squadra dovrebbe dare l' effetto di evidente uniformità.

La tutina non deve ostacolare l'esercizio dei Volteggianti o la sicurezza durante la gara.

L'abbigliamento non deve nascondere la forma e la linea del corpo durante l'esecuzione in modo da non ostacolare il giudizio dell'esercizio.

L'abbigliamento del Volteggiatore deve essere aderente e tutte le parti della tutina devono rimanere attaccate al corpo del Volteggiatore durante tutto l'esercizio. Gli accessori come cinture, maschere, gioielli, mantelli, cappelli, bastoni o gadget di alcun tipo sono severamente proibiti in Campo Gara.

Sono vietati orecchini e piercing.

Sono permesse solo scarpe con suola morbida.

I pantaloni devono essere fissati al piede e le gonne possono essere indossate solo sopra leggings o calzamaglia pesante.

L'abbigliamento del Longeur e dell'eventuale Aiuto Longeur deve armonizzarsi con quello dei Volteggianti.

2.3.3 CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Per essere ammessi alla Cerimonia di Premiazione i Volteggianti e i Longeur devono indossare abbigliamento con i colori del proprio Club. Devono essere indossate scarpe chiuse. I Cavalli dovranno essere presentati come in gara, salvo diversa disposizione del Presidente di Giuria.

La Cerimonia di Premiazione verrà aperta dall'Inno Nazionale.

Alla Cerimonia verranno premiati i proprietari di tutti i Cavalli vincitori delle categorie agonistiche.

2.4 IL SALUTO

In tutti i Test il Volteggiatore e il Longeur (e l'eventuale aiuto Longeur) devono salutare il Giudice in A, come segno di cortesia, prima e dopo la gara.

Eventuale eliminazione per non aver eseguito il saluto è a discrezione del Giudice in A.

Il Giudice in A deve rispondere al saluto.

L'entrata, il saluto e l'uscita sono a discrezione dei concorrenti ma devono essere sobri ed essenziali.

Appena usciti dal Campo Gara le redini fisse devono essere staccate. Non farlo rappresenta un abuso sul Cavallo e comporta un Richiamo scritto.

2.5 CAMPI GARA

Il Campo Gara può essere indoor o outdoor; deve essere di materiale morbido ed elastico e ben livellato.

Nel caso un Concorso sia organizzato in campo coperto l'altezza del soffitto deve essere di almeno 5 m.

Il pubblico deve distare almeno 11 m. dal centro del circolo di gara (nel Campionato Nazionale almeno 13-14 m.).

Il Campo Gara deve misurare almeno 20 m di diametro; nei Concorsi di Interesse Federale è consigliato, ove possibile, un diametro superiore; per i Concorsi Sociali e nei Concorsi Promozionali possono essere sufficienti 18 metri di diametro.

E raccomandabile ripristinare le condizioni del terreno ogni qual volta sia necessario.

2.5.1 DISPOSIZIONE DELLA GIURIA

Il tavolo dei Giudici deve essere posizionato preferibilmente su una pedana a circa 50-60 cm da terra.

La postazione del Presidente di Giuria, contrassegnata con la lettera A, deve trovarsi di fronte all'entrata in campo gara.

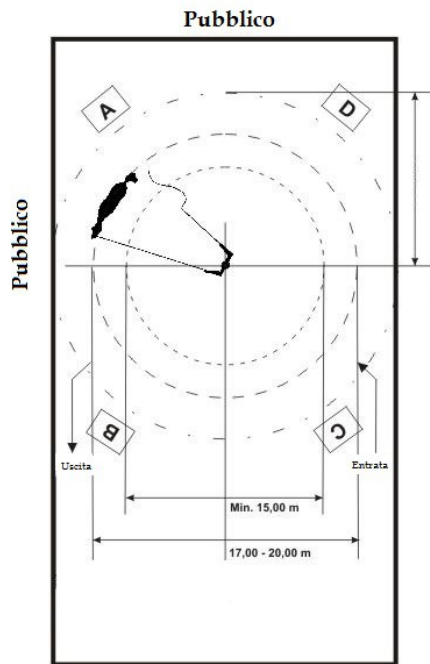
Gli eventuali altri Giudici vengono posizionati ad eguale distanza dal Presidente e le postazioni contrassegnate da lettere in ordine crescente.

Ogni Giudice deve aver a disposizione un Segretario, il Presidente di Giuria può richiedere un Cronometrista, che deve essere maggiorenne.

2.5.2 APERTURA DEL CAMPO GARA

Nelle Manifestazioni di una solo giornata, fino a 45 minuti prima dell'inizio delle gare, i Cavalli partecipanti potranno entrare nel circolo di gara esclusivamente portati a mano.

Nelle Manifestazioni di 2 o più giornate il C.O. deve mettere a disposizione dei Volteggianti il circolo di gara, ad orari e tempi stabiliti (non meno di 5 minuti a Cavallo).



2.6 CAMPO PROVA

Un Campo Prova può essere indoor o outdoor; deve essere di materiale morbido ed elastico e deve essere piano e livellato.

Il Campo Prova deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno antecedente le gare.

Il Campo di Prova deve essere predisposto in modo che i Cavalli in lavoro non disturbino i concorrenti in gara.

Responsabile della sicurezza in campo prova è il Comitato Organizzatore; a tal fine è consigliata la presenza di un Commissario al Campo Prova che vigilerà per tutta la durata della Manifestazione sul rispetto delle norme del vigente Regolamento. Nei Concorsi di Interesse Federale il Commissario al Campo Prova è obbligatorio e deve essere un Giudice, un Candidato Giudice o un Tecnico di Volteggio (1° 2° 3° livello)

Nel Campo Prova deve essere esposta un tabella con l'ordine di partenza.

2.6.1 DIVIETI

Nei Campi Prova sono vietate le stesse imboccature vietate nei Campi Gara, ad eccezione della briglia che può essere usata se il Cavallo è montato.

In Campo Prova possono entrare esclusivamente atleti, Longeur e Tecnici in regola con il tesseramento annuale F.I.S.E. e iscritti alla Manifestazione.

2.6.2 APERTURA DEL CAMPO PROVA

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

2.7 CRONOMETRAGGIO E USO DELLA CAMPANA

Entro 30' dopo il suono della campana i Volteggianti e il Longeur devono entrare in Campo Gara e eseguire il saluto.

Nelle categorie agonistiche, prima di iniziare l'esercizio, il Cavallo deve trottare in circolo fino a che il Giudice in A suona la campana. Entro 30 secondi dal suono della campana che segue il giro di trotto, deve essere iniziato l'esercizio.

Dove previsto, il tempo accordato per il Test comincia nel momento in cui il primo Volteggiatore tocca il fascione, il pad o il Cavallo e finisce con lo scadere del Tempo Limite. I Giudici smettono di giudicare quando l'ultimo Volteggiatore tocca terra dopo la discesa finale.

Solo esercizi (statici o dinamici o uscite) già iniziati quando suona la campana per lo scadere del Tempo Limite possono essere terminati e inclusi nella valutazione del Voto Tecnico e Artistico.

Tutti gli esercizi e le uscite iniziati dopo il termine del Tempo Limite saranno valutati nel Voto di Esecuzione, comprese le detrazioni per caduta, ma non nel Voto di Difficoltà e Artistico.

La Campana è usata dal Giudice in A, come segnale per gli atleti, nelle seguenti occasioni:

- Per dare il segnale di entrare in Campo Gara.
- Per dare il segnale di iniziare il Test (sia Obbligatorio che Libero). Se nel Test Obbligatorio, più di un Volteggiatore individuale gareggia con lo stesso Cavallo, il Volteggiatore successivo al primo

entra nel circolo e inizia l'esercizio immediatamente dopo la discesa del Volteggiatore precedente senza aspettare il suono della campanella.

