



federazione italiana sport paralimpici
degli intellettivo relazionali

EQUITAZIONE

REGOLAMENTO TECNICO

(edizione novembre 2025 v2)

INDICE NORME DI ATTUAZIONE E REGOLAMENTO TECNICO EQUITAZIONE

Premessa

Articolo 1..... Abilitazione dei cavalieri e loro classificazione

Articolo 2..... Categorie

Articolo 3..... Sfera di applicabilità delle norme

Articolo 4..... Manifestazioni

Articolo 5..... Classificazione delle manifestazioni

Articolo 6..... Norme comuni a tutte le manifestazioni

Articolo 7..... Specialità previste

Articolo 8..... Campo di gara

Articolo 9..... Valutazione delle gare

Articolo 10..... Ammissione Cavalieri alle diverse Specialità

Articolo 11..... Classifiche

Articolo 12..... Tenuta

Articolo 13..... Bardatura

Articolo 14..... Imboccature

Articolo 15..... Saluto

Articolo 16..... Iscrizioni

Articolo 17..... Riunioni C.O.L./Ispettore/Istruttori

Articolo 18..... Ordine di partenza

Articolo 19..... Ispettore FISDIR

Articolo 20..... Norme per gli organizzatori

Articolo 21..... Reclami

Articolo 22..... Sanzioni

Articolo 23..... Figure tecniche per lo svolgimento dell'attività sportiva

Premessa

il presente regolamento disciplina gli sport equestri svolti dalle persone con disabilità intellettiva e relazionale all'interno della FISDIR sia a livello promozionale, sia a livello agonistico.

Gli sport equestri praticati dagli atleti con disabilità intellettiva/relazionale sono suddivisi in due ambiti di attività separati e distinti:

- **Promozionale** → specialità previste:
 - Prova Didattica;
 - Gimkana di grado 1 e 2;
 - Dressage di grado 1 e 2.
- **Agonistico** comprende le categorie II1-II2-II3 specialità previste:
 - Gimkana di grado 3;
 - Dressage di grado 3.

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

La disciplina dell'equitazione è strutturata secondo il seguente schema regolamentare:

<i>disciplina</i>	<i>settori</i>	<i>classificazione federale</i>	<i>campionati italiani</i>	<i>categorie</i>		
				<i>sportive</i>	<i>sessu</i>	<i>età</i>
equitazione	settore agonistico	disciplina agonistica	assoluti	no	no	no
	settore promozionale	disciplina promozionale	promozionali	no	no	si

Requisiti generali di partecipazione alle competizioni

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel "Regolamento dell'attività federale" e nel "Regolamento Sanitario" della FISDIR cui si rinvia integralmente.

In particolare, si evidenzia:

- Sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all'atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del "Regolamento Sanitario" della FISDIR),
- L'età minima per partecipare alle gare promozionali è fissata a 8 anni e 9 anni per le gare agonistiche. L'età deve essere compiuta entro il termine della stagione sportiva in corso.
- gli atleti della categoria promozionale ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso di un certificato di idoneità alla attività sportiva non agonistica ai sensi del D.M. 24 aprile 2013. L'atleta è tenuto a sottoporsi a controllo medico annuale che comprende obbligatoriamente la misurazione della pressione arteriosa e l'effettuazione di un

elettrocardiogramma a riposo. In caso di sospetto diagnostico il medico certificatore può avvalersi della consulenza del medico specialista del medico dello sport o dello specialista di branca.

- gli atleti della categoria agonistico ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso di un “certificato di attività agonistica adattato agli atleti disabili (art. 3 del “Regolamento Sanitario” della FISDIR),
- gli atleti devono essere in regola con il versamento delle previste “tasse gara” (art. 14 del “Regolamento dell’attività federale”).

Gli atleti promozionali sono suddivisi nelle seguenti categorie di età:

- **Esordienti** 8 – 11 anni;
- **Junior** 12 – 19 anni;
- **Senior** 20 – 35 anni;
- **Amatori** oltre i 36 anni.

La classifica delle gare avviene su graduatoria assoluta, sommando i punteggi ottenuti dalle n. 2 prove della stessa gara. La suddivisione per età dà diritto alla premiazione del miglior risultato tecnico di specialità di tutta manifestazione (Gimkana -Dressage).

Per gli atleti agonistici la categoria d’età è UNICA.

Competizioni di Ambito Promozionale

- ✓ Gimkana Grado 1 e 2
- ✓ Dressage Grado 1 e 2

Competizioni di Ambito Agonistico II1-II2-II3

- ✓ Gimkana Grado 3
- ✓ Dressage Grado 3

ARTICOLO 3 - SFERA DI APPLICABILITÀ DELLE NORME
--

Il presente Regolamento deve essere osservato:

- dalle Società Sportive affiliate;
- dai Comitati Organizzatori Locali (COL);
- dai tesserati che si iscrivono e partecipano alle manifestazioni;
- da chi esercita una qualunque funzione inerente alle manifestazioni stesse;
- da chiunque ottenga concessioni di qualsiasi genere sotto garanzia o per tramite del CIP;
- dagli Istruttori;
- dai proprietari dei cavalli messi a disposizione per le suddette manifestazioni.

I sopra citati sono tenuti a riconoscere l'autorità della FISDIR, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie, in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

Tutti gli Ufficiali di Gara di una Manifestazione autorizzata dalla FISDIR agiscono per conto dello stesso quindi non avranno alcuna responsabilità di carattere finanziario o di altra natura per qualunque atto, omissione o decisione, presa in buona fede, nello svolgimento delle loro funzioni.

Per quanto non contemplato dal presente Regolamento e quando non in contrasto con esso, valgono i Regolamenti nazionali FISE (Federazione Italiana Sport Equestri) che i COL, i Tecnici e gli Istruttori sono tenuti a conoscere.

Per i casi fortuiti o di carattere eccezionale é competenza dell'Ispettore presente alla Manifestazione, prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo e della salvaguardia dei partecipanti.

Il presente Regolamento entra in vigore dopo la sua approvazione da parte degli Organi deliberanti FISDIR, pertanto da tale data si considerano abrogate tutte le precedenti disposizioni.

ARTICOLO 4 - MANIFESTAZIONI

Possono indire manifestazioni sportive di equitazione le società sportive affiliate alla FISDIR oppure Comitati Organizzatori Locali (COL) che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario; in questo caso deve essere comunque garante un affiliato alla FISDIR. Ogni manifestazione deve essere autorizzata dalla FISDIR o dal rispettivo Organo Periferico competente per territorio. Le autorizzazioni dovranno essere richieste alla FISDIR o al competente Organo Periferico nei termini e nei modi di anno in anno stabiliti ed inviati dalla Federazione alle Società Sportive.

La FISDIR ha il potere di apportare al programma tutte le modifiche che riterrà necessarie per il miglior svolgimento della manifestazione, e di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, anche se già autorizzata, se non ha ottenuto, nel modo che riterrà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione da parte della FISDIR o degli Organi Periferici sono subordinati all'impegno da parte dell'Organizzatore di:

- ⇒ attenersi alle prescrizioni dello Statuto FISDIR e del presente Regolamento;
 - ⇒ indicare sui programmi, sui manifesti e su ogni altra pubblicazione, l'approvazione da parte della FISDIR o dagli Organi Periferici;
 - ⇒ divulgare il programma della manifestazione appena approvato;
 - ⇒ assicurare:
- α) campi gara e prova idonei per recinzione e fondo: per il Dressage un campo gara regolamentare e per la Gimkana un campo con dimensioni da un minimo di mq 800 (esempio 20x40) a un massimo di mq 2500 (esempio 45x55)
 - β) per i concorsi con cavalli comuni, un numero di cavalli morfologicamente, tecnicamente e caratterialmente idonei, opportunamente bardati, tale che il loro impiego in gara non superi il numero di cinque prestazioni nell'arco della giornata, se le riprese sono al passo, e tre prestazioni in totale, se anche una sola ripresa è ad andature superiori.
 - χ) il necessario per la Giuria, il Centro Calcoli e la sicurezza di cavalieri e cavalli.

ARTICOLO 5 - CLASSIFICAZIONE DELLE MANIFESTAZIONI

Le Manifestazioni si dividono in:

1 Manifestazioni Regionali, Interregionali, e ad inviti, che devono essere autorizzate dagli Organi territoriali di competenza che ne approvano i rispettivi programmi e ne controllano l'organizzazione e lo svolgimento a mezzo di un Ispettore di sua nomina. Possono prevedere solo l'ambito promozionale, solo l'ambito agonistico, oppure entrambi.

Manifestazioni Regionali: sono riservate ai concorrenti aventi la residenza sportiva nella regione in cui ha luogo la manifestazione.

Manifestazioni Interregionali: ad esse sono ammessi oltre ai concorrenti aventi la residenza sportiva nella regione in cui ha luogo la manifestazione, anche i concorrenti aventi la residenza sportiva in altra Regione.

Manifestazioni a Inviti: sono riservate a concorrenti o società invitate direttamente dall'organizzatore.

2 Manifestazioni Sociali, che sono quelle che si svolgono all'interno delle Società affiliate alla FISDIR con l'esclusiva partecipazione dei propri soci. Queste non vanno approvate dalla FISDIR; dovrà comunque esserne data comunicazione all'organo competente per territorio che a sua discrezione potrà inviare un proprio Tecnico.

3 Manifestazioni Nazionali cui sono ammessi i concorrenti di tutte le società sportive affiliate alla FISDIR; devono essere autorizzate dalla FISDIR che ne approva i relativi programmi e ne controlla l'organizzazione e lo svolgimento.

In ognuna delle manifestazioni sportive sopra elencate il COL ha facoltà di contenere il numero dei concorrenti o delle gare ammesse, utilizzando un sistema concordato di volta in volta con il Coordinatore di disciplina o l'Ispettore Tecnico designato per la Manifestazione. Possono prevedere solo l'ambito promozionale, solo l'ambito agonistico, oppure entrambi.

4 Campionati Regionali, Promozione ed Agonistico, sono indetti dai Comitati Regionali che nominano anche l'Ispettore Tecnico designato a presenziarne lo svolgimento; generalmente sono affidati ad un COL che ne abbia fatto richiesta. Possono essere anche "open", cioè aperti a concorrenti di altre regioni, che però non vanno in medaglia; viene inoltre data la possibilità di assegnare medaglie anche nel caso di "valutazione individuale ufficiale".

5 Campionati Nazionali Individuali; la FISDIR indice per l'attività promozionale i "**Campionati Italiani Promozionali**" e per l'attività agonistica i "**Campionati italiani Assoluti**"; sono generalmente affidati ad un COL che ne abbia fatto richiesta.

