Regolamento equitazione

Regolamento di equitazione, versione luglio 2021

Special Olympics Switzerland

Sommario

1 Disposizioni generali 4
1.1 Diritto di partecipazione 4
1.2 Atleti con andicap sensoriale 5
1.3 Limitazioni 5
2 Equitazione 6
2.1 Prove ufficiali 6
2.2 Regolamento delle manifestazioni 6
2.3 Abbigliamento 7
2.4 Equipaggiamento 8
2.5 Criteri di valutazione 9
3 Concorso 10
3.1 Terreno di gara e allestimento – requisiti generali per tutte le manifestazioni 10
3.2 Organizzazione di una manifestazione 10
3.3 Ripartizione dei gruppi 11
4 Classi di monta inglese 12
4.1 Glossario 12
4.2 Abbigliamento 13
4.3 Equipaggiamento 13
4.4 Assetto del cavaliere 14
4.5 Dressage 15
Programma di dressage categoria A: Test 1 (passo, trotto, galoppo) 21
Programma di dressage categoria A: Test 2 (passo, trotto, galoppo) 22
Programma di dressage categoria B: Test 1 (passo, trotto) 23
Programma di dressage categoria B: Test 2 (passo, trotto) 24
Programma di dressage categoria C: Test 1 (passo) 25
Programma di dressage categoria C: Test 2 (passo) 26
4.6 Test Caprilli 27
4.7 Equitation Jumping 30
4.8 Monta inglese (cavalcare in stile classico) 33
4.9 Trail 36
5 Prove western 41
5.1 Stock Seat Equitation 44
5.2 Trail 46
6 Prove di monta inglese e di monta western 53
6.1 Gimcana 53
6.2 Pole Bending (slalom) 56

6.3 Barrel Racing (corsa tra i barili) ... 57
6.4 Figura a forma di 8 – staffetta ... 58
6.5 Team Relay (staffette) ... 59
6.6 Showmanship at halter (Showmanship) ... 60

7 Advancement ... 64

8 Divisioning ... 64
8.1 Filosofia ... 64
8.2 Criteri di suddivisione ... 65
8.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo ... 65
8.4 Responsabilità del coach ... 66

9 Unified Sport ... 66

10 Regolamento e applicazione ... 66

11 Appendici ... 67

1 Disposizioni generali

Special Olympics è la più grande organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale[1]. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) si basa sulla valorizzazione, l'uguaglianza e l'accettazione delle persone con disabilità mentale.

Special Olympics si impegna a offrire delle discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare[2]
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei[3]

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto «Article 1» di Special Olympics International (di seguito: SOI). Il documento è disponibile all'indirizzo: https://www.specialolympics.org/sports.aspx. Nel medesimo sito sono consultabili anche documenti concernenti aspetti quali «Sport Rules» e «Coaching Guides».

Il regolamento di equitazione si basa sulle regole ufficiali della «Fédération Équestre Internationale» (FEI), consultabili su www.fei.org

Il regolamento di equitazione di SOSWI si basa sulle «Special Olympics Sports Rules for Equestrian» di SOI, che si trovano sul sito internet di SOI (vedi sopra).

In caso di divergenze e conflitti con le regole ufficiali della FEI, fanno stato i regolamenti di SOSWI e SOI.

Il presente regolamento si applica a tutte le competizioni equestri di SOSWI. Durante i meeting e le manifestazioni internazionali si applicano le regole dei rispettivi paesi o quelle di SOI.

Per tutti i casi non regolamentati è la commissione competente di SOSWI a decidere. In caso di disaccordo, se questo regolamento è disponibile in più lingue, fa stato la versione in tedesco.

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti si intenderanno dunque sempre anche le atlete.

1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- le persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità d'apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali;
- I ragazzi a partire da 8 anni

[1] Con questa definizione si intendono persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
[2] Vedi capitolo 4.
[3] Vedi capitolo 5.

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola speciale o altri enti.

Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

1.2 Atleti con andicap sensoriale

Gli atleti con andicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili.

Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa l'1,5%) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (di seguito: AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi a un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

Nel 2015 SOI ha pubblicato nuove regole che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non sono affetti da AAI non devono fare ulteriori analisi. Dal 1° gennaio 2016 gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.

Informazioni più approfondite su questo tema sono disponibili nell'«Article 1» (Addendum E – PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Nell'equitazione Special Olympics esclude la partecipazione per atleti affetti da AAI oppure da Spinal Cord Compression.

2 Equitazione

2.1 Prove ufficiali

Le prove ufficiali proposte da Special Olympics Switzerland (SOSWI) in Svizzera rappresentano un'ampia gamma delle prove previste nel regolamento internazionale di SOI.

Prove ufficiali

Event	English/Western	CS	CI	BS	BI	A
Dressage	English	No	Yes	No	Yes	Yes
Prix Caprilli	English	No	No	No	No	Yes
Equitation Jumping	English	No	Yes	No	Yes	Yes
English Equitation	English	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
English Working Trail	English	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Stock Seat Equitation	Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Western Working Trail	Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Gymkhana – Pole Bending	English & Western	No	Yes	No	Yes	Yes
Gymkhana – Barrell Racing	Western	No	No	No	Yes	Yes
Gymkhana – Figure of 8	English & Western	No	No	No	Yes	Yes
Gymkhana – Concepts of Riding	English & Western	Yes	No	Yes	No	No
Gymkhana – Team Relays	English & Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Showmanship at Halter/Bridle	English & Western	No	Yes	No	Yes	Yes
Drill Teams	English & Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Unified Sports Team Relays	English & Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Unified Sports Drill Teams	English & Western	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

2.2 Regolamento delle manifestazioni

Nell'equitazione gli atleti non sono suddivisi in categorie donne e uomini. Tutti gli atleti gareggiano secondo le loro capacità.