- Per interrompere il Test al fine di risolvere problemi con la musica (musica che non parte, etc.)
- Per annunciare lo scadere del Tempo Limite.
- Per fermare il cronometro e interrompere la musica dopo una caduta se il Volteggiatore non è in grado di continuare immediatamente l'esercizio o di tornare in riga. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- Per fermare l'atleta o l'esercizio quando il Cavallo mostra un qualsiasi segno di zoppia o dolore, o quando il Cavallo è fuori controllo o pericoloso per i Volteggianti.
- Per fermare l'esercizio in circostanze impreviste, come sistemare la bardatura del Cavallo o qualunque altra situazione che richieda immediata attenzione. Il tempo e la musica sono fermate. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- Per dare il segnale al Volteggiatore di riprendere dopo un'interruzione. L'esercizio deve riprendere entro 30' dal suono della campana. Il cronometro riparte quando il Volteggiatore tocca il Cavallo, il fascione o il pad.

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

2.8 PUBBLICITA' E SPONSORIZZAZIONI

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

2.9 EVENTI IMPREVI

In assenza della musica, per qualunque causa, i Volteggianti devono iniziare o continuare la loro esecuzione a meno che il Giudice in A non suoni la campana per fermare il Test.

Se per qualunque problema durante lo svolgimento di una categoria viene a mancare un Giudice, i conteggi, per tutta la categoria, verranno fatti solo sui punteggi assegnati dai Giudici rimanenti.

Capitolo 3

IL CAVALLO DA VOLTEGGIO

3.1 RUOLI FEDERALI

Tutti i Cavalli e Pony che prendono parte a Concorsi di Volteggio devono essere iscritti ai Ruoli Federali come previsto dall'apposita normativa. Tale iscrizione prevede una copertura assicurativa così come disposto dalla Polizza pubblicata nel sito federale.

Obbligo di iscrizione ai Ruoli Federali decorre a partire dal 4° anno di età. Per gli anni successivi alla prima iscrizione è obbligatorio un rinnovo annuale.

E data facoltà di far prendere parte, fuori classifica, a Cavalli di ogni età non iscritti ai Ruoli Federali purché muniti di un documento di riconoscimento (incluso Cavallo iscritto F.I.S.E. non rinnovato) e nel rispetto della partecipazione alle categorie loro consentite.

Ai fini assicurativi, il Proprietario/Responsabile che iscrive ad una Manifestazione un Cavallo non registrato alla FISE dovrà obbligatoriamente inviare (via e-mail) al Comitato Organizzatore la dichiarazione di possesso di apposita polizza assicurativa (stipulata a carico proprio) per copertura della Responsabilità Civile per i danni a terzi. All'arrivo al Concorso il Proprietario/Responsabile del Cavallo dovrà consegnare alla Segreteria copia della suddetta dichiarazione. Senza tale dichiarazione non sarà consentita la partecipazione del Cavallo alla Manifestazione. Per tale partecipazione la quota di iscrizione dei Volteggianti fuori classifica sarà la stessa di quelli in gara.

Nel libretto segnaletico devono essere riportate obbligatoriamente le vaccinazioni e i test sierologici previsti dalla normativa veterinaria vigente.

Soggetto tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal Regolamento Veterinario F.I.S.E. relativamente al Cavallo partecipante al concorso è il Longeur, l'Associazione che lo ha iscritto, nonché il Proprietario/Responsabile del Cavallo stesso.

Per passaggi di proprietà, i cambi di nome, l'aggiunta di prefisso commerciale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

3.2 PASSAPORTO FEI

I Cavalli per partecipare ai Concorsi Internazionali (CVI) in Italia e all'estero devono essere in possesso del passaporto internazionale rilasciato dalla FEI salvo che per i concorsi CVI1* e CVI2* (in Italia), in cui i Cavalli di Volteggianti italiani o stranieri con autorizzazione a montare rilasciata dalla

F.I.S.E. e che dichiarino di gareggiare nel Concorso in rappresentanza dell'Italia, possono partecipare anche con la sola iscrizione ai Ruoli Federali F.I.S.E..

3.3 REGISTRAZIONI FEI

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

3.4 ETA DEL CAVALLO DA VOLTEGGIO

L'età dei Cavalli è computata dal 1° gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò qualunque sia il giorno e mese di nascita di un Cavallo, il 1° gennaio dell'anno successivo esso compie un anno.

Cavalli o Pony possono partecipare a competizioni di Volteggio dal 5° anno di età nelle categorie con Test Libero al passo. Per la partecipazione a categorie con Test Libero al galoppo i Cavalli o Pony devono avere minimo 6 anni.

Cavalli o Pony possono partecipare fuori classifica a competizioni di Volteggio unicamente con Volteggianti maggiorenni prima di raggiungere i limiti di età stabiliti dal presente Regolamento fermo restando le suddette regole sulle coperture assicurative.

3.5 ATTREZZATURA DEL CAVALLO DA VOLTEGGIO

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

3.5.1 BARDATURA IN CAMPO GARA

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

- Testiera con capezzina e imboccatura liscia con non più di due punti di snodo. Le rosette sono permesse (vedi tavole 1 e 2 in appendice)
- Due redini fisse con o senza anello di gomma.

- Nelle categorie agonistiche con Test Libero al passo è possibile allungare le redini fisse tra Test Obbligatorio e Test Libero.
- Per le Categorie Ludico/addestrative sono ammesse le redini Phillis.
- Fascione da Volteggio con sottofascione e sottopancia. Sotto il sottopancia, per proteggere la pelle, può essere usata una imbottitura di protezione o un rivestimento. Il fascione ha due solide maniglie (la forma delle maniglie non è regolamentata), due staffe laterali, una per parte. Tra le due maniglie rigide e ammessa una piccola maniglia morbida in cuoio (maniglia ausiliaria).
- Longia e frusta da longia. La longia può essere attaccata solamente all'anello interno del filetto (non sopra la testa del cavallo o all'anello esterno del filetto) oppure al capezzone.
- Fasce o stinchiere sono opzionali.
- La cuffia è ammessa
- Il Capezzone da longia è ammesso con o senza imboccatura
- Il fascione e il pad possono essere cambiati tra un Test e l'altro quando questi sono in entrate separate.
- Ammesso un gel.
- E obbligatorio il copertino o pad che deve essere fatto da materiale che si adatti alla schiena del cavallo e riduca gli impatti da parte del Volteggiatore. Il copertino o pad, le cui dimensioni possono essere controllate dal Commissario al Campo Prova e/o da un Giudice in qualsiasi momento, sul cavallo, deve avere le seguenti dimensioni:
 - Max 80 cm dal bordo posteriore del fascione indietro verso la schiena
 - Max 30 cm dal bordo anteriore del fascione in avanti verso il collo
 - Max 90 cm da parte a parte dal punto più basso al punto più basso
 - Se controllato sul cavallo, la tolleranza ammessa non deve superare i 3 cm , es. 93 cm
 - Max 3 cm di spessore inclusa la copertura
 - Lunghezza totale massima 110 cm, con non più di 30 cm davanti al fascione