Per il Campionato Nazionale Individuale valgono in generale le norme citate per le Manifestazioni Nazionali ma è comunque previsto un specifico regolamento che viene appositamente stilato di anno in anno dagli Organi competenti della FISDIR.

ARTICOLO 6 - NORME COMUNI A TUTTE LE MANIFESTAZIONI
--

Per ogni Manifestazione (ad invito, regionale, interregionale, nazionale, campionato regionale o nazionale) il COL deve sottoporre alla Segreteria Nazionale o alla Segreteria Regionale della FISDIR i seguenti documenti:

⇒ 30 giorni prima della manifestazione

- α) il programma generale per l'approvazione, indicante il numero dei cavalli messi a disposizione, le specialità e categorie programmate, il Responsabile Tecnico della Manifestazione che deve essere esperto e competente, preferibilmente un Tecnico qualificato FISDIR (Istruttore o Ispettore), gli incaricati della Segreteria e del Centro Calcoli, i Giudici nominati, le caratteristiche dei campi gara e prova

⇒ 15 giorni dopo la conclusione della manifestazione:

- α) classifica individuale ufficiale (Unica tra cavalieri con cavalli di proprietà e comune)
- β) classifica per Società
- χ) schede dei Giudici e del Commissario di Campo (solo nel caso dei Campionati Italiani e Concorsi Nazionali).

Il C.O.L. deve indicare sul programma della manifestazione se un concorrente che utilizza Cavalli Comuni può iscriversi a 2 gare, ossia ad una gara di Dressage e ad una di Gimkana, o a 2 test differenti della stessa specialità, dello stesso grado o anche di grado diverso (ad eccezione del dressage di grado 3). Nel caso in cui sul programma non venga segnalato nulla è da intendersi che verrà data la possibilità di iscriversi ad una sola gara.

I concorrenti con cavalli di proprietà possono partecipare ad entrambe le specialità e/o anche a 2 test differenti di una stessa specialità; durante i campionati regionali e nazionali gli atleti con cavalli di proprietà, pur potendo partecipare anche a due gare di una stessa specialità, potranno concorrere per il titolo di specialità solo in una sola gara di loro scelta.

Il C.O.L. e l'Ispettore della manifestazione hanno comunque la facoltà, anche per i concorrenti con cavalli di proprietà, di limitare l'iscrizione ad una sola specialità qualora il numero di iscritti non consenta di svolgere nei tempi programmati l'intera manifestazione.

I Concorrenti, gli Istruttori ed i Dirigenti delle società sportive iscritte alla manifestazione devono esibire la propria tessera FISDIR aggiornata qualora venga richiesta dalla Giuria, dal COL o dall'Ispettore della manifestazione; i Presidenti di Società devono inoltre custodire i certificati medici di idoneità alla pratica sportiva dei propri atleti iscritti in gara.

Tutti gli atleti dovranno portare con sé il proprio **Libretto del Cavaliere** (vedi Allegato 4) debitamente compilato in ogni sua parte.

I cavalli comuni sono, di regola, messi a disposizione dal COL in numero e qualità adeguate e sufficienti per tutti i partecipanti (categorie con cavalli comuni) ed assegnati ai cavalieri secondo le specialità e le categorie cui sono iscritti. Il loro impiego in gara non deve superare il numero di 6 prestazioni se le riprese sono al passo, e quattro prestazioni in totale, se anche una sola ripresa è ad andature superiori. La stessa norma vale anche per i cavalli di proprietà.

Il C.O.L. non garantisce la possibilità di poter fornire ad un concorrente iscritto ad entrambe le specialità un unico cavallo tecnicamente in grado di poter affrontare sia un test di gimkana, sia un test di dressage. I concorrenti iscritti ad entrambe le specialità dovranno quindi essere in grado di poter montare anche 2 cavalli diversi nell'arco di una stessa giornata.

Fatte salve, per quanto possibile, le richieste poste alla voce "adattamenti/caratteristiche" del modulo d'iscrizione alla gara, il COL procederà, alla presenza dell'Ispettore della manifestazione all'assegnazione del cavallo.

Sarà compito del COL provvedere a facilitazioni o rimborsi per chi metta a disposizione cavalli di proprietà anche come cavalli comuni. In ogni caso anche per i cavalli di proprietà messi a disposizione del COL dovrà valere sempre la regola di massimo 6 percorsi per i test solo al passo e di massimo 4 percorsi per i test alle andature superiori.

Durante ogni manifestazione il Responsabile dei cavalli, il Responsabile tecnico del COL e l'Ispettore della manifestazione sono autorizzati a controllare il comportamento dei cavalli ed il loro utilizzo e a escludere quelli che possono presentare situazioni a rischio.

Sicurezza e gestione del campo prova: il campo prova deve essere un ambiente sicuro, controllato e adeguato al livello tecnico degli atleti. Durante l'utilizzo da parte di atleti delle categorie didattiche o di Grado 1, non è consentita la presenza contemporanea di atleti che trotano o galoppino, al fine di garantire la sicurezza di tutti i partecipanti. L'accesso al campo prova deve essere regolamentato per evitare sovraffollamenti o interferenze tra atleti di diversi livelli. Gli ingressi avvengono secondo orari e modalità stabilite dal Direttore di Campo e degli ufficiali di gara. È obbligatoria la presenza di un addetto al campo prova, incaricato di vigilare sul regolare svolgimento delle attività e di segnalare tempestivamente eventuali situazioni di rischio.

Comunicazione tra campo prova e campo gara: tra il campo prova e il campo gara deve essere garantita una comunicazione costante per tutta la durata della manifestazione. A tal fine, l'addetto al campo prova, nominato dal COL, è incaricato di coordinare gli ingressi dei binomi dal campo prova al campo gara, nel rispetto dell'ordine di partenza e delle tempistiche previste dal programma ufficiale. L'addetto opera in collegamento diretto con il Direttore di Campo e la Giuria, assicurando la regolarità dei passaggi, la sicurezza e la gestione di eventuali variazioni o emergenze.

Ricognizione del campo di gara: la ricognizione del campo di gara da parte degli atleti, accompagnati dai propri istruttori, deve avvenire esclusivamente negli orari e con le modalità stabilite dal programma ufficiale. Eventuali ritardi o modifiche devono essere comunicati dalla Giuria, in accordo con il Direttore di Campo. Durante la ricognizione, tutti gli atleti sono tenuti a rispettare le norme di sicurezza e ad attenersi alle istruzioni degli Ufficiali di Gara. I cavalli possono accedere al campo gara, prima della ricognizione riservata ai cavalieri, per effettuare una fase di familiarizzazione tenuti a mano, secondo le modalità e i tempi stabiliti dal Direttore di Campo, dall'Ispettore di Gara e dalla Giuria. In materia di tutela e benessere del cavallo, si applicano le

disposizioni previste dal Regolamento FISE e dalle Linee Guida per la Tutela del Cavallo in ambito sportivo, cui la FISDIR integralmente aderisce.

ARTICOLO 7 - SPECIALITÀ PREVISTE

Nelle Manifestazioni Equestri riservate ad atleti DIR-p sono programmabili le seguenti specialità, che vengono definite nel dettaglio nei relativi allegati.

1) Prova Didattica (vedi Allegato 1)

L'istruttore é in campo e si comporta come se stesse svolgendo una lezione, dando tutti gli aiuti necessari; può restare vicino al concorrente e anche prendere il cavallo alla longhina senza incorrere in penalizzazioni. **La Prova didattica si svolge nel campo allestito per la gara di gimkana più facile prevista dal programma della manifestazione.**

Questa "prova" sarà giudicata dalla Giuria FISE ove possibile. In mancanza della giuria FISE sarà dell'Ispettore della manifestazione che valuta la prova giudicando complessivamente il concorrente.

Non viene stilata una classifica e tutti i concorrenti vengono chiamati in premiazione per il ritiro della scheda di giudizio e la consegna di una medaglia/coccarda di partecipazione.

2) Gimkana (vedi Allegato 2)

La Gimkana è una gara di precisione e consiste in un percorso lungo il quale sono disposti degli "Elementi" ovverosia situazioni concrete, più o meno semplici, che il cavaliere deve affrontare e superare a cavallo nel modo prescritto.

Il percorso è costituito da un minimo di 6 a un massimo di 10 elementi da superarsi al passo o al trotto.

Ogni elemento deve avere un nome e delle caratteristiche particolari che lo contraddistinguono, va numerato secondo una successione logica con un numero posto in basso a destra e bandierato con rosso a destra e bianco a sinistra

Le Gimkane si dividono in:

- ⇒ **Grado 1** (Ambito Promozionale) da eseguirsi al passo, suddiviso a sua volta in Gr 1 Elementare e Gr 1 Medio
- ⇒ **Grado 2** (Ambito Promozionale) da eseguirsi al passo e trotto, suddiviso a sua volta in Gr 2 Elementare e Gr 2 Medio
- ⇒ **Grado 3 Elementare** (Ambito Agonistico) da eseguirsi al trotto e/o galoppo con il superamento di barriere a terra e/o di ostacoli, non più di tre con altezza massima di 40cm.
- ⇒ **Grado 3 Medio** prevede un percorso di 6/8 salti con altezza massima di 60cm.

Le gare di Gimkana vengono giudicate da Giurie composte da Giudici FISE di Dressage di Completo -di Stile FISE.

3) Dressage (vedi Allegato 3)

Questa specialità, fatti salvi alcuni adattamenti meglio precisati nel seguito, é ispirata ai criteri tecnici e normativi del Regolamento di Dressage della FISE e ad esso si riferisce.

Sono istituite le seguenti categorie:

- ⇒ **Grado 1**(Ambito Promozionale) da eseguirsi al passo prevede:
 - ⇒ Ripresa livello Elementare (Gr.1 Test E.)
 - ⇒ Ripresa livello Medio (Gr. 1 Test M.)
 - ⇒ ripresa livello Avanzato (Gr. 1 test A)

- ⇒ **Grado 2**(Ambito Promozionale) da eseguirsi al passo e trotto prevede:
 - ⇒ Ripresa livello Elementare ID 10 ed.2012 rev 2022
 - ⇒ Ripresa livello Medio ID 20 ed.2012 rev 2022
 - ⇒ Ripresa livello Avanzato ID 30 ed.2012 rev 2022
 - ⇒ Ripresa FREESTYLE TEST GRADO 2.

Per l'attività agonistica (DIRa):

- ⇒ **Grado 3** (Ambito Agonistico) da eseguirsi al passo, trotto e galoppo prevede:
 - ⇒ Ripresa E 60 ed. 2016 rev 2022
 - ⇒ Ripresa E 80 ed. 2006 rev 2022
 - ⇒ Ripresa E 100 ed. 2006 rev 2022,
 - ⇒ FREESTYLE TEST GRADO 3.