- Tutti i cavalieri devono aver frequentato almeno 10 lezioni d'equitazione nei sei mesi precedenti il concorso.
- Le iscrizioni devono essere inoltrate all'organizzatore prima della scadenza del termine d'iscrizione.
  Non vengono accettate iscrizioni successive.
- Sul campo di gara non sono ammessi cani, ad eccezione dei cani ausiliari o dei cani per non vedenti.
- Prima che i cavalieri montino in sella viene eseguita un'ispezione di sicurezza della sella e dell'equipaggiamento.
- Nel caso in cui l'equipaggiamento dovesse danneggiarsi durante la gara oppure se il cavallo dovesse perdere un ferro, il cavaliere può continuare la gara oppure ritirarsi su richiesta del suo allenatore.
- Gli aiutanti, designati dall'organizzatore, si posizioneranno in punti strategici dell'arena per poter, in caso di emergenza, intervenire in aiuto dei cavalieri privi di sorveglianza. Le altre persone presenti non possono entrare nell'arena, tranne su richiesta del giudice oppure se si rendesse necessario durante la prova.

- Eventuali aiutanti esterni (aiuto dalle aree fuori bordo campo) saranno puniti a discrezione del giudice. I mezzi ausiliari elettronici utilizzati per la comunicazione tra cavaliere e persone posizionate fuori dell'arena sono vietati.
- È autorizzato l'uso di cartelli di istruzioni per i cavalieri ipoudenti. Per garantire un'uniformità in riferimento ai mezzi ausiliari, è opportuno che i cartelli rispettino la seguente codificazione:
  – 1 = passo,
  – 2 = trotto seduto/jog,
  – 3 = trotto leggero,
  – 4 = galoppo/lope,
  – 0 = passo indietro,
  – cartello di stop universale = Alt
- Durante i giochi mondiali tutte le parti obbligatorie stabilite dai giudici devono essere tradotte nella lingua madre dei cavalieri. I comandi vengono impartiti dall'allenatore oppure da una persona autorizzata dall'allenatore.
- Durante i giochi mondiali tutti i cavalieri gareggiano su cavalli messi a disposizione dal comitato organizzatore.
- Nelle gare in cui i cavalieri non si presentano con i propri cavalli deve essere previsto tempo sufficiente per permettere ai concorrenti di familiarizzarsi con il cavallo.
- Nelle gare in cui i cavalieri si presentano con i propri cavalli l'organizzatore è autorizzato a richiedere un certificato che attesti un coggins test negativo.
  I cavalli devono essere sani, correttamente vaccinati e sverminati.
  L'organizzatore può prescrivere un controllo veterinario.
- Tutti i cavalieri devono presentarsi con il medesimo cavallo a tutte le prove previste nell'ambito di un concorso.
- Solo due cavalieri possono gareggiare con lo stesso cavallo. Quando due cavalieri condividono un cavallo, solo uno può gareggiare nel livello A.
- È consentito cambiare cavallo soltanto se è necessario per motivi di sicurezza oppure se un cavallo è ammalato o azzoppato.
- Spetta al veterinario ufficiale, se richiesto dal giudice, decidere se le condizioni di salute di un cavallo sono tali da permettergli di essere classificato. La decisione riguardo al fatto se un cavallo sia idoneo per il concorso può anche essere presa dal giudice o dallo sport official[4].
- Un partecipante non viene punito perché il cavallo si ammala al momento di entrare in gara, salvo nel caso in cui risulti evidente che la malattia è stata causata dalla prova stessa. In tal caso è il giudice a decidere riguardo alla sanzione da infliggere.

In caso di reclamo, l'organizzatore consulterà il giudice e il comitato sportivo equestre. La loro decisione sarà definitiva.

2.3 Abbigliamento

- L'abbigliamento deve essere consono e pulito.

[4] Lo sport official è un direttore di gara designato da SOSWI, vedasi http://specialolympics.ch/funktionen/.

- Calzature:
  a) Tutti i cavalieri devono calzare (scarpe) stivaletti o stivali a suola liscia con tacco.
  b) I cavalieri che devono indossare calzature speciali in conseguenza al loro handicap devono inoltrare un attestato del medico in allegato al loro profilo di cavaliere.
  In tal caso sono obbligatorie staffe di sicurezza
  c) I cavalieri con equipaggiamento per monta inglese devono avere staffe di sicurezza Peacock, staffe a forma di S oppure calzare stivali Devonshire.
- Casco: tutti i cavalieri devono indossare caschi di protezione omologati SEI–ASTM oppure TÜV/CE–EN con sottogola attaccato in 3 punti. Il sottogola deve sempre essere allacciato quando si è a contatto con il cavallo.
- Numero: i partecipanti devono indossare il loro numero di gara in modo ben visibile sulla schiena, sia durante la prova sia nell'area di riscaldamento.
- Durante l'allenamento gli atleti devono indossare un corretto abbigliamento da cavaliere, e cioè casco, calzature e pantaloni lunghi, secondo regolamento. È tuttavia consentito indossare camicie o magliette a maniche corte, senza giacca da concorso.
- Occorre invece indossare un abbigliamento da concorso corretto durante la ricognizione del percorso così come durante la cerimonia di premiazione.

Per quanto riguarda le direttive legate alle prescrizioni sull'abbigliamento o sull'equipaggiamento potete consultare la sezione dedicata alla monta western o quella dedicata alla monta inglese del presente regolamento.

2.4 Equipaggiamento

- Le selle devono essere adeguate ai cavalli. Un equipaggiamento confacente viene messo a disposizione dall'organizzatore, d'intesa con il proprietario del cavallo.
- Un atleta può utilizzare la propria sella nella misura in cui sia adatta al cavallo che è chiamato a montare. I cavalieri che intendono utilizzare la propria sella devono indicarlo nel loro profilo di cavaliere.
- Le selle adattate e le selle personali devono essere sottoposte all'organizzatore e al proprietario del cavallo per approvazione prima del concorso.
- Le briglie devono essere consone per la rispettiva categoria e soddisfare i requisiti previsti dal regolamento. Nelle gare internazionali, nazionali e regionali è obbligatorio far controllare la dentatura di tutti i cavalli prima della partenza.
- Le cavezze sono obbligatorie per tutte le categorie in gara. Alla cavezza deve essere agganciata una longhina. La cavezza può essere applicata sopra o sotto l'imbrigliatura, nella misura in cui non influisca sull'uso del morso o delle briglie.
- I cavalieri possono utilizzare equipaggiamenti adattati senza incorrere in sanzioni: (Avvertenza: i cavalieri non devono assolutamente essere fissati alla sella.) Un eventuale equipaggiamento adattato deve essere indicato sul profilo di cavaliere.
- Selle ed equipaggiamenti vietati (vale sia durante il riscaldamento che durante la gara):
  a) Martingale o redini di ritorno;

b) Supporti per sella: se un atleta necessita di un supporto per sella, ciò deve essere indicato nel profilo di cavaliere.
c) Stinchiere e fasce, salvo se sono necessarie per la categoria. Possono essere utilizzate stinchiere soltanto se il cavallo viene sempre cavalcato con tale equipaggiamento e il proprietario insiste che le indossi.
d) Paraocchi.
e) Coprinarici.