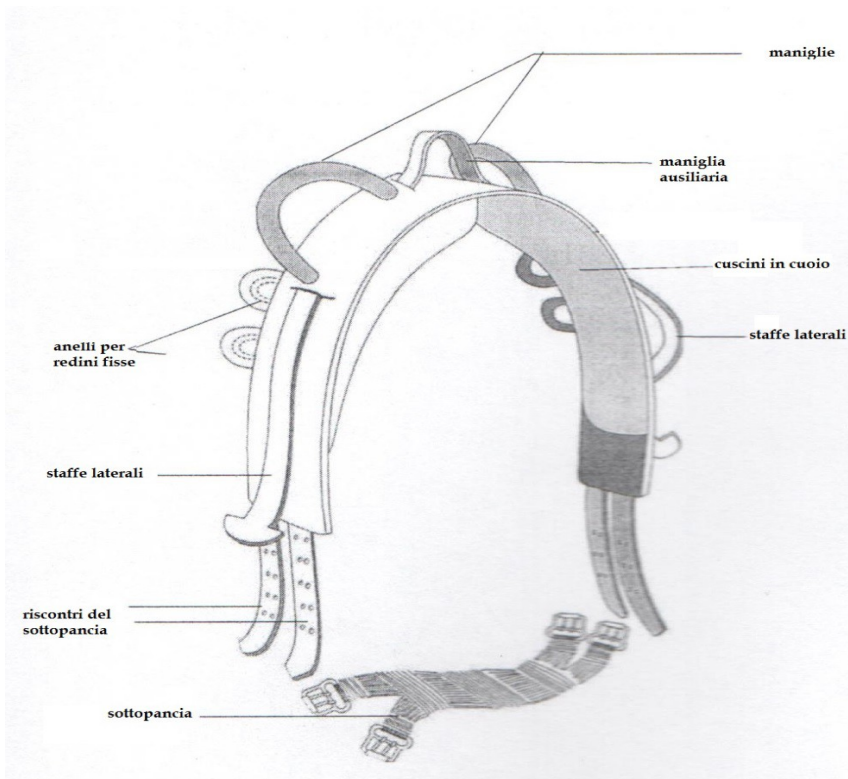
Il Commissario al Campo Prova è autorizzato a controllare l'imboccatura di qualunque Cavallo appena uscito dal Campo Gara e qualunque infrazione al regolamento comporta l'eliminazione immediata; il controllo delle imboccature deve esser fatto con molta cautela, in quanto alcuni

Cavalli sono molto sensibili. Il Commissario al Campo Prova deve indossare guanti usa e getta durante il controllo (un paio di guanti per cavallo).

3.5.2 BARDATURA IN CAMPO PROVA

In Campo Prova la bardatura del Cavallo e come sopra (articolo n 3.4.1), in aggiunta :

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



3.6 ISPEZIONE VETERINARIA

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

Prima dell'inizio delle competizioni, il Veterinario Delegato e un membro della Giuria, preferibilmente il Presidente, ispezioneranno i Cavalli in accordo col Regolamento Veterinario in vigore.

Durante la gara il Giudice in A, ha la possibilità di ispezionare o eliminare un Cavallo sofferente o in cattive condizioni anche dopo che ha suonato la campana, sentito il parere degli altri Giudici.

Un Cavallo che è stato eliminato in una determinata Categoria, deve essere rivisto dal Veterinario Delegato, in presenza di un membro della Giuria, preferibilmente del Presidente di Giuria, prima della Categoria successiva. Se passa la reispezione al Cavallo sarà permesso di competere.

Il Veterinario Delegato o il Commissario al Campo Prova devono segnalare al Presidente di Giuria e al Giudice in A (se durante la gara) eventuali Cavalli che presentano irregolarità in Campo Prova.

3.7 PIANO DELLE ENTRATE

Numero massimo entrate del cavallo per giornata = 3

Categoria	Valore
L-E-F	½
L-E-F integrate	½
F open	½
Ind./ Pas de deux/Squadra D-C- 1*- 2*-3*	1

Numero massimo di volteggiatori per giornata = 14

Categoria	Valore volteggiatore
L-E-F	½
L-E-F integrate	½
F open	½
Ind./ Pas de deux/Squadra D	1
Ind./Pas de deux/Squadra C - 1*- 2*- 3*	1 ½

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

Capitolo 4

VOLTEGGIATORE

4.1 DISPOSIZIONI GENERALI

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

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

Per tutto ciò che riguarda il Regolamento relativo al rilascio delle patenti si veda la Disciplina delle Autorizzazioni a Montare.

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

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

4.2 ABILITAZIONE DEI VOLTEGGIATORI

- I Volteggianti possono prendere parte alle categorie ludico/addestrative dall'età di 5 anni (vale il millesimo dell'anno) e alle categorie agonistiche dall'età di 8 anni (vale il millesimo dell'anno). E' consentito l'inizio attività dei giovanissimi all'età di quattro anni esclusivamente all'interno dei centri.
- La Patente A abilita alla partecipazione alle categorie ludico/addestrative, il Brevetto B Volteggio (B/V) abilita alla partecipazione alle categorie agonistiche. Il Brevetto di altre discipline (es: endurance, attacchi, dressage etc.) viene equiparato alla patente A. La Patente B abilita a partecipare

sia alle Categorie Ludiche che alle categorie Agonistiche.

- Il passaggio di Patente da A a B/V verrà autorizzato dal Tecnico di Volteggio di 2° livello del Centro Federato di appartenenza al termine di un esame teorico/pratico.
- Se un Volteggiatore con il primo tesseramento dell'anno rinuncia alla Patente B/V e rientra in possesso della Patente A, potrà nuovamente partire nelle categorie ludiche.
- Se un Volteggiatore nel corso dell'anno rinuncia alla Patente B/V e rientra in possesso della Patente A, non potrà partire in gara nelle categorie ludiche fino alla fine dell'anno agonistico in corso.
- Se un Volteggiatore in possesso di Patente B parte in una qualsiasi categoria agonistica, non potrà più in alcun modo partire in categorie ludiche fino alla fine dell'anno agonistico in corso.
- Se un Volteggiatore parte in una qualsiasi categoria agonistica 2* o superiore, non potrà più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partire invece in categorie C e superiori.
- Se un Volteggiatore partecipa ad un CVI in Italia o all'estero non potrà più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partire invece in categorie C o superiori.
- Se un Volteggiatore partecipa ad un Campionato Europeo o Mondiale non potrà più in alcun modo partire in categorie D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può partire invece in categorie C o superiori.
- Per passaggi di categoria non esistono limitazioni tra le categorie D, C e 1* anche nel corso dell'anno agonistico.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo una volta a titolo individuale.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in una Squadra (fanno eccezione le categorie integrate).
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in un Pas de Deux 1*, 2* o 3*.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire in non più di due Pas de Deux D o C
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire al massimo in quattro competizioni.
- In una stessa manifestazione un Volteggiatore può partire in categorie Children, Junior o Senior purchè rientri nei rispettivi limiti di età (es: squadra Senior e Individuale Children).
- Non si può partire nella stessa categoria come Longeur e come Volteggiatore.

4.3 QUALIFICAZIONE DEI VOLTEGGIATORI

GIOVANISSIMI : sono tutti i giovani, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 4 anni (vale il millesimo dell'anno) e fino al raggiungimento del 11°anno di età (fino al 31 dicembre dell'11°anno).

CHILDREN : sono tutti gli atleti, di ambo i sessi, di età non inferiore ai 12 anni e fino al raggiungimento del 14° anno di età (vale il millesimo dell'anno).

JUNIOR : sono tutti gli atleti, di ambo i sessi, fino al raggiungimento del 18°anno di età (vale il millesimo dell'anno).

SENIOR : sono tutti i volteggiatori dal 19° anno di età (vale il millesimo dell'anno). Per le categorie senior saranno considerati tali anche se di età inferiore.