Le prove di Dressage devono essere giudicate da Giurie composte esclusivamente da Giudici di Dressage o di Completo FISE.

ARTICOLO 8 – CAMPO DI GARA

Prova Didattica e Gimkana

Il campo di Gara deve essere recintato e chiuso. Esso deve avere forma regolare e di dimensioni minime e massime tali da consentire l'allestimento di un percorso di Gimkana adeguato per elementi costruttivi e per complessità esecutiva alle categorie di gara programmate.

Orientativamente le dimensioni minime saranno di circa mq 800, per esempio m. 20X40, idoneo per la Prova Didattica e per le Gimkane Grado 1 e Grado 2; le dimensioni massime saranno di circa mq 2500, per esempio 45x55, idoneo per le Gimkane di Grado 3.

Può essere allestito sia al coperto che all'aperto, può avere il fondo in sabbia o in erba, caratteristiche che devono essere indicate nel Programma della Manifestazione.

Il suo ingresso deve permettere una facile apertura e chiusura.

La recinzione del Campo di Gara deve essere alta almeno un metro da terra e costruita in modo solido e sicuro.

Durante la gara, quando il cavallo è in campo, tutte le entrate e le uscite devono essere chiuse.

Prima della gara non è permesso ai concorrenti di entrare a cavallo in Campo di Gara e/o provare il percorso a cavallo. La ricognizione del percorso può essere fatta solo a piedi e secondo tempi ed orari comunicati dagli organizzatori

⇒ **Dressage**

Le dimensioni del Rettangolo di Gara sono di m. 20x40. Le lettere sono quelle riportate nel regolamento FISE così come le distanze tra loro (tav. 7 in appendice al Regolamento FISE di Dressage).

Il Campo di Gara potrà essere allestito sia al coperto che all'aperto: quest'ultimo caso va segnalato sul programma.

In ogni caso il terreno dovrà essere piano, ben livellato; dovrà essere delimitato ed allestito secondo le norme tecniche del Regolamento FISE di Dressage al quale si rimanda e dovrà essere situato all'interno di un'area dotata di solida recinzione alta almeno un metro.

In caso di atleti con disabilità visiva, oltre a quella intellettiva, potrà essere richiesto da parte degli istruttori di delimitare gli angoli del rettangolo di dressage con pilieri. Sono ammessi gli assistenti addetti al richiamo delle lettere ma il COL non è tenuto al reclutamento e preparazione degli stessi.

Per gli atleti ipoacusici sono ammessi da parte dell'istruttori indicazioni gestuali, purché queste non costituiscano aiuto di compiacenza verso il cavallo.

ARTICOLO 9 – VALUTAZIONE DELLE GARE
--

⇒ **Norme comuni**

Il concorrente ha a disposizione 90 secondi dal suono della campana per dare inizio alla prova, trascorsi i quali è eliminato, così come se dà inizio alla prova prima del suono della campana.

Gli errori di Percorso/Ripresa sono segnalati dalla Giuria con il suono della campana, in tal caso l'Istruttore può suggerire il movimento corretto e dove riprendere il Test.

Il concorrente che lascia il Campo di Gara in modo diverso da quello prescritto viene penalizzato come se avesse fatto un errore.

Il trotto può essere eseguito a scelta seduto o sollevato, anche all'interno della stessa ripresa.

In caso di parità vince il concorrente che ha ottenuto la migliore votazione nei punti di insieme.

⇒ **Gimkana**

Ciascun componente la Giuria utilizzando una apposita scheda, esprime un voto da 0 a 10 con la possibilità di frazioni di 0,50 tenendo conto:

- dell'avvicinamento all'elemento
- dell'esecuzione /superamento dell'elemento
- della regolarità dell'andatura
- del controllo del cavallo
- l'efficacia nell'uso degli aiuti

Valuta inoltre l'armonia con il cavallo, assegnando dei punti d'insieme.

Sono ammessi al massimo tre errori che comportano le seguenti penalità:

- 2 al primo errore
- 4 al secondo errore
- 8 al terzo errore

al quarto errore il cavaliere viene eliminato anche se può chiedere alla Giuria l'autorizzazione a terminare il percorso a scopo didattico.

Si ha errore quando il concorrente:

- non supera gli elementi nell'ordine stabilito ma poi rettifica l'errore
- ripetere un elemento già eseguito
- entrare al contrario all'interno di un elemento

E' causa di eliminazione.

- saltare un elemento senza rettificare
- subire una difesa superiore ai 60"
- esce dal campo gara
- caduta del cavallo o/e cavaliere

Nella Gimkana di grado 3 le penalità saranno:

Difesa o rifiuto 4

Abbattimento 4

Tempo 1pen=4sec

Dressage

La valutazione delle gare di Dressage viene effettuata dai Giudici F.I.S.E. secondo quanto prescritto nel Regolamento di Dressage F.I.S.E., fatto salvo quanto indicato nelle norme generali.

ARTICOLO 10 – AMMISSIONE CAVALIERI ALLE DIVERSE SPECIALITÀ

A partire dall'ottavo anno di età è consentito l'accesso alla Prova Didattica, alla Gimkana di Grado 1 e al Dressage di Grado 1.

Solo per l'accesso ai test di gara di Grado 3, Gimkana e/o Dressage, è obbligatorio che il concorrente abbia partecipato ad almeno una gara di Grado 2, Gimkana o Dressage, conseguendo non meno del 55% del punteggio massimo ottenibile, in una Manifestazione che preveda la presenza dell'Ispettore della manifestazione (il quale dovrà firmare il risultato sul Libretto del Cavaliere).

I concorrenti con cavalli di proprietà possono partecipare ad entrambe le specialità e/o anche a 2 test differenti di una stessa specialità; durante i campionati regionali e nazionali gli atleti con cavalli di proprietà, pur potendo partecipare anche a due gare di una stessa specialità, potranno concorrere per il titolo di specialità solo in una sola gara di loro scelta.

Ogni cavaliere ha diritto ad avere in prossimità del Campo di Gara il proprio Istruttore (secondo le regole previste nel precedente articolo) che dovrà essere un Istruttore tesserato per la FISDIR per la stagione sportiva corrente, o in caso di impedimento su sua delega, un Istruttore FISE/ FISDIR anche di altre società sportive.

L'istruttore durante la Gimkana (di grado 1 e 2) può stare all'interno del campo di gara, in un punto preciso stabilito di volta in volta dalla Giuria, mentre deve stare necessariamente all'esterno del rettangolo, in E o in B, durante le gare di Dressage.

L'ingresso in campo dell'Istruttore durante la prova di Dressage del concorrente ne comporta l'eliminazione.

Il Cavaliere può ricevere dal suo Istruttore, durante l'esecuzione del test di gara, tutte le istruzioni necessarie alla buona riuscita del test, ad eccezione del grado 3 di Dressage dove l'istruttore può procedere solo alla lettura della ripresa.

Qualsiasi aiuto indirizzato al cavallo (fischio, rana, tono della voce etc.) o qualsiasi indicazione gestuale dell'istruttore, è considerato aiuto di compiacenza e comporta la penalizzazione dell'allievo con -2 punti sul voto del movimento che sta eseguendo.

ARTICOLO 11 – PREMIAZIONI E CLASSIFICHE

Per tutte le manifestazioni riconosciute dalla FISDIR (Nazionali e territoriali), per ogni test di gara ove sino presenti almeno 2 concorrenti partenti verrà stilata una Classifica Assoluta tra i cavalieri con cavallo comune e di proprietà, per ogni categoria agonistica II1, II2 e II3 e promozionale.

Verranno premiati i primi tre classificati delle categorie agonistiche II1, II2 e II3 e promozionale con medaglia d'oro, d'argento e di bronzo i primi 3 classificati.

Medaglia ricordo, possibilmente con il logo della manifestazione, per tutti gli Atleti partecipanti sarà offerta dalle Società Sportive o Aree Periferiche FISDIR assegnatarie dell'organizzazione dei Campionati.

Un concorrente, qualora risultasse unico iscritto in un test di gara, potrà comunque effettuare la sua prova che pur non dando luogo a classifica, sarà regolarmente giudicata e sarà valida a tutti gli effetti quale " Valutazione Individuale Ufficiale" e riportata sul Libretto del Cavaliere. Nel caso di Campionati Nazionali e Regionali, sia Agonistici che promozionali, viene inoltre data la possibilità di assegnare medaglie anche nel caso di "Valutazione Individuale Ufficiale".

CLASSIFICA di SOCIETA': nel Campionato italiano verrà stilata una classifica di società facendo la somma dei primi 4 punteggi "squadra" attribuito al cavaliere, le prime tre società classificate verranno premiate con un trofeo a scalare.

ARTICOLO12 – TENUTA

In gara e durante la cerimonia di premiazione si richiede per i cavalieri la seguente tenuta:

Per la Prova Didattica e la Gimkana

- felpa, polo o giubbotto della Società Sportiva
- pantaloni beige o bianchi
- stivali neri o marroni
- jodhpurs e stivaletti con o senza gambali
- cap con sottogola e 3 punti d'attacco (obbligatorio anche in campo prova)

Per il Dressage

➤ Le Giacche sono ammesse di ogni colore in tinta unita, non sono ammesse

giacche a strisce o multicolore;

➤ Pantaloni bianchi o beige;

➤ Cap o casco, omologati con o senza copri casco o visiera e tre punti d'attacco,

neri o dello stesso colore della giacca;

➤ Camicia con colletto o maglietta di colore bianco o chiaro.

➤ Cravatta o plastron bianchi o beige o dello stesso colore della giacca;

➤ Guanti bianchi o beige o neri o dello stesso colore della giacca;

➤ Stivali neri o dello stesso colore della giacca; sono ammesse le ghette nere o

scure solo nelle categorie di livello ID ed E

- maglietta con colletto tipo polo (manica corta o lunga) felpa o maglione o giubbotto della società sportiva

Per tutte e tre le prove speroni e frustino sono facoltativi, se. Usati va rispettato il regolamento FISE di Dressage.

É obbligatorio per tutti gli atleti under 18 indossare il giubbino protettivo sia per le gare di Gimkana che di Dressage.

Durante il periodo compreso tra il 1° maggio e il 30 settembre di ogni anno è consentito l'uso della tenuta estiva, che comporta per gli Atleti la possibilità di partecipare alle gare senza giacca previa autorizzazione del Presidente di Giuria.

Il presidente di Giuria può autorizzare l'uso di tenuta estiva anche in differenti periodi dell'anno, rispetto a quelli sopra indicati, in funzione delle condizioni climatiche.