Per quanto riguarda le direttive relative alla sistemazione di categorie speciali potete consultare la sezione dedicata alla monta western o quella dedicata alla monta inglese del presente regolamento.

2.5 Criteri di valutazione

- I seguenti punti (che sono sensati e opportuni) hanno pari valore come motivazione della valutazione in tutte le categorie:
  a) equilibrio del cavaliere,
  b) assetto del cavaliere,
  c) assistenza da parte di un aiutante,
  d) capacità di seguire le istruzioni,
  e) Ring-Etikette e sicurezza,
  f) comportamento sportivo.
- I risultati mostrati alla presentazione del cavallo non sono valutati con un punteggio più alto del modo in cui sono raggiunti.
- Qualsiasi forma di aiuto illecito da parte del conducente del cavallo o dell'accompagnatore viene sanzionata:
  a) Gli accompagnatori non possono dare comandi vocali o aiuti fisici, salvo in caso d'emergenza.
  b) Viene prestata particolare attenzione ai cavalieri ipovedenti o ipoudenti e a quelli con gravi handicap psichici.
  c) Nel tempo riservato alla valutazione dell'atleta gli allenatori non possono fungere da conducenti di cavalli, accompagnatori o aiutanti per il proprio atleta.

Per quanto riguarda le direttive relative alla sistemazione di categorie speciali potete consultare la sezione dedicata alla monta western o quella dedicata alla monta inglese del presente regolamento.

3 Concorso

3.1 Terreno di gara e allestimento – requisiti generali per tutte le manifestazioni

- Un campo d'equitazione intatto.
- Un sistema di recinzione portatile per la delimitazione dell'area riservata agli spettatori o per sbarrare altre zone.
- Un'area per gli spettatori debitamente contrassegnata sufficientemente distante dagli accessi e dalle uscite dell'arena.
- Impianto con altoparlanti
- (Durante la prova) Un'area di riscaldamento che deve essere sufficientemente distante affinché gli atleti che stanno svolgendo la loro prova non risultino disturbati.
- Rampe o scale solide per montare in sella. (Sul cavallo).
- Arene munite di recinzione robusta e cancelli solidi, un buon drenaggio e un fondo piano adeguato con le seguenti dimensioni:
  a) Test Caprilli: preferibilmente 60 × 20 metri, tuttavia almeno 20 × 40 metri.
  b) Gimcane, dressage, monta western e Drill Team: 20 × 40 metri.
  c) Working Trail, showmanship at halter (Showmanship), categorie equestri (monta inglese o monta western): 20 × 40 metri.
  d) Equitation Jumping: almeno 20 x 40 metri
  e) Aree di riscaldamento: nel limite del possibile 20 × 40 metri oppure una combinazione con perimetro di 85 metri con lato più lungo di lunghezza non inferiore a 20 metri.
  f) Se non è disponibile un'area di riscaldamento sufficientemente grande, è possibile effettuare il riscaldamento nell'arena di gara. In tal caso deve essere disponibile un'area d'attesa adeguata.

3.2 Organizzazione di una manifestazione

- Pubblicazioni e iscrizioni:
  a) L'organizzatore invia le iscrizioni con l'informazione riguardo alle date, agli orari, al luogo, al termine d'iscrizione, alle varie categorie e ad altri dati importanti.
  b) Le persone che desiderano partecipare al concorso devono inoltrare il formulario d'iscrizione corredato del profilo di cavaliere prima della scadenza del termine d'iscrizione.
- Incontro degli Head Coach (oppure HOD, Head of Delegation):
  a) Prima dell'inizio della gara l'organizzatore concorda il giorno e l'orario dell'Head Coaches Meeting, durante il quale i concorrenti hanno la possibilità di familiarizzarsi con il campo di gara.
  b) L'organizzatore è responsabile di fornire ai concorrenti tutte le informazioni importanti per garantire uno svolgimento indisturbato del concorso.
  c) L'organizzatore è tenuto a rispondere in maniera precisa e dettagliata a tutte le domande dei concorrenti.
  d) Se necessario, l'organizzatore concorda un altro Head Coach Meeting.

- Cavalli adatti:
  a) Una caratteristica importante delle gare di Special Olympics è data dal fatto che i cavalli vengono messi a disposizione dall'organizzatore. Cavalli adatti sono la cosa primaria e più importante in assoluto.
  b) L'organizzatore offre al cavaliere un cavallo in base alle informazioni sullo stesso (incluso il profilo di cavaliere). È dunque estremamente importante compilare tale formulario (profilo di cavaliere) con la massima accuratezza e attenzione. La responsabilità è dell'allenatore.
- Allenamento:
  a) Se i cavalieri non portano il proprio cavallo, occorre prevedere il tempo necessario affinché il concorrente possa familiarizzare con il cavallo.
  b) Ogni cavaliere è tenuto a esercitarsi nei compiti relativi alla categoria in cui gareggia. L'organizzatore è quindi tenuto a mettere a disposizione quanto segue:
     - Area di riscaldamento.
       a) Arena di dressage, per cavalieri che partecipano al dressage e al test Caprilli.
       b) Alcuni elementi difficili del Working Trail, per i cavalieri che vi partecipano.
       c) Elementi della gimcana.
       d) I partecipanti all'Equitation Jumping dovrebbero aver a disposizione 2 salti di prova.

Importante per gli allenatori! Durante l'allenamento devono decidere, definitivamente e senza dubbi, se un cavallo è adatto al rispettivo cavaliere. A questo punto è ancora consentito cambiare cavaliere per motivi di sicurezza. Dopo i test d'entrata è possibile cambiare il cavallo soltanto se è ammalato o azzoppato.