4.4 ETA' DEI VOLTEGGIATORI

Categorie Ludico -Addestrative

F	Da 5 a 10 anni	
F Integrata/F Open	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età
L	Da 5 a 14 anni	
L integrata	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età
E	Da 5 a 18 anni	
E Integrata	Da 5 a 18 anni	Atleta disabile no limite età

Categorie Agonistiche

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

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

Capitolo 5

QUADRI TECNICI

5.1 LONGEUR

Longeur, Cavallo e Volteggianti formano un'unità competitiva.

Requisiti del Longeur:

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

Un O.T.E.Vo.L. o un Tecnico di Volteggio di 1°-2°-3° livello possono longiare durante una competizione solo se in possesso di Brevetto di qualsiasi disciplina o Patente di grado superiore rinnovati per l'anno in corso. Se il rinnovo della patente agonistica risulta impossibile per il mancato rilascio del prescritto certificato medico di idoneità alla pratica agonistica il Tecnico dovrà presentare adeguata documentazione medica al Dipartimento Volteggio che potrà chiedere deroga al Consiglio Federale affinché il suddetto Tecnico possa partecipare alle gare come Longeur con la sola Patente A.

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

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

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

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

5.2 AIUTO LONGEUR

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

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

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

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

5.3 TECNICO DI VOLTEGGIO

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

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

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

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

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

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

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

5.4 CAPO EQUIPE

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

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

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

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

Capitolo 6

DIRIGENTI E SERVIZI

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

6.1 GIUDICI

L'età minima per i Giudici è fissata in 25 anni, quella massima in 75 anni.

Ogni gara potrà essere giudicata da un minimo di 1 Giudice ad un massimo di 4 in base al tipo di competizione.

I Giudici devono essere in regola con il Tesseramento annuale Fise.

In ogni caso, allorchè un Giudice accetti un invito per giudicare in qualunque concorso, dovrà comunicare tempestivamente al Comitato Organizzatore, se è proprietario, anche parzialmente, di un cavallo iscritto al concorso, o lo è stato nei sei mesi antecedenti la data del Concorso, ovvero ne è stato l'addestratore. In via eccezionale può essere data deroga a quanto previsto dal Regolamento Giudici di Volteggio e permesso di giudicare da parte dell'Ente che ha approvato il programma (F.I.S.E. centrale o Comitato Regionale)

Parimenti, un Giudice non potrà mai giudicare:

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

L'uso di apparecchiature elettroniche, inclusi i cellulari, sono proibiti mentre si giudica. I Giudici altresì non dovrebbero consumare alcol fino al termine delle categorie giudicate nella giornata.

Per la definizione e normativa degli eventuali possibili conflitti di interesse, si fa diretto riferimento al vigente Regolamento Giudici di Volteggio e per quanto non definito al vigente regolamento FEI e relativo codice di condotta.

Per ogni altra specifica si rimanda al Regolamento Giudici di Volteggio

6.2 PRESIDENTE DI GIURIA

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

Sono compiti del Presidente di Giuria:

- Verificare l'idoneità del Campo Gara e del Campo Prova
- Verificare che siano state prese tutte le disposizioni necessarie al regolare svolgimento della Manifestazione
- Assumere, collegialmente ed in accordo con gli altri componenti la Giuria, quelle decisioni che crederà opportune, atte ad assicurare il buon andamento tecnico della Manifestazione anche in quei casi non previsti dal Programma, e/o dalle norme vigenti; interpretare, collegialmente e in accordo con gli altri componenti la Giuria, nei casi dubbi, le norme regolamentari vigenti assumendo le conseguenti deliberazioni;
- Contemperare gli interessi dei Concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle Norme Regolamentari vigenti
- Controllare, insieme agli altri componenti la Giuria, che i prescritti servizi siano assicurati e che il medico e il veterinario di servizio siano iscritti ai rispettivi albi; la responsabilità dell'idoneità dei servizi resta comunque del Comitato Organizzatore.
- Definire gli orari di apertura del Campo Gara e del Campo Prova ;

- Accertarsi che gli ordini di partenza siano stati redatti con l'osservanza delle apposite norme.
- Verificare il piano delle entrate dei Cavalli.
- Verificare le classifiche (apponendovi orario e firma)
- Inviare (entro 5 gg. dalla fine della manifestazione) la relazione scritta, compresa la relazione sui Giudici, alla F.I.S.E. ed al Comitato Regionale competente, in merito allo svolgimento tecnico e sull'efficienza organizzativa della manifestazione stessa;

6.3 DELEGATO TECNICO

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

6.4 SEGRETARI DI GIURIA

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

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

6.5 COMMISSARIO CAMPO PROVA (STEWARD)

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

Al Commissario al Campo Prova è data facoltà di controllare le imboccature, le misure del pad e la bardatura del cavallo in generale.

Il Commissario al Campo Prova ha il compito di sovrintendere al regolare svolgimento dell'attività nel Campo Prova secondo le prescrizioni per lo stesso previste. Ha l'obbligo di segnalare alla Giuria tutte le eventuali inosservanze, da parte dei concorrenti, delle norme che regolano la suddetta attività.

6.6 SEGRETERIA DI CONCORSO

La segreteria di Concorso deve essere iscritta all'Albo Segreterie di Volteggio ed essere in regola con la quota annuale.

La Segreteria è direttamente responsabile di quanto segue:

- redigere il programma
- raccogliere le iscrizioni
- preparare le Schede di Valutazione
- controllare la regolarità dell'iscrizione dei cavalli ai Ruoli Federali nonché quella delle Autorizzazioni a Montare dei concorrenti e la regolarità formale delle iscrizioni alla Manifestazione dei Cavalli e dei Volteggianti partecipanti (con particolare attenzione agli Junior). Il Presidente di Giuria è tenuto ad un controllo a campione di almeno il 10% degli iscritti.
- accertarsi della qualificazione dei Volteggianti per la partecipazione alle singole categorie
- stendere gli ordini di partenza
- gestire il centro calcoli
- garantire la regolarità dei risultati
- curare ogni altra attività connessa per il buon funzionamento della Segreteria di Concorso

6.7 CENTRO CALCOLI

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

Essi provvederanno:

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

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

6.8 ASSISTENZA SANITARIA

I Comitati Organizzatori di Concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica.

I predetti Comitati dovranno incaricare un medico, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ove tale attrezzatura non esistesse presso il campo di gara.

Detto sanitario, per ogni giornata di gara, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di Giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Presidente di Giuria, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

Inoltre a fine servizio dovrà nuovamente firmare il modulo consegnato in precedenza al Presidente di Giuria, attestante la sua presenza fino alla conclusione della Manifestazione.

I Comitati, inoltre, dovranno garantire la presenza di ambulanza con barella.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la Manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzatore possa avvalersi di altro medico e/o di altra ambulanza.

I concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una o più prove del Concorso qualora venissero giudicati non idonei dal medico di servizio.

L'assistenza sanitaria dovrà essere garantita da mezz'ora prima l'inizio della prima gara a mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara. L'assistenza è intesa come intervento d'urgenza.

6.9 SERVIZI DI USO PUBBLICO

Nell'impianto in cui si svolge la Manifestazione devono obbligatoriamente essere previsti servizi igienici come da normative vigenti. Devono, inoltre, essere previsti servizi docce in numero proporzionato. Tali servizi devono essere gratuiti.

Qualora fossero previsti, nell'area riservata a parcheggi, attacchi luce per Van o Roulotte, con potenza minima garantita per attacco di 1,5 Kw, il Comitato Organizzatore potrà pretendere un contributo spese di massimo 7,00 € per giornata di permanenza. Laddove fosse disponibile un attacco fino a 3 Kw il Comitato Organizzatore, previa specifica sul programma, potrà richiedere un contributo spese di 10,00€ per giornata di permanenza.