ARTICOLO 13 - BARDATURA

Si fa riferimento all'articolo dal 125 al 140 del Regolamento FISE di Dressage. Solo per il Dressage DIRp (gradi 1 e 2) è ammesso l'uso delle redini elastiche (vedi art 130.2 Regolamento di Dressage FISE)

ARTICOLO 14 - IMBOCCATURE

Per la Prova Didattica e per la Gimkana sono ammessi tutti i tipi di filetto e tutti i tipi di Pelham.

Per il Dressage si rimanda all'art 128 del Regolamento FISE, precisando che il grado 1 e 2 non è consentito l'uso del morso e filetto.

Articolo 15 - Saluto

Il saluto alla Giuria prevede di:

- ⇒ riunire le redini in una sola mano, destra o sinistra indifferentemente;
- ⇒ portare la mano libera lungo il fianco e nel caso delle amazzoni inclinare anche il capo.

In caso il cavaliere o l'amazzone lo preferisca, il saluto può limitarsi al chinare il capo, e le redini possono essere tenute nelle due mani. Non è necessario segnalarlo sulla scheda.

In ogni caso il saluto non potrà limitarsi al solo alt.

ARTICOLO 16 - ISCRIZIONI

Qualora un istruttore intenda iscrivere un allievo ad entrambe le specialità, Dressage e Gimkana, il modulo di iscrizione dovrà riportare tutte e due le iscrizioni, specificando per ognuna delle specialità Grado e test scelti.

Nelle iscrizioni alla voce "adattamenti/caratteristiche" andranno segnati tutti gli ausili (es: rampa o pedana per montare, ecc), e ogni tipo di bardatura speciale (es:redini adattate).

Si devono segnalare anche il peso e l'altezza del concorrente, ed eventuali danni motori/sensoriali documentati, aggiunti alla patologia DIR-p.

Infine tutto quanto si ritiene utile a facilitare l'assegnazione del cavallo (es: preferisce cavallo in avanti, ha bisogno di cavallo abituato al frustino da dressage o agli speroni), sempre, comunque, nei limiti richiesti per poter partecipare ad una gara.

ARTICOLO 17 - RIUNIONI C.O.L. / ISPETTORE / ISTRUTTORI

In ogni manifestazione sono previste delle riunioni COL/Ispettore/Istruttori.

La prima riunione serve al Responsabile tecnico del COL per:

- presentare il programma di massima della manifestazione, le strutture, i responsabili e ogni altra informazione utile;
- distribuire i moduli che riepilogano le iscrizioni, quelli relativi agli orari e agli spazi riservati ad ogni società sportiva per le prove cavallo/Istruttore e cavallo/cavaliere e quelli di conferma iscrizioni. A questa riunione è obbligatoria la presenza di almeno un rappresentante per Società.

Ogni cavallo deve essere contraddistinto o da un nome o da un numero.

Terminata la prima riunione, sarà possibile provare i cavalli da parte degli Istruttori che lo ritengano necessario e dai concorrenti, secondo i modi e i tempi indicati. Per gli atleti iscritti alle gare di grado 1 verrà dato per le prove un tempo minimo di 20'00" (compreso il tempo di prova cavallo da parte dell'istruttore). Per gli atleti alle gare di grado 2 e 3 verrà dato per le prove un tempo minimo di 30'00" massimo 40'00" (compreso il tempo di prova cavallo da parte dell'istruttore). Per i cavalli comuni la prova sarà consentita solo alle andature richieste dal grado a cui l'atleta è iscritto.

I cavalli di proprietà potranno essere montati dagli Istruttori il giorno delle prove per un massimo di 20'00", per un totale complessivo della prova istruttore/cavallo /cavaliere di 30min per il grado 1 e 40'00" per i gradi 2 e 3. **Nel giorno di gara, solo per i cavalli di proprietà, agli istruttori è consentito montare fino a 20'00" prima dall'orario di partenza del proprio allievo e per un massimo di 20'00".**

Nel giorno di gara, agli Istruttori, non è invece consentito montare i cavalli comuni, che potranno essere mossi alla corda come da regolamento FISE.

Ogni Istruttore che non ritenga di confermare l'abbinamento cavallo-cavaliere di un suo allievo dovrà avvertire il prima possibile l'Ispettore della manifestazione.

L'ultima riunione ha lo scopo di permettere al COL di dare risposta ufficiale alle richieste, necessità o dubbi apparse sui moduli di conferma iscrizioni. Deve essere convocata entro un'ora dalla fine delle prove cavallo/cavaliere e, nel caso non ci fossero richieste da evadere, può essere revocata.

ARTICOLO 18 - ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza verrà distribuito sia agli istruttori che ai Commissari secondo modalità stabilite dal C.O.L. e dovrà contenere gli orari indicativi per ogni categoria di gara.

ARTICOLO 19 – ISPETTORE DELLA MANIFESTAZIONE

Ad ogni manifestazione riconosciuta dalla FISDIR deve essere presente un Ispettore di Equitazione FISDIR, convocato dalla segreteria federale per i campionati italiani e dalle delegazioni regionali per gli eventi territoriali. Sono suoi compiti precipui:

- ⇒ assicurarsi prima dell'inizio delle gare, in tempo utile e anche mediante sopralluoghi e incontri preliminari con il COL, che siano state prese tutte le disposizioni necessarie al regolare svolgimento della manifestazione;
- ⇒ comunicare al Presidente di Giuria, prima dell'inizio di ciascuna gara, che l'ambulanza con medico a bordo sono presenti e che la gara può avere inizio;
- ⇒ sovrintendere al regolare svolgimento tecnico della manifestazione, assicurandosi che il Programma della Manifestazione e le norme del Regolamento vigenti siano rispettate;
- ⇒ garantire e tutelare gli interessi dei concorrenti e del COL adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- ⇒ far applicare le norme regolamentari vigenti informando la Giuria quali esse siano;
- ⇒ eventualmente apportare al programma, in accordo con il COL, tutte quelle modifiche necessarie per il miglior svolgimento della manifestazione.

ARTICOLO 20 - NORME PER GLI ORGANIZZATORI

Dirigenti e Servizi per ogni manifestazione (con l'esclusione dei concorsi sociali) riconosciuta dalla FISDIR o dai suoi Organi Periferici, è prevista da quest'ultimi a seconda del tipo di manifestazione la nomina di:

un Ispettore Tecnico della manifestazione, convocato ufficialmente dalla segreteria federale per i campionati italiani e dalle delegazioni regionali per gli eventi territoriali., il cui nominativo verrà comunicato al COL insieme all'autorizzazione ad organizzare la manifestazione (le relative spese sono a totale carico del COL eccetto che per i Campionati Italiani).

È prevista da parte del COL la nomina di:

- ⇒ un Responsabile Tecnico della Manifestazione;
- ⇒ una Segreteria Organizzativa capace di utilizzare il software dedicato; questa dovrà a tempo debito:
 - ⇒ inserire nel software tutti i concorrenti nelle rispettive specialità/categorie ed assegnare i cavalli comuni e propri,
 - ⇒ preparare le tabelle orarie relative alle prove dei cavalli comuni da parte degli Istruttori e dei concorrenti,
 - ⇒ preparare gli ordini di partenza delle categorie,
 - ⇒ preparare le schede di ciascun concorrente per i Giudici e per il Commissario al Campo di Gara,
- ⇒ un Segretario per ogni Giudice;
- ⇒ un Responsabile del Centro Calcoli e due Assistenti;
- ⇒ un Responsabile delle scuderie e dei cavalli;
- ⇒ un Commissario al Campo di Gara e alle Partenze, che dovrà essere persona competente di cavalli;

- ⇒ un addetto al Campo Prova, che dovrà sovrintendere all'attività in campo prova e al riscaldamento dei binomi, compreso il montare e lo smontare; dovrà controllare tenuta e bardatura, e far rispettare le norme di sicurezza e rispetto dei cavalli.
- ⇒ un Medico anche durante le prove;
- ⇒ un'ambulanza anche durante le prove;
- ⇒ uno Speaker;
- ⇒ un Veterinario reperibile;
- ⇒ un Maniscalco reperibile;

Direttore di Campo

La nomina del Direttore di Campo è di competenza del Comitato Organizzatore Locale (COL) e deve essere effettuata con congruo anticipo, al fine di consentire la corretta progettazione e valutazione del campo gara e del campo prova, nonché la pianificazione dei percorsi di Gimkana per i Gradi 1, 2 e 3. La nomina deve essere comunicata alla FISDIR unitamente a quella della Giuria. Il Direttore di Campo è responsabile della progettazione, dell'allestimento e della sicurezza tecnica del campo di gara e del campo di prova nelle manifestazioni di equitazione FISDIR. Collabora con gli Ufficiali di Gara per assicurare che i percorsi e le prove siano conformi ai regolamenti tecnici vigenti, adeguati al livello degli atleti e svolti in condizioni di sicurezza per cavallo e cavaliere.

Il Direttore di Campo è incaricato di:

- verificare l'idoneità del campo di gara e del campo di prova, del parco ostacoli e delle attrezzature necessarie per la realizzazione dei percorsi;
- redigere e approvare i grafici ufficiali dei percorsi di Gimkana per i Gradi 1, 2 e 3, in conformità ai parametri tecnici del regolamento;
- coordinare l'operato del personale di campo messo a disposizione dal COL;
- consegnare i grafici dei percorsi, completi di tutte le indicazioni tecniche, durante la riunione tecnica che precede l'inizio della manifestazione.

La figura del Direttore di Campo è obbligatoria per i Campionati Italiani, i Campionati Regionali e le manifestazioni interregionali, nonché per tutte le competizioni indette dalla FISDIR. Per le attività territoriali, la deroga è ammessa esclusivamente in caso di accertata e documentata impossibilità nel reperimento di un Direttore di Campo qualificato. In tali circostanze, gli organizzatori devono trasmettere comunicazione motivata alla Delegazione regionale FISDIR, richiedendo autorizzazione preventiva alla deroga. In assenza del Direttore di Campo, le relative funzioni tecniche sono assunte dal Direttore Tecnico e dalla Giuria. Meeting e manifestazioni di carattere promozionale la figura del Direttore di Campo non è obbligatoria. In tali casi, il percorso viene progettato secondo le indicazioni tecniche fornite e l'allestimento del campo gara è effettuato dall'organizzatore, tramite il personale di campo. Il campo montato deve essere visionato dal Presidente di Giuria e dal Direttore Tecnico della manifestazione, che ne attestano la conformità al progetto e alle norme di sicurezza.

Giuria è compito del COL reperire e designare in tempo utile i membri della Giuria nel numero e con la qualifica appropriati (così come previsto all'articolo 5 del presente regolamento ed indicato nel seguito) per ciascuna Manifestazione e Specialità.