3.3 Ripartizione dei gruppi

È opportuno indicare che tutti i cavalieri partecipano secondo le loro capacità. I cavalieri non vengono suddivisi per sesso o per età. Secondo il regolamento di Special Olimpics Sport, i gruppi devono essere costituiti da 3–8 cavalieri.

- Definizione:
  a) Support (S): il cavaliere necessita dell'accompagnamento di uno o due aiutanti a lato del cavallo e/o di un conducente. Ogni aiuto fornito nell'arena è considerato accompagnamento.
  b) Independent (I); ai cavalieri autonomi non possono essere forniti aiuti durante la prova.
- Ripartizione dei gruppi in categorie/livelli:
  a) Livello A: andatura, trotto/jog, galoppo/lope. Solo per cavalieri autonomi. Ci si aspetta dal cavaliere che gareggi senza modifica del regolamento internazionale.
     - A: il cavaliere è in grado di svolgere tutti i compiti previsti nelle prove.
  b) Livello B: andatura, trotto/jog.
     - BI: il cavaliere cavalca in modo autonomo ed è in grado di svolgere tutti i compiti previsti nelle prove.

- BS: il cavaliere viene accompagnato ed è in grado di svolgere tutti i compiti delle prove.

c) Livello C: solo al passo.
   - CI: il cavaliere cavalca in modo autonomo.
   - CS: il cavaliere è accompagnato.

La prima fase della ripartizione:

i cavalieri vengono inseriti in un gruppo specifico a dipendenza delle loro capacità (CS, CI, BS, BI, A) per garantire che tutti i compiti previsti nelle prove possano essere svolti in sicurezza. Le capacità di un cavaliere sono documentate nel profilo di cavaliere. Tale formulario viene completato dall'allenatore di Special Olympics prima della manifestazione e inoltrato assieme al formulario d'iscrizione dell'atleta. Il cavaliere deve assolvere tutte le prove alle quali si è iscritto nello stesso livello.

La seconda fase – il test d'entrata

Il test d'entrata è obbligatorio solo nelle gare internazionali.

a) L'organizzatore ha il diritto di esigere un test d'entrata (anche per le gare regionali).
b) Vengono eseguite la monta inglese e la monta western per consentire di ripartire i cavalieri nei gruppi adatti a dipendenza delle loro capacità.
c) Al termine dell'allenamento e se il cavallo si rivela adatto, tutti i cavalieri effettuano il test d'entrata.
d) Tutte le classi sono adattate alla ripartizione dei gruppi che era stata indicata nel profilo del cavaliere.
e) Tutti i test d'entrata devono essere annunciati prima del concorso. (Durante l'Head Coaches Meeting, nel manuale per allenatori ecc.).
f) In questo momento il ruolo dei giudici è decisivo. In base alla loro decisione i concorrenti vengono inseriti nel gruppo adatto a loro affinché ognuno possa misurarsi con cavalieri che mostrano le medesime capacità. Per i giudici è molto importante valutare esattamente le capacità degli atleti e distinguere tra una presentazione scarsa, nella media o molto buona.

4 Classi di monta inglese

4.1 Glossario

- «Alle redini»: un cavallo condotto «alle redini» (ai mezzi ausiliari) accetta un leggero contatto con le redini senza opporre resistenza e flette nella zona della nuca, si appoggia alla mano del cavaliere e accetta gli aiuti di conduzione alle redini. Un cavallo che avanza «alle redini» attraverso il dorso, non mostra resistenze nelle transizioni e rimane obbediente nei confronti del cavaliere.
- Sono definiti transizioni i cambiamenti di andatura e di velocità. Tali transizioni devono essere eseguite immediatamente. Inoltre, devono essere fluidi e non a scatti. Il cavallo deve risultare leggero in mano, e mantenere un portamento calmo e corretto.
- Alt: quando ci si ferma il cavallo deve rimanere fermo e attento, immobile e diritto, e il suo peso è ripartito in modo uniforme su tutte le quattro gambe. Ciò è riconoscibile dal fatto che le gambe sono appaiate.

- Trotto leggero: il cavaliere deve avanzare al trotto leggero sul paio di gambe in diagonale gamba posteriore interna/gamba anteriore esterna. (Seduto)
- Cambio di gamba al galoppo: quando si procede al galoppo la gamba interna anteriore deve essere la prima a protendersi in avanti. Quando un cavaliere cambia direzione, il cavallo deve cambiare la gamba che conduce, ovvero deve effettuare un cambio di direzione al galoppo in uno dei seguenti modi:
  a) Cambio semplice: ci troviamo di fronte a un cambio semplice nel caso in cui il cavallo cambi dal galoppo al passo o al trotto e successivamente al galoppo sull'altra mano.
  b) Non dovrebbero essere effettuati più di 3–4 passi al passo o al trotto tra un cambio e l'altro.
  c) Cambio al volo: è un cambio in cui il cavallo cambia mano durante il galoppo. Le gambe anteriori e posteriori cambiano simultaneamente.
- Cambio di direzione: un cambio di direzione è un cambiamento nella direzione opposta a quella in cui si sta andando e dovrebbe essere eseguito a bordo campo:
  a) In un cambio di direzione il cavallo deve regolare la flessione del suo corpo con la curvatura della nuova traiettoria.
  b) Il cavallo deve rimanere morbido e seguire le indicazioni del cavaliere senza cambi di andatura, ritmo o velocità.
  c) Nel trotto leggero il cavaliere deve cambiare piede (del cavallo), ovvero diagonale di battuta.
  d) Al galoppo il cavallo deve effettuare un cambio di piede al galoppo.