Capitolo 7

SANZIONI

7.1 GENERALITA'

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

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

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

1. **Richiamo scritto**
2. **Pena pecuniaria (Ammenda)** con importo minimo e massimo stabilito annualmente dal Consiglio Federale
3. **Esclusione (Squalifica)** del concorrente e/o del Cavallo da una prova o da più o da tutte le prove della Manifestazione.

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

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

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

7.2 RICHIAMO SCRITTO

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

7.3 AMMENDA

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

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

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

7.4 SQUALIFICA

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

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

- la partecipazione a un Concorso senza essere in possesso della patente FISE per l'anno in corso;
- la partecipazione a un Concorso di un Cavallo non iscritto ai Ruoli Federali;
- l'esercitare i Cavalli sul Campo Gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso;
- le frodi;
- il doping;
- il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria e degli Ufficiali di Gara;
- le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della Manifestazione.
- Il Giudice in A, durante la gara, può squalificare un atleta o un Cavallo nel caso in cui il Cavallo sanguini dalla bocca o dal naso o nel caso in cui porti i segni di un eccessivo uso della frusta.
- presenza di sangue: se il Giudice in A sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del Cavallo, in Campo Gara, ferma il Cavallo per un controllo. Se il Cavallo dovesse mostrare del sangue, verrà eliminato. L'eliminazione sarà inappellabile.
- Se il Giudice in A, dopo il controllo dovesse confermare che il Cavallo non mostra sangue, il concorrente può continuare.

7.5 ELIMINAZIONE

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

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

- Iniziare il Test, toccando il fascione, il pad o il Cavallo, prima che venga dato il segnale di inizio con il suono della campana.
- Bardatura diversa da quella di cui agli articoli 3.5.1 e 3.5.2
- Salire sul Cavallo, dopo un'interruzione segnalata dal giudice, senza aspettare il suono della campana.
- Atleta o Cavallo che lasciano il Campo Gara senza il permesso del Giudice in A, anche prima dell'inizio.
- Un incidente all'atleta o al Cavallo che impedisce loro di terminare il Test. Eccezione: un incidente al membro di una squadra.

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

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

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

7.6 ASSISTENZA NON AUTORIZZATA

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

Nelle categorie individuali, durante l'esecuzione dei Test, possono trovarsi nel circolo di gara, oltre al Volteggiatore che sta gareggiando, solo ed esclusivamente il Longeur e l'aiuto Longeur, dove consentito. L'atleta successivo può entrare in circolo solo quando il Volteggiatore precedente tocca terra dopo la discesa finale ; un'ingresso anticipato è considerato, per il Volteggiatore in entrata, un'assistenza non autorizzata.

7.7 CRUDELTÀ

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

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

7.8 FRODI

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

7.9 DOPING

Il controllo anti-doping ha lo scopo di perseguire chi vuol modificare le performance di un Cavallo, più o meno intenzionalmente. L'uso di sostanze non ammesse, costituenti doping, debitamente constatato dal Veterinario di Servizio o risultato da un eventuale esame di laboratorio, comporta la squalifica del Cavallo e/o del concorrente da tutte le prove del Concorso, nonché il deferimento del concorrente medesimo e/o del responsabile del Cavallo e/o del Longeur e/o del Tecnico di riferimento per atleti junior alla Commissione di Disciplina competente.

Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una Manifestazione, le condizioni di un Cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del Cavallo dovrà

fare richiesta al Veterinario di Servizio della Manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che dovrà decidere, insieme al Veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del Cavallo alle categorie del Concorso.

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

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

7.9.1 NORME SPORTIVE ANTIDOPING UMANO

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

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

Capitolo 8

RECLAMI

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque presunta irregolarità che si verifichi nell'ambito di una Manifestazione, spetta ai Responsabili/Proprietari dei Cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. e/o ai concorrenti partecipanti (Volteggiatori, Longeur, Tecnici per i Volteggiatori minorenni).

Non sono ammessi reclami sui criteri di giudizio seguiti da ciascun Giudice, essendo essi inappellabili.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare, durante lo svolgimento di una prova é proibita al

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

8.1 TERMINI DI PRESENTAZIONE

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

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

8.2 DECISIONI IN PRIMA ISTANZA

I reclami di cui al punto 1) dell'articolo precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi.

I reclami di cui ai punti 2) e 3), devono essere diretti alla Giuria, e presentati per il tramite del Presidente di Giuria il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di dirimere la controversia che ha determinato il reclamo.

Su tali reclami, decideranno collegialmente il Presidente di Giuria ed i membri della Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità, sarà determinante il voto del Presidente di Giuria).

Le decisioni in ordine ai reclami di cui ai punti 2) e 3) devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine dell'ultima categoria della giornata.

8.3 APPELLO

Contro il verdetto emesso in prima istanza, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla F.I.S.E., la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale o, per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle Manifestazioni a carattere regionale ed interregionale, il reclamo in seconda istanza dovrà essere presentato al competente Comitato Regionale il quale sottoporrà il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti in seconda istanza alla F.I.S.E. o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità, devono essere accompagnati da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

8.4 RESTITUZIONE DEPOSITI E PREMI

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

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello sia ritirato prima che su questo si sia pronunciata la F.I.S.E. o il Comitato Regionale, i depositi saranno restituiti al reclamante.

In caso di reclamo in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento del reclamo in prima istanza, così come nel caso che alla F.I.S.E. o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

Capitolo 9

VALUTAZIONE DEI TEST

9.1 GENERALITA'

Ogni Test riceve 4 Voti di uguale coefficiente a seconda delle specifiche richieste del Test stesso.

9.1.1 TEST OBBLIGATORIO

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

9.1.2 TEST LIBERO

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

9.1.3 TEST TECNICO

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

9.1.4 TEST OBBLIGATORIO CATEGORIE LUDICHE

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

9.1.5 TEST LIBERO CATEGORIE LUDICHE

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

Se la Giuria è composta da 4 giudici, ogni Giudice darà un punteggio.

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

9.2 PUNTEGGIO

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

10-eccellente

9-molto bene

8-bene

7-abbastanza bene

6-soddisfacente

5-sufficiente

4-insufficiente

3-abbastanza male

2-male

1-molto male

0-non eseguito o come risultato di detrazione

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

9.3 VOTO CAVALLO

La valutazione del Cavallo inizia con l'ingresso in campo e finisce con l'ultima discesa.

Se più di un individuale o Pas-de-Deux gareggiano sullo stesso Cavallo, il Voto Generale (entrata, salute e giro di trotto) sarà uguale per tutti i Volteggiatori.

Per i criteri di valutazione del Cavallo vedere le Linee Guida.

9.4 VOTO ESERCIZIO

Nel Test Obbligatorio, tutti gli esercizi richiesti devono essere valutati con un punteggio.

Nel Test Tecnico tutti gli esercizi tecnici richiesti devono essere valutati con un punteggio; l'Esecuzione degli esercizi addizionali sarà valutata separatamente.

Per i criteri di valutazione degli esercizi vedere le Linee Guida.

9.5 VOTO TECNICO

Nel Voto Tecnico sono valutate con un punteggio la Difficoltà (se richiesta nel Test) e la qualità degli esercizi liberi (Esecuzione)

La valutazione della Difficoltà comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite.

La valutazione della Esecuzione comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando l'ultimo Volteggiatore tocca il terreno dopo l'uscita finale.