I Giudici dovranno trovarsi nella località delle gare almeno un'ora prima dell'inizio della manifestazione e dovranno riunirsi con i Segretari di Giuria, l'Ispettore della manifestazione,

l'addetto al Campo ed il Responsabile Tecnico del COL, per prendere gli accordi necessari al miglior svolgimento delle gare.

Quando è possibile, è bene far eseguire un test di prova da un cavaliere non in gara.

Il COL fornirà alla Giuria una campana e un cronometro, e a ciascun Giudice una cartella contenente:

- l'orario e l'ordine di partenza di ciascuna gara;
- le schede dei concorrenti compilate in modo chiaro in ogni loro parte e già disposte in ordine di successione.

La Giuria di norma sarà formata da 1 a 3 Giudici.

Nei Campionati Italiani le Giurie devono essere composte da almeno tre Giudici. Durante l'evento i giudici presenti dovranno essere in totale almeno 5 per consentire loro un'agevole alternanza.

Nei campionati regionali, la giuria potrà essere composta da un giudice fino ad un massimo di 20 atleti partenti, da due giudici nel caso in cui le iscrizioni siano superiori a 20".

Centro Calcoli: costituiscono il Centro Calcoli uno o più segretari coordinati da un responsabile esperto nell'utilizzo del software; questi saranno dislocati in luogo appartato dove sarà consentito l'accesso solo al Responsabile Tecnico del COL, all'Ispettore della manifestazione ed ai membri della Giuria. Il Centro Calcoli provvederà, una volta in possesso delle schede dei Giudici e del Commissario al Campo Gara a:

- effettuare la somma dei punti assegnati da ogni Giudice, tenendo conto dei punti negativi eventualmente dati;
- farne la media;
- calcolare le percentuali relative al punteggio massimo conseguibile;
- controllare che sulle schede del Commissario al Campo Gara non ci siano annotazioni riguardanti aiuti di compiacenza
- stilare la classifica individuale e farla firmare dall'Ispettore della manifestazione;
- stilare la classifica di Società;
- La segreteria provvederà a distribuire le schede dei giudici (le fotocopie nel caso dei Campionati Italiani); a compilare i Libretti personali del cavaliere, farli firmare dall'Ispettore della manifestazione e riconsegnarli ai cavalieri.

Addetto al Campo Gara e alle Premiazioni, nominato dal COL, verrà consegnata una cartella contenente orari e ordini di partenza in quanto egli dovrà, durante le gare:

- ⇒ assicurarsi che siano state prese tutte le misure di sicurezza e le disposizioni necessarie al regolare svolgimento della manifestazione, e chiamare i concorrenti per l'entrata in campo ;
- ⇒ controllare che l'Istruttore rispetti il regolamento e le disposizioni prese durante le riunioni tecniche;
- ⇒ controllare che nessuno del pubblico dia aiuti di compiacenza al cavaliere o al cavallo.

Speaker sarà cura del COL fornire allo Speaker la colonna sonora utile per la cerimonia di apertura e per la premiazione, ed il materiale utile a presentare la manifestazione, le Società sportive presenti, i cavalieri, ecc. A lui il COL consegnerà un ordine di partenza preciso e chiaro. Sarà compito dello Speaker segnalare il concorrente che si deve preparare per la partenza e quello che entra in campo di gara (non è comunque responsabile di un eventuale ritardo di presentazione di un concorrente).

Cerimonia di Apertura si suggerisce che ogni Manifestazione, specie se di Campionato o di carattere nazionale, debba iniziare ufficialmente con una cerimonia di apertura che preveda, oltre all'Inno e al saluto delle Autorità ecc. (a discrezione del COL), la sfilata delle Società e la loro presentazione al pubblico, oppure la sola presentazione delle Società schierate in zona appositamente scelta e predisposta dal COL.

Premiazioni i COL dovranno provvedere al reperimento dei premi individuali e di Società salvo che per i Campionati Individuali Nazionali e Regionali (per i quali la FISDIR o l'Organo Periferico fornirà le medaglie/premi).

E' necessario dare il giusto risalto alla cerimonia della premiazione, che deve essere effettuata a terra quando i cavalieri non hanno il cavallo di proprietà; il COL comunicherà durante la prima riunione il sistema scelto per la premiazione

ARTICOLO 21 - RECLAMI

Il reclamo avverso una decisione del Giudice di Gara deve essere presentato al Giudice di Gara stesso, per iscritto, a firma di un dirigente e/o tecnico regolarmente tesserato FISDIR per la propria società sportiva per la stagione sportiva corrente, congiuntamente al versamento della tassa pari ad € 200,00 da effettuarsi in contanti, entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati della relativa gara. Il Giudice decide su tutti i reclami e qualora il reclamo sia accolto la tassa verrà restituita.

ARTICOLO 22 - SANZIONI

L'istruttore societario che non rispetta il presente regolamento, che viene meno alle norme di sicurezza, che detiene un comportamento scorretto nei confronti dei suoi colleghi, degli organizzatori, del personale di servizio e volontari (responsabile cavalli, campi gara, campi prova), dei membri della giuria, dell'ispettore della manifestazione, etc potrà incorrere in una Lettera di Richiamo. Questa verrà stilata dall'ispettore della manifestazione e dovrà riportare una breve descrizione dei fatti, nonché luogo e data dell'evento.

Alla terza lettera di richiamo, l'istruttore sarà obbligato, pena la decadenza del brevetto, a svolgere un affiancamento ad un ispettore della manifestazione durante una gara.

ARTICOLO 22 – FIGURE TECNICHE PER LO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA

Sulla base del presente Regolamento Tecnico, la FISDIR ha individuato le figure necessarie e funzionali alla concreta realizzazione e svolgimento dell'attività sportiva dell'equitazione, in ambito societario e/o federale.

Per la consultazione dell'elenco delle mansioni riferite a tali figure, che costituisce parte integrante del presente Regolamento Tecnico, si rinvia all'Allegato E del Regolamento Attività Federale.

VADEMECUM SUI REQUISITI MINIMI RICHIESTI PER L'ORGANIZZAZIONE DI CAMPIONATI ITALIANI FISDIR

IMPIANTO GARA

- ⇒ Disponibilità del Centro ippico (maneggio) dal giorno precedente la data di inizio dei Campionati per permettere agli atleti un minimo di ambientamento
- ⇒ Campi Gara: delle seguenti dimensioni: Dressage 20mt x 40mt - Gimkana grado I e 2 minimo 800mq (es 20mt x 40mt) - Gimkana grado 3 - circa 2500mq (es. 45mt x 55mt)
- ⇒ Fondo in sabbia o in erba
- ⇒ Recinzioni dei campi gara alte almeno un metro da terra e costruite in modo solido.
- ⇒ Campi prova: in numero sufficiente ad affrontare l'evento e di dimensioni adeguate per permettere agli istruttori e ai cavalieri di provare alle tre andature (passo, trotto e galoppo). Tanti campi prova troppo piccoli non sono funzionali. Per un campionato italiano prevedere un campo prova e un campo gara, qualora il numero di partenti per disciplina non superi i 100 partecipanti, oltre a uno spazio dedicato, come un campo prova aggiuntivo o un tondino, per consentire ai cavalli di muoversi o girare alla corda; il campo prova deve avere un proprio addetto (responsabile campo prova). **Tutti i suddetti campi dovranno essere esclusivamente riservati per l'intera durata della manifestazione**
- ⇒ Servizi igienici e spogliatoi adeguati al numero degli atleti e degli accompagnatori e opportunamente segnalati
- ⇒ Tribune, **panchine o sedie** per il pubblico ad adeguata distanza dal campo di gara
- ⇒ Locali idonei e ben attrezzati per eventuali riunioni tecniche
- ⇒ Locale per Centro Calcoli e Segreteria COL
- ⇒ Ampio Parcheggio
- ⇒ Impianto illuminazione
- ⇒ Adeguate zone d'ombra e di riposo con tavoli, gazebo e ombrelloni
- ⇒ Punto ristoro a disposizione delle società sportive
- ⇒ Delimitazione delle zone accessibili ai tecnici e genitori
- ⇒ Zona premiazioni ben visibile, ben allestita con piante, fiori, bandiere, etc.
- ⇒ Zona pre-podio ombreggiata e con panche o sedie o per l'attesa degli atleti

ATTREZZATURA

- ⇒ Per il Dressage recinzioni del rettangolo e le lettere devono essere quelle previste dal regolamento FISE. A bordo campo, dietro alle lettere è opportuno disporre piante e fiori.
- ⇒ Per la Gimkana il parco ostacoli deve essere abbondante per permettere la costruzione di un percorso di Gimkana Gr.3; gli ostacoli devono essere colorati ed in ordine. Oltre alle barriere a terra e ai pilieri, materiale facilmente reperibile in un maneggio, è bene reperire materiale di vario genere, fantasioso e colorato al fine di rendere il percorso più coreografico e facile da memorizzare. Piante e fiori, oltre ad essere ornamentali, sono utili alla costruzione dei percorsi.
- ⇒ Impianto amplificazione efficiente (radiomicrofono) e con speaker esperto in materia

CAVALLI

- ⇒ Numero di cavalli sufficiente per sostenere l'evento: considerando che ogni cavallo può fare circa 3/4 percorsi per 70 partecipanti sono necessari minimo 24 cavalli.
- ⇒ Idonei alle attività proposte (Dressage e Gimkana),
- ⇒ Devono essere selezionati con attenzione e per tempo da un responsabile cavalli esperto e preparato. **Qualora i cavalli vengano presi in prestito o affittati presso altre strutture devono giungere sul luogo della manifestazione almeno 2 giorni prima l'inizio delle gare affinché possano adeguatamente ambientarsi.**
- ⇒ Ogni cavallo deve avere un suo responsabile **che si occupa, per tutta la durata della manifestazione, prove comprese, del governo, pulizia e bardatura dell'animale.** Ogni istruttore potrà rivolgersi al responsabile del cavallo assegnatogli per consegnare la propria bardatura di proprietà (sella – redini – staffe – etc.) **E' comunque responsabilità dell'istruttore verificare che i cambi di bardatura vengano svolti in modo corretto.**
- ⇒ **Il COL può richiedere un sopralluogo da parte di un Tecnico Federale, al fine di visionare ed esaminare l'idoneità dei cavalli identificati per la manifestazione e/o per verificare l'organizzazione logistica della manifestazione.**

GIURIE

- ⇒ E' compito del COL reperire e designare in tempo utile i membri della Giuria nel numero e con la qualifica appropriati per ciascuna Manifestazione e Specialità.
- ⇒ I giudici dovranno trovarsi nella località delle gare almeno un'ora prima dell'inizio della manifestazione e dovranno riunirsi con i Segretari di Giuria, l'Ispettore, addetti al Campo ed il Responsabile tecnico del COL, per prendere gli accordi necessari al miglior svolgimento delle gare.
- ⇒ Il COL fornirà alla Giuria una campana e un cronometro, e a ciascun Giudice una cartella contenente l'orario e l'ordine di partenza di ciascuna gara.