4.2 Abbigliamento

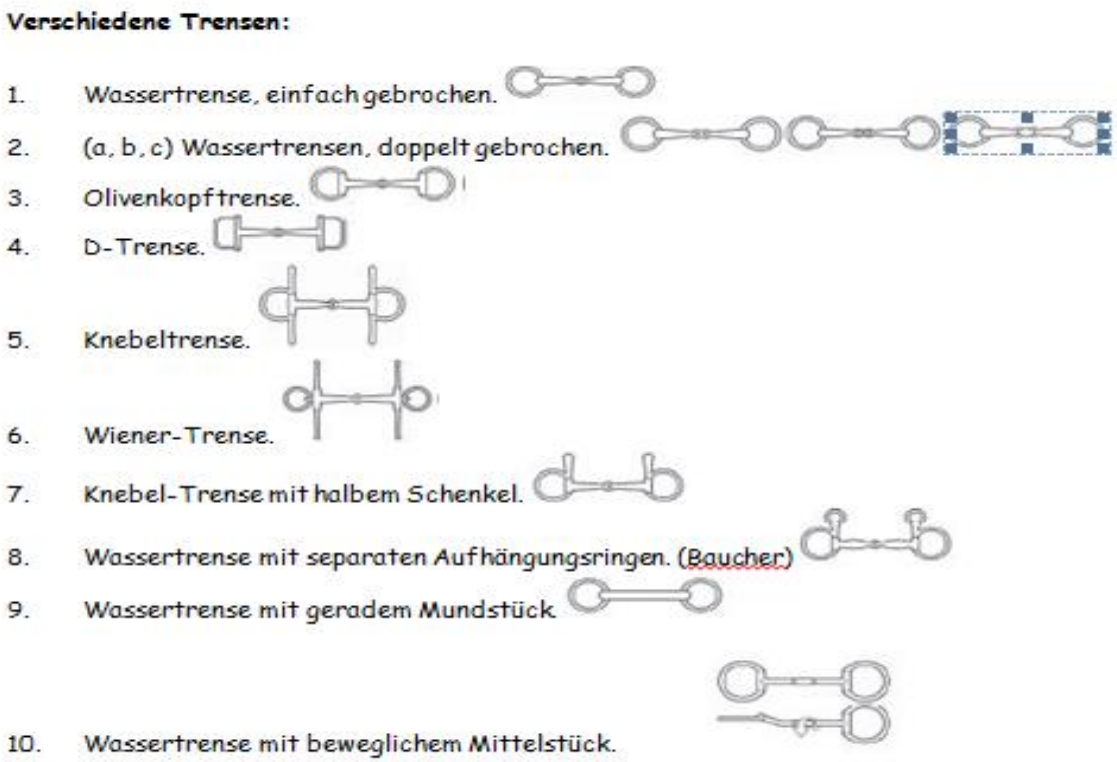
- Una giacca da concorso corta e di colore scuro.
- Una camicia da equitazione di colore classico, preferibilmente bianca. Una camicia o una camicetta da concorso ufficiale in stile Oxford, a manica corta o lunga.
- Una cravatta (plastron) o collo alto. Attenzione: in caso di cravatta o plastron non dimenticare lo spillo!
- Normali pantaloni da equitazione oppure pantaloni alla cavallerizza. Tinte unite; di preferenza bianco.
- I guanti sono auspicati.
- Gli speroni sono consentiti, ma devono essere approvati dal proprietario del cavallo.
- In caso di maltempo, gli atleti possono indossare un copricappello e un impermeabile tradizionale.
- In caso di caldo estremo (oltre i 30 gradi) i giudici possono autorizzare gli atleti a gareggiare senza giacca. (tenuta estiva)
- Stivali o stivaletti con suola liscia e tacco.
- Caschi omologati secondo il cap. 2.3

4.3 Equipaggiamento

- È prescritta una sella inglese di qualsiasi tipo.
- È consentito usare un frustino con lash non più lungo di 1 metro. I frustini possono essere utilizzati soltanto con il consenso del proprietario del cavallo, il quale deve dichiarare che il

cavallo è abituato all'uso di un frustino. Se un cavaliere ha poca forza nelle gambe deve essergli assegnato un cavallo dal movimento libero oppure un cavallo che è abituato alla frusta.

- Staffe:
  a) Sono auspicate staffe di sicurezza.
  b) I cavalieri devono portare al concorso le proprie staffe di sicurezza e cinghie di pelle, a meno che l'organizzatore decida diversamente e lo specifichi nel formulario d'iscrizione oppure nel manuale per allenatori prima della competizione.
  c) Nei concorsi internazionali è obbligatorio portare staffe e cinghie proprie.
- Filetti:



  a) Sono obbligatorie briglie semplici con nasiera inglese, hannoveriana o irlandese. b) È richiesto un filetto.
  b) Tutte le imboccature devono essere lisce e solide.
  c) Tutte le parti dell'imboccatura che entrano nella bocca del cavallo (ad esempio il filetto) possono essere realizzati con 2 o più metalli o materiali.
  d) Le redini sono chiuse.

4.4 Assetto del cavaliere

- Il cavaliere deve avere un assetto a regola d'arte. La posizione e le mani devono essere flessibili e raccolte. Il cavaliere deve dare l'impressione di avere il controllo in qualsiasi situazione (d'emergenza).
- Assetto base:
  a) Sguardo diritto.
  b) Spalle indietro.

c) Tronco diritto ma non rigido o incurvato.
d) Punte dei piedi posizionate nella miglior angolazione possibile secondo le possibilità del cavaliere.
e) Talloni diritti o rivolti verso il basso.
f) Polpaccio e gamba a contatto con il cavallo e leggermente dietro al sottopancia.
g) Piante dei piedi sulle staffe (non devono essere legate al sottopancia).

- Mani:
  a) Le mani devono essere leggermente distanziate, sopra e di fronte al garrese del cavallo, con le nocche a 30 gradi all'interno della verticale in modo da formare una linea retta dalla bocca del cavallo al gomito del cavaliere.
  b) Modo di tenere le redini secondo i principi classici. Il fiocco può cadere a sinistra o a destra del collo del cavallo.
  c) Le redini devono essere tenute alla medesima lunghezza.
- Postura in movimento:
  a) Al passo, al trotto leggero e al galoppo il corpo deve essere inclinato di 2–3 gradi in avanti rispetto alla verticale.
  b) Durante il trotto leggero il corpo deve essere inclinato in avanti o stare in verticale.
  Per il galoppo o il salto il corpo deve essere inclinato in avanti o stare in verticale.