Per i criteri di valutazione degli esercizi vedere le Linee Guida.

9.6 VOTO ARTISTICO

Nel Voto Artistico sarà valutata la struttura e la coreografia del test.

La valutazione del Voto Artistico comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite.

Per i criteri di valutazione degli esercizi vedere le Linee Guida.

9.7 VOTO IMPRESSIONE GENERALE

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

9.8 SCHEDE DI VALUTAZIONE

Il Giudice deve assegnare i suoi punteggi su una apposita scheda di valutazione F.I.S.E.

Ogni punteggio corretto deve essere firmato dal Giudice che ha fatto la correzione. I punteggi dei

Giudici devono essere scritti a penna.

Sulla scheda è presente uno spazio per le note, dove il Giudice più spesso possibile deve scrivere le ragioni del suo giudizio. Scrivere note è strettamente raccomandato quando si assegna un punteggio sotto il 5.

Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente insieme al totale generale.

Le schede di valutazione originali devono essere consegnate agli atleti alla fine della competizione.

Le schede di valutazione possono essere scaricate dal sito F.I.S.E.

Capitolo 10

CATEGORIE LUDICO/ADESTRAIVE

- CATEGORIA F
- CATEGORIA L
- CATEGORIA E
- CATEGORIA F INTEGRATA
- CATEGORIA L INTEGRATA
- CATEGORIA E INTEGRATA
- CATEGORIA F OPEN

10.1.GENERALITA'

La finalità di queste categorie è di avvicinare gli atleti al Volteggio.

Sono tutte categorie a Squadre; una Squadra ludica è composta da un Longeur, un aiuto Longeur, un Cavallo e da un minimo di 2 a un massimo di 6 Volteggianti. Le Squadre possono essere miste (maschi, femmine).

Le Squadre possono essere composte da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega del Tecnico di riferimento, se non presente in gara.

I Volteggianti devono essere in regola con il tesseramento annuale F.I.S.E. ed in possesso di Patente A da almeno 3 mesi o Patente agonistica non di specialità.

I Cavallo devono essere iscritti ai Ruoli Federali e in regola col rinnovo annuale. E' possibile la partecipazione anche con il solo passaporto ludico-addestrativo (vedi normativa F.I.S.E.).

Le categorie a Squadre sono composte da un Test Obbligatorio e un Test Libero. Tutti i Volteggianti dovranno eseguire il Test Obbligatorio e almeno un esercizio, oltre alla salita, nel Test Libero.

Test Obbligatorio e Test Libero della categoria ludiche si eseguono sempre consecutivamente e nelle competizioni con 2 manche il Test Obbligatorio viene ripetuto anche nella seconda manche.

Il Test Obbligatorio di queste categorie non ha Tempo Limite.

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

Ogni Volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio destro, o sulla schiena o sulla gamba destra.

Il Test Libero si esegue al passo; sono ammessi al massimo due Volteggianti sul Cavallo. La costruzione del Test Libero deve essere adeguata ad una gara ludico/addestrativa. Nel Test Libero vengono assegnati un Voto Tecnico (50%) e un Voto Artistico (25%); nessuna valutazione viene data alla Difficoltà.

Nelle Categorie Ludiche viene inoltre valutata l'Impressione Generale che incide per 25% sul risultato del Test Libero. Nell'Impressione Generale si valutano: entrata, uscita, saluto, presentazione della Squadra, attrezzatura del Cavallo, abbigliamento di Squadra ,Longeur e Aiuto, lavoro del Longeur, attitudine del Cavallo.

10.1.1 VALUTAZIONE DELLE CATEGORIE LUDICHE

TEST OBBLIGATORIO CATEGORIE LUDICHE :

-Voto Esercizio 100%

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

TEST LIBERO CATEGORIE LUDICHE:

-Voto Impressione Generale 25%

-Voto Tecnico 50%

-Voto Artistico 25%

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

10.2 CATEGORIA F

Tutti gli esercizi vengono eseguiti al passo

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

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

10.3 CATEGORIA L

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

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

10.4 CATEGORIA E

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

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

10.5 CATEGORIE INTEGRATE

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

Possono prendere parte alle Categorie Ludiche Integrate anche gli atleti normodotati tesserati con Patente A, dell'età stabilita dal presente Regolamento (Vedi cap 1.5.2), purché inseriti in Squadre dove almeno il 50% dei componenti sia costituito da atleti disabili.

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

Al momento dell'iscrizione il Tecnico responsabile può optare se iscrivere la Squadra, composta per almeno il 50% da atleti disabili, alla Categoria Ludica Integrata o, semplicemente, alla Categoria Ludica. Tale scelta va chiaramente indicata nel modulo di iscrizione, sul quale devono essere anche indicati, nelle note, quali sono i componenti disabili (possibilmente con un piccolo asterisco accanto al nome). Ciò a significare che tale Squadra può anche decidere, a giudizio del Tecnico, di prendere parte alla Categoria Ludica e andare in premiazione a classifica unica con le altre Squadre partecipanti.

Nello svolgimento delle manifestazioni l'ordine di partenza di una Categoria Ludica e della relativa Categoria Integrata sarà unico, mentre le premiazioni verranno effettuate con classifica separata tra le due categorie, in accordo alle modalità previste dal Regolamento Nazionale Volteggio

Per tutte le altre norme riguardanti lo svolgimento delle Categorie Ludiche Integrate (limiti di età, composizione delle squadre, composizione, durata ed esecuzione del programma obbligatorio e del programma libero, ecc.) si applica quanto previsto dal Regolamento Nazionale in vigore per le Categorie Ludiche, ricordando che per i disabili patentati A, rimane valido il Regolamento di Volteggio in vigore (tutte le categorie ludiche senza limite d'età, accompagnati da Tecnici Volteggio).

Gli atleti che competono nelle integrate possono accedere anche ad altra categoria ludica.

10.6 CAT. F OPEN

Possono partecipare gli atleti con pat.A/R e con HF, NV (Non Vedenti), IV (Ipovedenti), e DIR (Disabilità Intellettivo-Relazionale) ancora non classificati.

Il P.O. sarà lo stesso della categoria F. Le variazioni nel P.L. si riferiscono esclusivamente, al limite di tempo e all'età.

Infatti, in tale categoria, che prevede la partecipazione sia a livello Individuale, che a Coppie e a

Squadra, nell'esecuzione del P.L. si hanno 30" a volteggiatore per i normodotati, 60" a Volteggiatore per i disabili (vale la somma). Anche in caso di superamento del Tempo Limite, sarà data la possibilità di portare a completamento il proprio esercizio.

In premiazione verranno chiamati tutti i partecipanti e premiati con classifica ex-aequo.

E' stata all'uopo predisposta una scheda di valutazione che preveda una valutazione descrittiva dell'esercizio, senza punteggio.

E' consentito all'aiuto Longeur di camminare a fianco del Cavallo durante l'esecuzione degli esercizi.

La partecipazione a tale categoria da parte di atleti normodotati, in cui siano presenti al massimo il 50% di atleti normodotati, non escluderà la partecipazione ad altra categoria ludica, nel corso della stessa manifestazione.

11 Categorie AGONISTICHE

11.1 CATEGORIE AGONISTICHE A SQUADRE

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

11.1.1 GENERALITA'

Le categorie a Squadre sono composte da un Test Obbligatorio e un Test Libero

La Squadra entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l' Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione.

I Volteggianti che prendono parte a queste categorie devono avere minimo 8 anni (vale il millesimo dell'anno)

Una Squadra è composta da un Longeur, un Cavallo e un numero di Volteggianti da 4 a 6 per le Categorie D e C da 6 Volteggianti per le Categorie 1*-2*-3* .