Nei campionati regionali, la giuria potrà essere composta da un giudice fino ad un massimo di 20 atleti partecipanti, da due giudici nel caso in cui le iscrizioni siano superiori a 20 atleti partecipanti.

Nei campionati italiani la Giuria deve essere composta da 3 giudici; il COL dovrà fornire almeno 5 giudici in modo da consentire un'adeguata alternanza.

PERSONALE MEDICO e PARAMEDICO

- ⇒ Ambulanza con Medico a bordo per l'intera durata della Manifestazione
- ⇒ Personale Paramedico di Assistenza in numero adeguato ai partecipanti

SEGRETERIA NECESSARIAMENTE PRESSO L'IMPIANTO GARA.

- ⇒ Personale per Centro Calcoli minimo 3 persone di cui almeno una esperta nell'uso del software dedicato;

- ⇒ Segreteria Organizzativa (Accredito partecipanti, Trasporti, Assistenza Società Sportive, Premiazioni ecc.) **almeno 3 persone;**
- ⇒ Locale Centro Calcoli con almeno 1 computer, stampante, collegamento internet con modem o rete, fotocopiatrice;
- ⇒ Locale Segreteria COL per informazioni partecipanti **disponibile e operativa, dal giorno prima della manifestazione.**

VOLONTARI

- ⇒ Personale addetto per afflusso e deflusso atleti al campo di gara
- ⇒ Personale competente sul campo di gara (allestimento campi prova e campi gara)
- ⇒ Personale di scuderia competente
- ⇒ Segretari per i giudici (almeno 5 persone)
- ⇒ Personale per la consegna schede dei giudici dal campo gara al centro calcoli (minimo 4 persone)
- ⇒ Personale per la preparazione / suddivisione dei premi e medaglie e per l'allestimento della zona podio

ALBERGHI

- ⇒ Alberghi possibilmente nelle vicinanze del campo di gara
- ⇒ Centro informazioni per accreditamento delle società dal primo giorno fino al termine della manifestazione
- ⇒ Locali idonei e ben attrezzati per le riunioni tecniche previste

TRASPORTI

- ⇒ Trasporti gratuiti da e per Aeroporto/Stazione Ferroviaria nei giorni di arrivo e partenza per le società che ne facciano preventiva richiesta
- ⇒ Trasporti gratuiti da e per Impianto di Gara/Sito Cerimonia Apertura/Eventi Collaterali per le società che ne facciano preventiva richiesta

PREMIAZIONI

- ⇒ Podio
- ⇒ Zona pre-podio ombreggiata e con panche o sedie per l'attesa degli atleti
- ⇒ Vassoi per medaglie
- ⇒ Personale Cerimoniale (Medaglie, Coppe, Targhe ecc.)
- ⇒ Speaker

CERIMONIE e EVENTI COLLATERALI

- ⇒ Cerimonia di Apertura e Chiusura che non prenda troppo tempo alla parte agonistica dell'evento
- ⇒ Eventi collaterali entro orari che diano il giusto recupero fisico agli atleti

ALLEGATO 1

PROVA DIDATTICA

Rappresenta la prova più elementare e/o di debutto del cavaliere.

Essa si svolge come una lezione: l'istruttore è in campo, può anche tenere il cavallo del proprio allievo alla longhina e dare tutti gli aiuti necessari. Tuttavia, il cavaliere deve essere in grado di tenere le redini in mano e mostrare di partecipare attivamente alla conduzione del cavallo. La prova consiste nell'esecuzione del percorso di Gimkana più facile tra quelli previsti dal programma di gara.

Queste categorie non hanno classifica e la premiazione avviene ex aequo con coccarda o medaglia di partecipazione.

La prova didattica sarà giudicata dalla Giuria FISE presente.

Campo di Gara : deve essere recintato e chiuso, meglio se si tratta di uno spazio rettangolare. Può essere allestito sia al coperto che all'aperto, può avere il fondo in sabbia o in erba, caratteristiche che devono essere indicate nel Programma della Manifestazione.

Il suo ingresso deve permettere una facile chiusura. La recinzione del campo di gara deve essere alta almeno un metro da terra specialmente quando risulta essere l'unico elemento di separazione dal pubblico.

Durante la gara, quando il cavallo è in campo, tutte le entrate e le uscite devono essere chiuse.



PROVA DIDATTICA

Manifestazione:.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

	MOVIMENTI	NOTE
1	Ingresso Alt, immobilità, saluto	
2	Esecuzione del Percorso	
3	Controllo del cavallo	
4	Uso degli aiuti	
5	Alt, immobilità, saluto Uscita dal campo	

GIUDIZIO COMPLESSIVO:

Firma del Giudice _____

ALLEGATO 2

GIMKANA

La Gimkana è una prova di equitazione in cui il cavaliere deve dimostrare:

- di controllare il cavallo durante tutto il percorso
- di usare correttamente gli aiuti

ed il cavallo deve dimostrare:

- regolarità nelle andature, fluidità nelle transizioni, precisione nelle traiettorie.

Il percorso è costituito da un minimo di 6 a un massimo di 10 elementi da superarsi al passo o al passo/trotto. Ogni elemento deve avere un numero progressivo e delle caratteristiche particolari che lo contraddistinguono; il numero va posto in basso a destra e bandierato con bandierina rossa a dx e bianca a sx.

Le Gimkane si dividono in:

GRADO 1: solo passo, diviso a sua volta in Gr 1 Elementare ed Gr 1 Medio

GRADO 2: passo e trotto, diviso in Gr 2 Elementare e Gr 2 Medio

GRADO 3: trotto e galoppo diviso in Gr 3 Elementare e Gr 3 Medio

A determinare il livello di difficoltà dei percorsi contribuiscono le misure del Campo di Gara, il numero e le caratteristiche degli Elementi usati per costruire il percorso.

GRADO 1

Elementare: da 6 a 8 elementi.

La costruzione del percorso avviene combinando in vario modo, fino ad un massimo di 8, i seguenti elementi:

- 2 Alt – immobilità – saluto (iniziale e finale)
- Dirittura/Diagonale parzialmente guidata
- Angolo parzialmente guidato a mano dx
- Angolo parzialmente guidato a mano sx
- Circolo guidato di 10 o 20 mt di diametro

Elementi facoltativi

- -Cambiamento trasversale -Serpentina semplice-Mezza volta

Medio: da 8 a 10 elementi.

Il percorso prevede 2 Alt – Immobilità – Saluto (iniziale e finale) e altri 6-8 elementi scelti tra quelli previsti dal grado 1 Elementare e quelli previsti dal grado 1 Medio; nel percorso di grado 1 Medio devono essere inseriti almeno 3 dei seguenti elementi:

- Alt – immobilità di 5"
- Mezza volta guidata
- Passaggio su barriere a terra
- Cambiamento Trasversale
- Serpentina di 2/3 curve al posto di 3/4

GRADO 2

Elementare: da 6 a 8 elementi.

Il percorso complessivamente deve prevedere una prima parte al passo, una seconda parte al trotto e un'ultima parte di nuovo al passo.

Gli elementi del percorso sono gli stessi del grado 1, variamente combinati fra loro, con un minimo 3 fino a un massimo 4 elementi da eseguirsi al trotto.

Medio: da 8 a 10 elementi.

Il percorso complessivamente si svolge con l'ingresso ed una prima parte al trotto, una parte centrale al passo (es dirittura guidata al passo medio) ed un'ultima parte al trotto.

GRADO 3

In linea generale le gimkane di grado 3, sia Elementare che Medio, prevedono un grafico simile ad un percorso di salto ostacolo

- **Grado 3 Elementare**: 8/10 elementi (Ambito Agonistico) da eseguirsi al trotto e/o galoppo con il superamento di barriere a terra e/o di ostacoli, non più di tre con altezza massima di 40cm.
- **Grado 3 Medio** prevede un percorso di 6/8 salti con altezza massima di 60cm.

Il percorso richiede il superamento degli ostacoli, con un'altezza non superiore ai 60 cm, costruiti in modo da essere molto invitanti. Possono essere superati al trotto o anche al galoppo (facoltativo).

Campo di Gara deve essere recintato, chiuso e di forma regolare. Le dimensioni devono essere orientativamente di circa mq 800/1500 per le Gimkane di Grado 1 e di Grado 2, di circa mq 1500/2500 per le Gimkane di grado 3. Può essere allestito sia al coperto che all'aperto, può avere il fondo in sabbia o in erba, caratteristiche che devono essere indicate nel Programma della Manifestazione.

Il suo ingresso deve permettere una facile apertura e chiusura. La recinzione del campo di Gara deve essere alta almeno un metro da terra, specialmente quando risulta essere l'unico elemento di separazione dal pubblico. Durante la gara, quando il cavallo è in campo, tutte le entrate e le uscite devono essere chiuse.

L'ingresso in campo da parte del cavaliere deve avvenire autonomamente; l'istruttore può accompagnare il proprio allievo solo fino all'ingresso del campo gara.

Nel caso in cui l'istruttore ritenga opportuno assistere alla prova del proprio allievo dall'interno del campo gara, come previsto dal presente regolamento, l'avvicinamento all'elemento numero 1 del percorso – ALT, IMMOBILITA', SALUTO – dovrà avvenire in completa autonomia. Solo dopo il saluto l'istruttore si sposterà con cautela fino a raggiungere il punto del campo stabilito durante la riunione tecnica.



GIMKANA Grado 1 E.