4.5 Dressage

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Dressage	no	sì	no	sì	sì

Informazioni generali (dressage e test Caprilli)

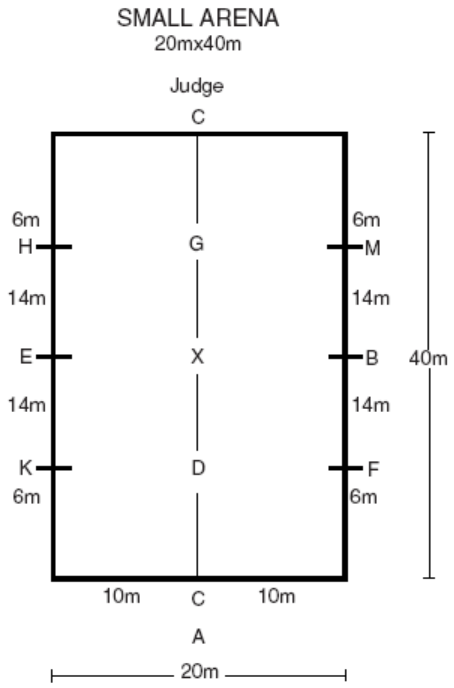
- Postura quando il cavallo è in movimento:
  a) lo scopo del dressage è la presentazione armoniosa del corpo e dell'abilità del cavallo. Come risultato della comunicazione e della comprensione del cavaliere, il cavallo non è solo

tranquillo, raccolto ed equilibrato, ma anche sicuro di sé, attento e zelante. In questo modo il cavallo dà l'impressione di fare di spontanea volontà ciò che gli viene chiesto, sicuro di sé e attento si sottomette generosamente ai comandi del cavaliere.

b) Durante tutta la prova di dressage il cavaliere deve cercare di mantenere il cavallo «alle redini», una competenza che costituisce il risultato di un lavoro costante e continuo tra il cavallo e il cavaliere. Nelle gare in cui i cavalieri gareggiano su cavalli in prestito è sufficiente un contatto adeguato.

Campo di gara e allestimento

- L'arena deve essere sistemata su un terreno possibilmente pianeggiante dalle dimensioni di 20 × 40 metri.
  Tali dimensioni si riferiscono all'interno dell'arena (recinzione).
- La recinzione stessa consiste in un recinto basso di circa 30 centimetri di altezza. La parte di recinzione contrassegnata con le lettere A/C deve essere facilmente rimovibile per consentire ai concorrenti di entrare e uscire dall'arena. Le lettere A/C devono essere sistemate in un punto ben visibile all'esterno dell'arena.



- Le lettere devono essere collocate all'esterno dell'arena.
- Tutte le lettere devono essere inequivocabili e sufficientemente grandi da essere ben visibili a distanza.
- Qualora i giudici non riescano a individuare il punto esatto sulla pista di fronte a ogni lettera, è opportuno che in quel punto sia collocato un paletto rosso contro la recinzione oppure una linea rossa dipinta sulla recinzione.

- L'intera linea mediana e i tre punti D, X e G devono essere segnalati nel modo più chiaro possibile. In un'arena erbosa, l'erba che compone la linea mediana deve essere tagliata più corta rispetto alle altre parti dell'arena. In un'arena sabbiosa la sabbia che compone la linea mediana deve essere spianata e rastrellata.
- È consentito addobbare l'arena con fiori e foglie o rami a condizione che la decorazione non distragga l'attenzione dei cavalli.
- Collocazione dei giudici:
  a) Almeno 1 giudice, (idealmente 2 giudici), di cui uno presso la lettera C e uno presso la lettera B o E.
  b) Qualora ci fosse un solo giudice, egli dovrà posizionarsi a 5 metri dall'estremità dell'arena, presso la lettera C.
  c) Per ogni giudice dovrebbe essere prevista una recinzione separata. Il giudice deve avere una buona visuale dell'arena, se necessario da un palco rialzato. Il giudice è posizionato fuori dell'arena.

Criteri di valutazione:

- Al momento dell'assegnazione dei punteggi per ogni compito nel dressage si deve dapprima effettuare una valutazione per stabilire se il compito è stato svolto in modo carente (nota 4 o inferiore) oppure sufficiente (nota 5 o superiore).
- La precisione (adeguata al caso) deve essere un fattore di valutazione solo se l'imprecisione serve a eludere la difficoltà del compito.
- Un compito che deve essere eseguito in un punto ben preciso del campo di gara deve essere eseguito al momento in cui il corpo del cavaliere viene a trovarsi in quel punto.
- Se un problema si verifica una sola volta, il giudice può valutarlo di lieve entità. Gli eventi ripetuti devono invece essere sanzionati in modo più severo.
- In caso di caduta del cavallo e/o del cavaliere, l'atleta viene squalificato.
  Con l'autorizzazione del giudice il concorrente può però terminare comunque la prova.
- Qualora il cavallo uscisse dai confini dell'arena durante la prova (tutti i quattro zoccoli fuori dell'arena o dalla demarcazione del perimetro di gara) il cavaliere viene squalificato, ma potrà comunque portare a termine la prova con il consenso del giudice.
- Se al termine della prova un atleta lascia il campo di gara in modo diverso da quello prescritto, sarà sanzionato con una deduzione.
- Il giudice ha la facoltà di interrompere una prova e/o di consentire all'atleta di ricominciare dall'inizio o da un punto specifico della prova se l'interruzione della prova è stata causata da una circostanza insolita.
- Dopo il suono della campana, il cavaliere ha 90 secondi di tempo per entrare nell'arena. Qualora non rispettasse questo tempo, viene squalificato.
- Non si può pretendere da nessun cavaliere di gareggiare prima dell'orario previsto, senza un preavviso di 1 o 2 ore.
- Tutti i compiti e alcune transizioni che devono essere valutati dal giudice o dai giudici sono annotati sulle schede dei giudici. Per ogni compito è assegnata una nota da 0 a 10. La nota più

bassa è 0 e viene assegnata per un compito che «non è stato eseguito», ovvero quando non è stato effettuato praticamente nulla del compito richiesto. 10 è la nota più alta.