Le Squadre possono essere miste (maschi, femmine).

Le Squadre possono essere composte da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega.

Nelle competizioni a Squadre tutti i Volteggianti dovranno eseguire il Test Obbligatorio e almeno un esercizio, oltre alla salita, nel Test Libero.

Nelle Squadre con Test Libero al passo si può avere un aiuto Longeur che entrerà con la Squadra ed il Longeur. Ogni altro tipo di aiuto esterno è causa di eliminazione

Nelle categorie con Test Libero al galoppo le due prove devono essere separate da almeno un'ora.

Ogni Volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio destro, o sulla schiena o sulla gamba destra.

Test Obbligatorio e Test Libero della categoria D si eseguono sempre consecutivamente e nelle competizioni con 2 manche il Test Obbligatorio viene ripetuto anche nella seconda manche.

Nelle categorie con Test Obbligatorio e Test Libero al galoppo in più manche, nella seconda manche si esegue il solo Test Libero.

11.1.2 TEST OBBLIGATORIO SQUADRE

Ciascun Volteggiatore facente parte di una Squadra deve eseguire tutti gli elementi del Test Obbligatorio.

Il primo a salire a Cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1, segue il numero 2, etc. Il tempo a disposizione per il Test Obbligatorio è di 1 minuto a Volteggiatore.

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Obbligatori Test D Squadre

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

Obbligatori Test C Squadre

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

Obbligatori Test 1 Squadre

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

Obbligatori Test 2 Squadre

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

Obbligatorie Test 3 Squadre

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

11.1.3 TEST LIBERO SQUADRE

Ogni Volteggiatore deve eseguire almeno un esercizio oltre la salita.

Non sono permessi più di 3 Volteggiatori (nelle categorie che lo consentono) a cavallo contemporaneamente, e in tal caso almeno 2 devono essere in contatto con il cavallo altrimenti questi elementi dell'esercizio non saranno valutati.

Un Test Libero è composto da esercizi statici e dinamici. Gli esercizi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo.

Le salite e discese con aiuto da terra non vengono valutate.

Tempo Limite: 3' e 30" per le categorie D e C e 4' per le categorie 1*-2*-3*

Libero Test D Squadra

Il Test Libero viene eseguito al passo.

Può includere esercizi con uno, due o tre Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo con un massimo di sei esercizi statici in tre.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 20 esercizi del libero.

Libero Test C Squadra

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Sono ammessi al massimo due Volteggiatori contemporaneamente sul Cavallo.

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata.

Libero Test 1 Squadra

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Può includere esercizi con uno, due o tre Volteggianti contemporaneamente sul Cavallo con un massimo di sei esercizi statici in tre.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 20 esercizi del libero.

Libero Test 2 Squadra

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Può includere esercizi con uno, due o tre Volteggianti contemporaneamente sul Cavallo.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 25 esercizi del libero.

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

11.1.4 VALUTAZIONE DELLA GARA A SQUADRE

TEST OBBLIGATORIO squadre:

-Voto Cavallo 25 % (1 voto)

-Voto Esercizio 75% (3 voti)

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

TEST LIBERO Squadra:

-Voto Cavallo 25% (1 voto)

-Voto Tecnico 50% (2 voti)

-Voto Artistico 25% (1 voto)

Voto Tecnico:

Nelle Squadre C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto Esecuzione degli esercizi del libero.

Nelle Squadre D, 2* Junior e Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto Esecuzione (70%) e Voto Difficoltà (30 %).

Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10.

Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale.

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

Voto Difficoltà:Libero Test D e Test 1 Squadre

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

Solo i 20 esercizi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

- Esercizi Difficili (D) 0.5 punti
- Esercizi Medi(M) 0.3 punti
- Esercizi Facili(F) 0.1 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 2 Squadre

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

Solo i 25 esercizi col più alto grado di difficoltà saranno valutati come segue:

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Voto Artistico:

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

11.1.5 VOTO FINALE DELLA GARA A SQUADRE

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

Nelle gare a due manche la categoria D nella seconda manche ripete sia il Test Obbligatorio che il Test Libero in un'unica entrata. Voto Finale Squadra categoria D: somma del punteggio totale delle due manche diviso due.

Le categorie C-1*-2*-3* nella seconda manche ripetono solo il Test Libero. Voto Finale Squadra categoria C-1*-2*-3* somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre.

In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità i concorrenti verranno classificati ex-aequo.

11.2 CATEGORIE AGONISTICHE INDIVIDUALI

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

11.2.1 GENERALITA'

Ogni Volteggiatore può partecipare ad una sola Categoria Individuale per evento (Concorso).

Il Volteggiatore/i Individuale entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l'Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione.

Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (è d'obbligo per la categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso.

Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se si hanno più Volteggiatori sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il concorrente successivo può entrare nel circolo solo quando il Volteggiatore precedente ha toccato terra dopo la discesa finale.

Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Volteggiatore che è entrato.

Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso un Volteggiatore entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero.

Nelle gare in cui sono previste due manche, nella seconda manche potranno essere presentati sia il Test Obbligatorio che il Test Libero oppure solamente il Test Libero. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso.

Ogni Volteggiatore deve portare un numero fornito dal C.O. sul braccio o sulla gamba destra. Se il Volteggiatore entra in gara senza il numero il Presidente di Giuria può fare un Richiamo scritto (vedere sanzioni disciplinari).

E' prevista classifica separata fra Individuale maschile e femminile per tutte le categorie; la classifica verrà unificata nel caso i partenti della categoria siano inferiori a tre.

L'Individuale 3* si svolge sempre in un'unica manche e si divide in tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnico e Test Libero. Nelle gare di un giorno può essere programmato con solo due prove (Test Obbligatorio e Test Libero). La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso.

11.2.2 TEST OBBLIGATORI INDIVIDUALI

Quando più Volteggiatori partono sullo stesso Cavallo solo il primo dovrà attendere la campana per iniziare il Test Obbligatorio, gli altri seguiranno rispettando la regole di entrata nel circolo di gara. Non c'è tempo limite nel Test Obbligatorio.

Per i criteri di valutazione vedi le linee guida

Obbligatori Test D Individuale

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

Obbligatorie Test C Individuale

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

Obbligatorie Test 1 Individuale

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

Obbligatorie Test 2 Individuale

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

Obbligatorie Test 3 Individuale

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

11.2.3 TEST LIBERO INDIVIDUALE

Il Test Libero è composto da esercizi statici e dinamici. Gli esercizi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo.

Le salite e discese con aiuto da terra non vengono valutate.

Per il Test Libero tutti i Volteggianti dovranno attendere il suono della campana da parte del Presidente di Giuria.

Tempo Limite: 1 ' per tutte le categorie.

Libero Test D Individuale

Il Test Libero viene eseguito al passo.

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

Libero Test C Individuale

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata.

Libero Test Individuale

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

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

11.2.4 TEST TECNICO INDIVIDUALE

Il Test Tecnico viene eseguito solo dagli Individuali Senior 3* e consiste in 5 Esercizi Tecnici e Esercizi Liberi aggiunti scelti dal Volteggiatore. Gli Esercizi Tecnici possono essere presentati in qualsiasi ordine. I cinque Esercizi Tecnici scelti dal FEI Vaulting Committee sono pubblicati su sito FEI.