Manifestazione.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

	ELEMENTI	VOTO MAX	VOTO	ERR.	NOTE
1		10			
2		10			
3		10			
4		10			
5		10			
6		10			
7		10			
8		10			

Uscire al passo

	Punti d'insieme	Voto max.	Voto	Note
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		
2	Controllo del cavallo	10		
3	Uso degli aiuti	10		

TOTALE			
ERRORI			
PUNTEGGIO TOTALE E PERCENTUALE			

Firma del Giudice_____



GIMKANA Grado 1 M

Manifestazione.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

	ELEMENTI	VOTO MAX	VOTO	ERR.	NOTE
1		10			
2		10			
3		10			
4		10			
5		10			
6		10			
7		10			
8		10			
9		10			
10		10			

Uscire al passo

	Punti d'insieme	Voto max	Voto	Note
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		

2	Controllo del cavallo	10		
3	Uso degli aiuti	10		
TOTALE				
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE E PERCENTUALE				%

Firma del Giudice_____



GIMKANA Grado 2 E

Manifestazione.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

	ELEMENTI	VOTO MAX	VOTO	ERR.	NOTE
1		10			
2		10			
3		10			
4		10			
5		10			
6		10			
7		10			
8		10			

Uscire al passo

	Punti d'insieme	Voto Max	Voto	Note
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		

2	Controllo del cavallo	10		
3	Uso degli aiuti	10		
		x2		
TOTALE				
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE E				
PERCENTUALE				

Firma del Giudice_____

GIMKANA Grado 2 M

Manifestazione.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

	ELEMENTI	VOTO MAX	VOTO	ERR:	NOTE
1		10			
2		10			
3		10			
4		10			
5		10			
6		10			
7		10			
8		10			
9		10			
10		10			

Uscire al passo

	Punti d'insieme	Voto Max	Voto	Note
--	-----------------	-------------	------	------

1	Andature (cadenza e regolarità)	10		
2	Controllo del cavallo	10		
3	Uso degli aiuti	10 x2		
TOTALE				
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE E				%
PERCENTUALE				

Firma del Giudice _____

GIMKANA Grado 3 E CAVALIERE :

Scheda Di Valutazione Categorie di Stile

Voti di insieme		Voto	Coeff.	Punti	Note
STATUS e PRESENTAZIONE	- Condizione generale del cavallo - Toelettatura - Condizione atletica - Tenuta del cavaliere - Ingresso al trotto - Alt - Saluto - Circolo iniziale (solo per le cat. specifiche di Stile)		1		
STILE del CAVALIERE	- Posizione del cavaliere - Capacità del cavaliere di rimanere in equilibrio ed in armonia con il cavallo nel movimento - Uso corretto ed efficace degli aiuti		5		
SVOLGIMENTO del PERCORSO	- Capacità del cavaliere di assistere e seguire il cavallo durante tutte le fasi del percorso - Giusto rapporto tra impulso ed equilibrio in funzione della tipologia di gara - Circolo finale (solo per le cat. specifiche di Stile)		4		
TOTALE PUNTI POSITIVI STILE				(a)	

Ostacoli del percorso	*Circolo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	*Circolo		
Penalità agli ostacoli																		(b)
Note percorso																		
		TEMPO:									PENALITA' TEMPO:						(c)	
											(1pen = 4sec)							
												TOTALE PUNTI FINALI SCHEDA					(a)- (b+c)	

Valutazioni	Penalità**		Osservazioni ricorrenti	
10 - eccellente	rifiuto/difesa	4	Sul cavaliere	Sul cavallo
9 - molto bene	abbattimento	4	A Scarsa armonia o insieme	M Sopra o sotto cadenza
8 - bene	*circolo non eseguito o non eseguito correttamente	DA 1 A 4	B Poco controllo del cavallo	N Contro la mano
7 - abbastanza bene	Eliminazione		C Troppo piegato in avanti con le spalle	O Con poco impulso
6 - soddisfacente	2° rifiuto		D Troppo piegato indietro con il busto	P Scarso equilibrio o sulle spalle
5 - sufficiente	caduta cavallo o cavaliere		E Troppo seduto	Q Parabola schienata o schiena ferma
4 - insufficiente			F Staffatura lunga o corta	R Gesto non composto degli anteriori o posteriori
3 - abbastanza male			G Mani alte	S Eccessiva nevrità
2 - male			H Gambe non ferme	T Atteggiamento dell'incollatura non corretto
1 - molto male			I Interventi bruschi o violenti	
			L Tendenzialmente rigido	

*solo per le categorie specifiche di stile
 **le eventuali penalità agli ostacoli verranno sottratte al punteggio di Stile

i punti assegnabili vanno da 1 a 10 con la possibilità di frazioni di 0.50 (es. 1.50, 2.0 ecc..)

*L'ESECUZIONE DEL CIRCOLO E' OBBLIGATORIA SOLO NELLE CATEGORIE GIUDICATE ESCLUSIVAMENTE DI STILE (NON OBBLIGATORIA NELLE CATEGORIE COMBinate: STILE + CATEGORIA AGONISTICA)

Firma del Tecnico Giudicante _____

ALLEGATO 3

DRESSAGE

Per quanto non diversamente contemplato dal presente Regolamento DIR, i criteri tecnici e normativi sono gli stessi del Regolamento di Dressage della FISE. Sono istituite le seguenti gare:

❖ Ambito promozionale (DIRp):

➤ **Grado 1:** da eseguirsi al passo, prevede un Test Elementare , un Test Medio ed un Test Avanzato.

⇒ **Grado 2:** da eseguirsi al passo e trotto prevede:

⇒ Ripresa livello Elementare ID 10 ed.2012 rev 2022

⇒ Ripresa livello Medio ID 20 ed.2012 rev 2022

⇒ Ripresa livello Avanzato ID 30 ed.2012 rev 2022

➤ Ripresa FREESTYLE TEST GRADO 2.Ambito agonistico (DIRa):

➤ **Grado 3:** da eseguirsi al passo, trotto e galoppo prevede:

❖ Ripresa E 60 ed. 2016 rev 2022

❖ Ripresa E 80 ed. 2006 rev 2022

❖ Ripresa E 100 ed. 2006 rev 2022,

❖ FREESTYLE TEST GRADO 3.

Le riprese del settore Agonistico sono tratte dalle riprese del grado 3 della FEI Para Equestrian (Federetion Equestrian International – Edizioni 2002 e 2009). Si ricorda che, secondo la classificazione internazionale, le persone con disabilità intellettiva rientrano nel Profilo 39 Grado 3.



DRESSAGE Grado 1 Test E

Manifestazione Data

NCavallo Cavaliere Società

		MOVIMENTI	VOTO MAX	VOTO	NOTE
1	A X	Entrare al passo Alt, immobilità, saluto. Partire al passo medio	10		
2	C MB	Pista a mano dx Passo medio	10		
3	BE E	Tagliare nella larghezza Girare a sx, passo medio	10		
4	A	Alt 5 sec.	10		
5	FXH	Cambiamento diagonale al passo medio	10		
6	CMBF	Passo medio	10		
7	A X	Tagliare sulla linea di mezzo Alt, immobilità, saluto	10		

Uscire dal rettangolo al passo

	Punti d'insieme	Voto Max	Voto	Note
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		
2	Attività	10		
3	Sottomissione	10		
4	Uso degli aiuti	10 x 2		

TOTALE

120		
		%

PUNTEGGIO FINALE E

PERCENTUALE

Firma del Giudice _____



DRESSAGE Grado 1 Test M

Manifestazione Data

N Cavallo Cavaliere Società

		MOVIMENTI	VOTO MAX	VOTO	NOTE
1	A X	Entrare al passo; Alt, immobilità, saluto Ripartire al passo medio.	10		
2	C CB	Pista a mano dx; Passo medio.	10		
3	B BFAK	Circolo di 10 mt di diametro al passo medio Passo medio.	10		
4	KXM MC	Cambiamento diagonale al Passo medio.	10		
5	C CHE	Alt 5 sec. Ripartire al passo medio Passo medio	10		
6	E EKA	Circolo di 10 mt. di diametro al passo medio. Passo medio.	10		

7	A	Tagliare sulla linea di mezzo	10		
	X	Alt, Immobilità, saluto			

Uscire dal rettangolo al passo

	PUNTI D'INSIEME	VOTO MAX	VOTO	NOTE
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		
2	Attività	10		
3	Sottomissione	10		
4	Uso degli aiuti	10 x 2		
TOTALE		120		
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE E PERCENTUALE				%

Firma del Giudice _____



DRESSAGE Grado 1 Test A

Manifestazione.....data.....

N.....Cavallo.....Cavaliere.....Società.....

		MOVIMENTI	VOTO MAX	VOTO	NOTE
1	A X	Entrare al passo Alt, immobilità, saluto Partire al passo medio	10		
2	C HB	Pista a mano sx Diagonale al passo medio	10		
3	B BFA	Pista a mano dx Passo medio	10		
4	A AK	Circolo di 10 mt. di diametro Passo medio	10		
5	KXM MC	Diagonale al passo libero Passo medio	10		
6	C CH	Circolo di 10 mt. di diametro Passo medio	10		
7	HE E	Passo medio Tagliare nella larghezza	10		
8	X G	Tagliare a sx sulla linea di mezzo Alt, immobilità, saluto	10		

Uscire dal rettangolo in A al passo libero

	Punti d'insieme	Voto Max	Voto	Note
1	Andature (cadenza e regolarità)	10		
2	Attività	10		
3	Sottomissione	10		
4	Uso degli aiuti	10 x 2		
TOTALE		130		
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE E PERCENTUALE				%

Firma del Giudice _____

Redini Elastiche: SI [] NO []

Tempo 4' (solo a titolo informativo) Rettangolo 20 x 40

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A Prima di X XC	Entrare al passo medio e procedere sulla linea di centro senza alt Transizione al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
2.	C CHE	Pista a mano sinistra Trotto di lavoro	
3.	Prima di E EK	Transizione al passo medio Passo medio	
4.	Tra K e A KAFB	Transizione al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
5.	B BE	Tagliare a sinistra Trotto di lavoro	
6.	E EH	Tagliare a destra Trotto di lavoro	
7.	H HC	Transizione al passo medio Passo medio	
8.	C CM	Alt. Immobilità di 5 secondi. Partire al passo medio Passo medio	
9.	Prima di M MB	Transizione al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
10.	B X	Tagliare a destra al trotto di lavoro Linea di centro	
11.	Tra X e G	Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore. Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

FIRMA DEL GIUDICE



SCHEMA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110
E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta o battendo la sella: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo(gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione dellefigure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

*Sono ammessi I decimali (es. 7,1 – 6,9)

FIRMA DEL GIUDICE

RIPRESA ID 20 - INVITO AL DRESSAGE

ED. 2012/REV. 2022

Redini Elastiche: SI ☐ NO ☐

Tempo 4' (solo a titolo informativo) Rettangolo 20 x 40

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A C CMBFA	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano destra Trotto di lavoro	
2.	AX XC	Mezzo circolo a destra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Mezzo circolo a sinistra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro	
3.	CHEK KA	Trotto di lavoro Trotto di lavoro	
4.	AX XC	Mezzo circolo a sinistra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Mezzo circolo a destra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro	
5.	CM MXK KA	Trotto di lavoro Cambiamento diagonale al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
6.	Tra A e F FB B	Transizione al passo medio Passo medio Transizione al trotto di lavoro	
7.	Tra C e H HE Prima di E EK	Transizione al passo medio Passo libero a redini lunghe Riprendere le redini Passo medio	
8.	Tra K e A A	Transizione al trotto di lavoro Linea di centro	
9.	Tra X e G	Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore. Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice



SCHEDA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110
E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando i movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo (gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione delle figure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

*Sono ammessi I decimali (es. 7,1 – 6,9)

Firma del Giudice

Redini Elastiche: SI [] NO []
--

Tempo 4' (solo a titolo informativo)

Rettangolo 20 x 40

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A C CHE	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano sinistra Trotto di lavoro	
2.	E EKA	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
3.	AF FXH	Trotto di lavoro Cambiamento diagonale al trotto di lavoro	
4.	HCMB B BFA	Trotto di lavoro Circolo a destra di 20 m. di diametro al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
5.	Tra A e K KE	Transizione al passo medio Passo medio	
6.	EH Tra H e C CM	Passo libero Riprendere le redini Passo medio	
7.	Prima di M MBFAK	Transizione al trotto di lavoro Trotto di lavoro	
8.	KXM	Cambiamento diagonale al trotto di lavoro	
9.	MCHE EX	Trotto di lavoro Mezza volta di 10 m. di diametro a sinistra	
10.	X Tra X e G	Linea di centro Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore.

Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice



SCHEDA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110
E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta o battendo la sella: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando i movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo (gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione delle figure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

*Sono ammessi i decimali (es. 7,1 – 6,9)

Firma del Giudice

**Redini Elastiche: SI [] NO []**

Tempo 4' (solo a titolo informativo)
Rettangolo 20 x 40

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano destra	
2.	CMF F BM	Trotto di lavoro Mezza volta a destra di 10 m. di diametro e rientrare sulla pista in B Trotto di lavoro	
3.	Tra M e C	Partire al galoppo a sinistra	
4.	C CHE	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro al galoppo di lavoro Galoppo di lavoro	
5.	E	Trotto di lavoro	
6.	K EH	Mezza volta a sinistra di 10 m. di diametro e rientrare sulla pista in E Trotto di lavoro	
7.	Tra H e C	Partire al galoppo di lavoro destro	
8.	C CMB	Circolo a destra di 20 m. di diametro al galoppo di lavoro Galoppo di lavoro	
9.	B F	Trotto di lavoro Passo medio*	

10.	FA A	Passo medio* Linea di centro	
11.	AX Tra X e G	Passo medio* Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.

Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore. Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice



SCHEDA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110

E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta o battendo la sella: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando i movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo (gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione delle figure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

*Sono ammessi I decimali (es. 7,1 – 6,9)

Firma del Giudice

Redini Elastiche: SI [] NO []
--

Tempo 4' (solo a titolo informativo) Rettangolo 20 x 40

Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A C	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano destra	
2.	MXK KA	Cambiamento diagonale allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
3.	A Prima di K	Circolo a sinistra di 20 m. di diametro Passata la linea di centro partire al galoppo di lavoro sinistro Proseguire nel circolo fino a A	
4.	AF FM MCH	Galoppo di lavoro Proseguire sulla pista allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
5.	H HX	Passo medio* Cambiamento diagonale al passo medio*	
6.	X XF	Trotto di lavoro Mezza diagonale al trotto di lavoro E proseguire fino a A	
7.	A Prima di F	Circolo a destra di 20 metri di diametro Passata la linea di centro partire al galoppo di lavoro destro Proseguire nel circolo fino a A	
8.	AK KH	Galoppo di lavoro Proseguire sulla pista allungando qualche falcata	
9.	H HCM	Trotto di lavoro Trotto di lavoro	

10.	MBF FA A	Proseguire sulla pista allungando qualche falcata Trotto di lavoro Linea di centro	
11.	AX X	Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.

Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore. Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice



SCHEMA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110
E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta o battendo la sella: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando i movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo (gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione delle figure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

* Sono ammessi i decimali (es. 7,1 – 6,9)

Firma del Giudice

Redini Elastiche: SI [] NO []

Tempo 4' (solo a titolo informativo)

Rettangolo 20 x 40

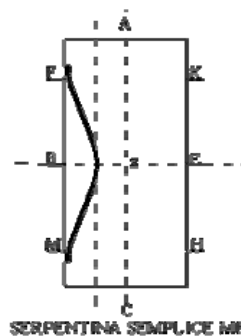
Il trotto di lavoro può essere eseguito seduto o sollevato

		Test	Suggerimenti
1.	A	Entrare al trotto di lavoro e procedere sulla linea di centro senza alt Pista a mano sinistra	
	C		
2.	CH HK	Trotto di lavoro Serpentina semplice al trotto di lavoro Toccando la linea di quarto	
	KAF	Trotto di lavoro	
3.	FXH	Cambiamento diagonale al trotto allungando qualche falcata	
4.	HCM MF	Trotto di lavoro Serpentina semplice al trotto di lavoro toccando la linea di quarto Trotto di lavoro	
	FA		
5.	A	Partire al galoppo di lavoro destro e circolo a destra di 20 m. di diametro	
	AKEHC CMB	Galoppo di lavoro Trotto di lavoro	
6.			
7.	Prima di B BK	Transizione al passo medio* Cambiamento diagonale al passo medio* Trotto di lavoro	
	KA		
	A	Partire al galoppo di lavoro sinistro e circolo a sinistra di 20 m. di diametro	
8.			
	AFBM MCH	Galoppo di lavoro Trotto di lavoro	
9.			

10.	HXF	Cambiamento diagonale al trotto allungando qualche falcata Trotto di lavoro	
11.	FA A AX X	Linea di centro Trotto di lavoro Alt- Immobilità- Saluto	

Uscire in A al passo a redini lunghe

* Il passo medio richiede una moderata distensione dell'incollatura pur mantenendo un contatto leggero e morbido, lasciando avanzare il cavallo con falcate regolari e attive.



Da dedurre:

Come da Reg. Nazionale in vigore. Errore di grafico o ripresa

1° errore od omissione = dedurre 0,5% dal punteggio finale

2° errore od omissione = dedurre 1% dal punteggio finale

3° errore od omissione = Eliminazione

Firma del giudice



SCHEDA QUALITATIVA

valida per le riprese ID10 ID20 ID30 E50 E60 E80 E90 E100 E110
E' ammessa la presenza dell'istruttore in cabina giudice

Valutazione	Commento	Voto (base decimale)*
Posizione del cavaliere e assetto Seduta o battendo la sella: bene in equilibrio, elastica, al centro della sella, ammortizzando i movimenti del cavallo. Posizione corretta della parte superiore del corpo (braccio, gomito, mano) e parte inferiore del corpo (gamba, tallone)		
Efficacia degli aiuti Influenza degli aiuti sulla presentazione del cavallo/pony Sensibilità nell'uso degli aiuti. Indipendenza nell'uso degli aiuti.		
Precisione Preparazione ed accuratezza dell'esecuzione delle figure. Esecuzione degli esercizi/movimenti alle lettere prescritte.		
Impressione generale Armonia della presentazione. Correttezza delle andature. Presentazione del cavallo		
TOTALE (max. 40)		
Punteggio in %		

Da dedurre:

Errore di grafico o ripresa

Come da Regolamento Nazionale in vigore.

*Sono ammessi I decimali (es. 7,1 – 6,9)

Firma del Giudice



GRADO 3

FREESTYLE TEST

Passo, Trotto e Galoppo *rettangolo 20x40*

Tempo accordato da 4'00'' a 4'30''

N.B.: Consentiti anche, per la valutazione sulla coreografia e sulla creatività, tutti i movimenti su due piste, il galoppo e i cambi di piede in aria singoli.

Per i movimenti aggiunti, verrà considerata la qualità di esecuzione.

Non consentito: Piaffe, passage, cambi di piede in serie, piroette e mezze piroette al galoppo. Ai cavalieri che eseguissero intenzionalmente questi movimenti non consentiti, verranno attribuiti 8 punti di penalità per ciascuna esecuzione ed il voto per la coreografia non potrà essere superiore a 5. Se il tempo impiegato risultasse inferiore a 4 minuti o superiore a 4,30 verranno tolti 2 punti dal punteggio totale della presentazione artistica.

	MOVIMENTI TECNICI	VOTO	VOTI	VOTO	NOTE
		MAX		FINALE	
1	Alt all'inizio della ripresa sulla linea di centro	10			
2	Alt al termine della ripresa sulla linea di centro	10			
3	Passo medio (min. 20 metri consecutivi)	10			
4	Passo libero (min. 20 metri consecutivi)	10			
5	Trotto di lavoro inclusa volta di 10mt di diametro a mano destra	10			
6	Trotto di lavoro inclusa volta di 10mt di diametro a mano sinistra	10			
7	Trotto medio, distensione	10			

	delle falcate per almeno 10mt				
8	Galoppo di lavoro a destra incluso un circolo di 20 metri a destra	10			
9	Galoppo di lavoro a sinistra incluso un circolo di 20 metri a sinistra	10			
10	Transizioni all'interno e/o tra le andature	10			

Uscire dal rettangolo in A al passo libero.

PUNTI ARTISTICI

I punti artistici potranno essere attribuiti con mezzi punti.

Per ogni movimento non ammesso dedurre 8 punti dal voto totale artistico.

Qualora la ripresa risultasse meno di 4' oppure più di 4'30'', dedurre 2 punti dal totale artistico

	PUNTI ARTISTICI		VOTO	OSSERVAZIONI GENERALI
1	Ritmo, elasticità ed energia	10 x 2		
2	Armonia fra cavallo e cavaliere	10 x 3		
3	Coreografia, utilizzo della pista, creatività	10 x 3		
4	Interpretazione della musica	10 x 2		
TOT. ESECUZIONE TECNICA		100		
TOT. PRESENTAZIONE ARTISTICA		100		
ERRORI				
PUNTEGGIO FINALE				
(tecnico + artistico)				
PUNTEGGIO PERCENTUALE				

In caso di parità di punteggio finale, per la classifica, verrà tenuto in considerazione il punteggio di presentazione artistica più alto. In caso di parità di punteggio di presentazione artistica, verrà riconosciuto l'ex aequo.

Firma del Giudice _____

ALLEGATO 4

LIBRETTO DEL CAVALIERE

ADATTAMENTI /CARATTERISTICHE

PESO _____

ALTEZZA _____

EVENTUALI DEFICIT MOTORI/VISIVI _____

BARDATURE ADOTTATE _____

AUSILI DI SALITA _____

ALTRO _____



LIBRETTO DEL CAVALIERE

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

SOCIETA' SPORTIVA _____

[illegible]