- La scala delle note è la seguente:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	assai scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

- Per il punteggio globale nonché per alcuni compiti difficili e/o ripetuti frequentemente viene assegnato un coefficiente. I punteggi saranno quindi moltiplicati per i coefficienti stabiliti. I coefficienti vengono annotati sulle schede dei giudici.
- I punteggi globali sono assegnati dopo che l'atleta ha terminato la sua performance nelle seguenti categorie:
  a) **Postura del cavaliere:** Posizione corretta ed equilibrio
  b) **Aiuto:** Empatia, tecnica equestre, utilizzo degli aiuti
  c) **Efficacia:** Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti.
  d) **Conduzione:** La capacità del cavaliere di influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure
- Al termine di ogni prova, quando i giudici hanno completato i punteggi globali, le schede dei giudici vengono consegnate ai giudici responsabili dei punteggi, i quali inseriscono i punteggi nelle tabelle secondo le seguenti modalità:
  a) I punteggi vengono moltiplicati per i rispettivi coefficienti e poi sommati.
  b) I punti di penalità assegnati per errori nell'esecuzione della prova vengono successivamente detratti sulle schede dei giudici.
  c) Il punteggio finale per la classifica viene determinato sommando tutti i punti conseguiti.
  d) In presenza di più giudici fa stato il punteggio globale.
  e) Se ci sono due o più giudici, i punti assegnati da ogni giudice vengono indicati separatamente, in aggiunta al punteggio globale.
  f) In tutte le prove vince l'atleta che ha ottenuto il punteggio globale più alto; secondo classificato è l'atleta con il secondo punteggio più alto ecc.
  g) Nel caso in cui due atleti hanno raggiunto il medesimo punteggio, è dichiarato vincitore l'atleta con le note più alte nella nota globale.
  h) Se vige parità anche nelle note globali, il giudice ha la facoltà di verificare le schede dei giudici e designare il vincitore oppure confermare il punteggio di parità.

Andature:

- Alt
  a) Al momento dell'alt la nuca del cavallo deve essere sollevata, la sommità del capo alta e la testa leggermente in avanti rispetto alla verticale.

b) Mentre il cavallo è «alle redini» e mantiene un contatto leggero e morbido con le mani del cavaliere il cavallo può mordere leggermente il filetto e deve essere pronto a muoversi al minimo aiuto del cavaliere.

- Passo; vengono riconosciuti i seguenti tipi di passo:
  a) Passo: un passo regolare e sciolto nel quale il cavallo mostra un chiaro andamento in quattro battute energico ma tranquillo, con battute decise e uniformi. Gli zoccoli posteriori devono toccare il terreno nelle orme di quelli anteriori. Il cavaliere deve mantenere un contatto leggero ma costante con la bocca del cavallo.
  b) Passo libero a redini lunghe: una fase di rilassamento in cui è concessa al cavallo la piena libertà di allungare il collo e di abbassare la testa.
- Trotto; vengono riconosciuti i seguenti tipi di trotto:
  a) Trotto di lavoro: si tratta di un ritmo in cui il cavallo procede in giusto equilibrio rimanendo «alle redini», avanzando con battute uniformi, elastiche e in buon movimento del garretto. L'espressione «buon movimento dei garretti» non significa che sia richiesto un raccoglimento. Viene semplicemente evidenziata l'importanza della spinta proveniente dall'attività degli arti posteriori.
- Galoppo; vengono riconosciuti i seguenti tipi di galoppo:
  a) Galoppo: si tratta di un'andatura in cui il cavallo si muove in giusto equilibrio e restando «alle redini» avanzando con balzi uniformi, leggeri e cadenzati sotto la spinta degli arti posteriori. Ciò sottolinea l'importanza dell'impulso generato dall'attività degli arti posteriori.

Postura e aiuti del cavaliere:

- Tutti i movimenti devono essere eseguiti senza apparente sforzo del cavaliere.
- L'atleta deve mostrare una buona inforcatura rimanendo in posizione bilanciata con le gambe tranquillamente appoggiate al cavallo.
- La parte superiore del corpo deve essere rilassata, libera e in posizione eretta.
- Le mani devono essere posizionate in basso e vicine, senza toccarsi tra loro e senza toccare il cavallo. I pugni devono essere chiusi, ma non irrigiditi; il pollice deve essere il punto più alto.
- I gomiti e le braccia devono essere appoggiati al corpo in posizione rilassata.
- Il cavaliere deve seguire il movimento del cavallo in modo morbido e libero e utilizzare gli aiuti senza farsi notare.
- È obbligatorio cavalcare con entrambe le mani.

Esecuzione delle prove di dressage:

- Prove lette ad alta voce da una terza persona:
  a) Tutte le prove di dressage Special Olympics e i test Caprilli possono essere letti ad alta voce da una terza persona.
  b) Se una prova viene letta ad alta voce da una terza persona, rientra nella sfera di responsabilità dell'allenatore ingaggiare una persona incaricata di leggere la prova. Ai Giochi mondiali l'allenatore può leggere la prova nella lingua madre dell'atleta.
  c) Un eventuale ritardo nella chiamata del compito e gli errori di lettura non rappresentano una scusante per eventuali errori successivi del cavaliere.

d) La lettura dei compiti così come stanno scritti è consentita una sola volta. Un'eventuale rilettura dei compiti da parte del lettore è considerata come assistenza non autorizzata.
e) Salvo per motivi di sicurezza, è vietato fornire assistenza non autorizzata da parte della persona che legge la prova o di qualcun altro pena la squalifica dell'atleta.

- Saluto: durante il saluto il cavaliere deve tenere le redini con una mano, lasciando cadere liberamente l'altro braccio lungo il corpo e chinando leggermente la testa in avanti (inchino).
- Comandi vocali: l'uso della voce in qualsiasi forma, compreso lo schioccare della lingua una sola o più volte, è un grave errore che viene sanzionato con la deduzione di almeno 1–2 punti sul compito in oggetto.
- Errori:
  a) Quando un atleta commette un errore di programma (ad esempio prende la direzione sbagliata, omette un movimento), il giudice interviene suonando la campana o fischiando. Se necessario, il giudice indica all'atleta il punto in cui può continuare con la prova e il prossimo compito da eseguire. Successivamente il giudice lascia che l'atleta prosegua la cavalcata da solo.
  b) In alcuni casi, quando un atleta commette un errore di programma, il suono della campana può aumentare inutilmente il grado di difficoltà dell'esibizione. In tal caso è il giudice a decidere se suonare la campana o meno.
  c) Nelle prove di Special Olympics ogni errore commesso in un compito (errore di programma) deve essere sanzionato secondo le seguenti modalità, con o senza campana:
     a) La prima volta con 1 punto di detrazione.
     b) La seconda volta con 2 punti di detrazione.
     c) La terza volta con 4 punti di detrazione.
     d) La quarta volta con l'eliminazione dell'atleta, permettendogli comunque di portare a termine la sua prova.
  d) Quando un atleta commette un «errore di prova» (ad esempio non tiene le redini in una mano durante il saluto) deve essere sanzionato come nel caso di un errore di programma. La stessa cosa vale per i cavalieri che al termine della prova lasciano l'arena in un modo diverso da quello prescritto per la prova.
  e) Se il giudice non ha notato l'errore l'atleta gode del beneficio del dubbio.
  f) I punti di penalità sono sottratti dal punteggio globale dell'atleta sulla scheda di ogni giudice.