Gli Esercizi Tecnici derivano dalle seguenti categorie di abilità motorie:

- Equilibrio
- Coordinazione
- Forza
- Forza nel salto
- Scioltezza

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

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

11.2.5 VALUTAZIONE DELLA GARA INDIVIDUALE

TEST OBBLIGATORIO Individuale:

-Voto Cavallo 25 % (1 voto)

-Voto Esercizi 75% (3 voti)

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

TEST TECNICO Individuale:

-Voto Cavallo 25% (1 voto)

-Voto Esercizi 50% (2 voti)

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

-Voto Artistico 25% (1 voto)

-TEST LIBERO Individuale:

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

Voto Tecnico:

Negli Individuali C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli esercizi del libero.

Negli Individuali D, 2* Junior e Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).

Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10.

Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale.

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

Voto difficoltà:

Test Libero D Individuale

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Test Libero Individuale

Gli esercizi sono divisi in quattro gradi di difficoltà

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Voto Artistico:

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

Per i Criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

11.2.6 VOTO FINALE DELLA GARA INDIVIDUALI

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

Nelle gare a due manche la categoria D nella seconda manche ripete sia il Test Obbligatorio che il Test Libero in un'unica entrata. Voto finale: somma del punteggio totale delle due manche diviso due.

Le categorie C-1*-2* che nella seconda manche ripetono solo il Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre.

Le categorie C-1*-2* che nella seconda manche ripetono Test Obbligatorio e Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale delle 2 manche diviso due.

La categoria 3* quando composta da tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnico, Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre.

La categoria 3* quando composta da due prove: Test Obbligatorio, Test Libero. Voto finale: somma del punteggio totale dei due Test diviso due.

In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round.

11.3 CATEGORIE AGONISTICHE PAS DE DEUX

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

11.3.1 GENERALITA'

Il Pas de deux è composto da un Cavallo, un Longeur e due Volteggianti.

Nella categoria D è ammesso l'aiuto Longeur. Ogni altro tipo di aiuto esterno è causa di

eliminazione.

Un Volteggiatore può partire in due Pas de Deux diversi se di categoria D o C; può partire invece in un solo Pas de Deux 1*,2* o 3*.

Nelle categorie Pas de Deux D, C e 1* si eseguono due prove: Test Obbligatorio e Test Libero. Nelle Categorie 2* e 3* si esegue una sola prova: Test Libero.

Nella Categoria D e C ogni volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio o sulla gamba destra o sulla schiena. Il primo a salire a cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1. I due Volteggiatori si alternano come in una Squadra: il secondo Volteggiatore deve stare al centro e salire appena il primo scende.

Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (obbligatorio per categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso.

Tre Pas de Deux di Categoria D possono entrare insieme in una un'unica entrata.

Due Pas de Deux di Categoria C-1*-2*3* possono entrare insieme in un'unica entrata. Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se si hanno più Pas de Deux sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il Pas de Deux successivo può entrare nel circolo solo quando il Pas de Deux precedente ha toccato terra dopo la discesa finale. Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Pas de Deux che è entrato.

Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso un Pas de Deux entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero.

Nelle gare in cui sono previste due manche, nella seconda manche le Categorie 2* 3* presenteranno un secondo Test Libero; nella categoria D saranno obbligatoriamente presentati tutti e due i Test in un'unica entrata; le Categorie C e 1* possono svolgersi solo in un unico round con due prove: Test Obbligatorio e Test Libero.

I Pas de Deux possono essere misti (maschi, femmine). La classifica quindi sarà sempre unificata.

I Pas de Deux possono essere composti da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega.

11.3.2 TEST OBBLIGATORI PAS DE DEUX

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

Test Obbligatori D Pas de Deux

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

Test Obbligatori C Pas de Deux

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

Test 1 Obbligatori Pas de Deux

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

11.3.3 TEST LIBERO PAS DE DEUX

Il Test Libero è composto da esercizi statici e dinamici. Gli esercizi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo.

Tempo Limite: 1'30" per le categorie D, C, 1* e 2 * Junior

Tempo Limite : 2' per le categorie 1*, 2*e 3* Senior

Libero Test D Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al passo.

Tempo a disposizione 1'30".

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

Libero Test C Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1'30".

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata.

Libero Test 1 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1'30".

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

Libero Test 2 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 2'.

Ai fini del Voto di Difficoltà saranno considerati 13 esercizi del libero.

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

11.3.4 VALUTAZIONE DELLA GARA PAS DE DEUX

TEST OBBLIGATORIO Pas de Deux:

-Voto Cavallo 25 % (1 voto)

-Voto Esercizi 75% (3 voti)

Il punteggio degli Esercizi Obbligatori viene sommato. La somma viene divisa per il numero di esercizi. Il risultato viene diviso 2.

TEST LIBERO Pas de Deux:

-Voto Cavallo 25% (1 voto)

-Voto Tecnico 50% (2 voti)

-Voto Artistico 25% (1 voto)

Voto Tecnico:

Nel Pas de Deux C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli esercizi del libero.

Nei Pas de Deux D, 2* Junior e Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).

Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10. Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale.

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

Voto difficoltà:

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

Libero Test D

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 1 (Junior 2*)

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 2 (Senior 2* 3*)

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Voto Artistico:

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

11.3.5 VOTO FINALE DELLA GARA PAS DE DEUX

Nelle Categorie D, C e 1* il punteggio dei due Test è sommato e diviso due.

Nelle Categorie 2* e 3* il punteggio finale è dato dal risultato del solo Test Libero

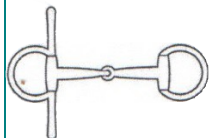
Nelle categorie D, 2* e 3* a più manche il punteggio di ciascuna manche è sommato e diviso due.

In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round. In caso di pari merito nelle categorie 2* 3* a una sola manche (un solo Test Libero) la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel Voto Tecnico.

Tavola 1 – IMBOCCATURE AMMESSE



Filetto in gomma, cuoi o plastica



Filetto a Oliva, con o senza aste



Filetto a D



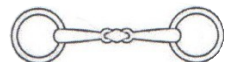
Filetto semplice ad anelli



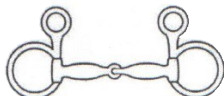
Filetto semplice a doppio snodo con attacco francese



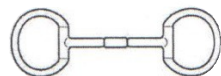
Filetto semplice ad anelli con doppio snodo



Filetto semplice a doppio snodo con losanga



Filetto con stanghette



Filetto Semplice con snodo girevole

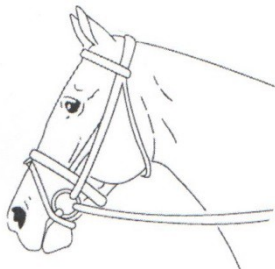


Filetto semplice con anello centrale girevole

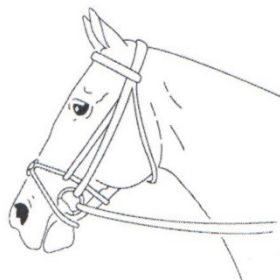
Tavola 2 – CAPEZZINE AMMESSE

Le capezzine devono essere piatte e non costruite in materiali diversi dal cuoi; pelle, pelo di montone o materiali simili possono essere usati sui montanti della capezzina purchè non superino i tre centimetri di spessore misurati dalla guancia del cavallo. Un piccolo disco di pelo può essere usato nel punto di intersezione delle due strisce di cuoi nella capezzina incrociata.

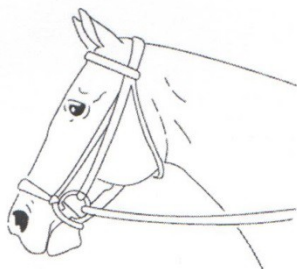
Capezzina con chiudibocca



Capezzina Incrociata



Capezzina Tedesca



Capezzina Semplice