Prove di dressage:

- Secondo le direttive del programma, tutti i compiti nel dressage possono essere eseguiti cavalcando seduti oppure al trotto leggero. Se non sono previste prescrizioni nel programma di dressage, è possibile eseguire i compiti cavalcando seduti oppure al trotto leggero (secondo le preferenze del concorrente).
- Per completare le singole prove devono essere concessi almeno 5 minuti di tempo.
- Per gli Special Olympics vengono impiegati i seguenti programmi di dressage. I formulari qui di seguito possono essere impiegati come schede di valutazione per i giudici.

Programma di dressage categoria A: Test 1 (passo, trotto, galoppo)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X C	Entrare al trotto, con transizione Alt, saluto partenza al trotto Pista a mano destra	Proseguire sulla linea diritta, immobilità transizioni		
2.	M–F	Serpentina semplice (5m, da parete a parete)	Girare, flessione		
3.	Tra F e A	Galoppo sulla destra	Transizione Movimento in avanti		
4.	E E	Circolo a destra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro Procedere diritti sulla pista	Dimensioni e forma del circolo, flessione equilibrio		
5.	H	Trotto	Transizione		
6.	B Prima di B	Circolo a destra, Ø 20m (circolo mediano) Cavalcare semplice e mollare le redini dalla mano Riprendere le redini e continuare per tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione equilibrio		
7.	A	Passo	Transizione Movimento in avanti		
8.	K – X – M M	Passo libero a redini lunghe Passo	In avanti e verso il basso, scioltezza		
9.	C	Trotto	Transizione		
10.	H – K	Serpentina semplice (5m, da parete a parete)	Girare e flettere		
11.	Tra K e A	Galoppo sulla destra	Transizione Movimento in avanti		
12.	B B	Circolo a sinistra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro Procedere diritti sulla pista	Dimensioni e forma del circolo, flessione equilibrio		
13.	M	Trotto	Transizione		
14.	E B	Virata a sinistra Virata a destra	Girare e flettere		
15.	A X	Sulla linea di centro con transizione al passo, alt, saluto	Proseguire sulla linea diritta, immobilità		

Uscire dalla pista al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 250 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale : ☐

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

Programma di dressage categoria A: Test 2 (passo, trotto, galoppo)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X C	Entrare al trotto, con transizione Alt, saluto partenza al trotto Pista a mano sinistra	Proseguire sulla linea diritta, immobilità transizioni		
2.	E	Circolo a mano sinistra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
3.	Tra K e A	Galoppo sulla sinistra	Galoppo corretto, Movimento in avanti		
4.	A	Circolo a mano sinistra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
5.	Tra B e M	Trotto	Transizione		
6.	C	Passo	Transizione, Movimento in avanti		
7.	H – X – F F	Passo libero con briglia lunga Passo	In avanti e verso il basso, scioltezza		
8.	A	Trotto	Transizione		
9.	E	Circolo a mano destra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
10.	Tra H e C	Galoppo sulla destra	Galoppo corretto, Movimento in avanti		
11.	C	Circolo a mano destra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
12.	Tra B e F	Trotto	Transizione		
13.	A X	Sulla linea di centro con transizione al passo, alt, saluto	Proseguire sulla linea diritta, immobilità		

Uscire al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 210 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale : _____

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

Programma di dressage categoria B: Test 1 (passo, trotto)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X	Entrare al trotto, con transizione Alt, saluto partenza al trotto	Proseguire sulla linea diritta, immobilità		
2.	C	Pista a mano destra	Virata, flessione		
3.	M	Trotto	Scioltezza, Movimento in avanti		
4.	B B	Circolo a mano destra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro In avanti tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
5.	Tra B e F	Passo	Transizione, Movimento in avanti		
6.	K – X – M M	Passo libero con briglia lunga Passo	In avanti e verso il basso, scioltezza		
7.	C	Trotto	Transizione, Trotto deciso		
8.	E E	Circolo a mano sinistra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro In avanti tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
9.	A X	Sulla linea di centro con transizione al passo, alt, saluto	Proseguire sulla linea diritta, immobilità		

Uscire al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 170 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale: ☐

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

Programma di dressage categoria B: Test 2 (passo, trotto)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X	Entrare al passo, Alt, saluto partenza al passo	Entrare diritti, rimanere fermo e compatto, immobilità		
2.	C H	Mano sinistra Trotto in avanti fino ad A	Virata, flessione, Trotto deciso		
3.	A A – F	Circolo a mano sinistra, Ø 20m 1 giro, Trotto In avanti per tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
4.	F B E	Passo Virata sinistra Virata destra	Transizione, virata e flessione Movimento in avanti		
5	H	Trotto diritto fino a A	Movimento in avanti		
.6.	A A A – K	Circolo a mano destra, Ø 20m 1 giro, Trotto Passo In avanti per tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
7.	K - H H	Passo libero con briglia lunga Passo	Transizioni, In avanti e verso il basso		
8.	C	Trotto diritto fino a A	Trotto deciso		
9.	A X	Sulla linea di centro con transizione al passo, alt, saluto	Proseguire sulla linea diritta, immobilità		

Uscire al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 170 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale: ☐

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

Programma di dressage categoria C: Test 1 (passo)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X	Entrare in pista al passo Alt, saluto Partire, proseguire al passo	Entrare in pista diritti, stare fermi in modo compatto, immobilità		
2.	C	Pista a mano sinistra	Virare e flessione		
3.	E E	Circolo a mano sinistra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro In avanti tutta la lunghezza	Dimensioni e forma del circolo, flessione		
4.	F – X – H	Cambio mano, Passo libero con briglia lunga	Mantenere la direzione, In avanti e verso il basso		
5.	H – C – M	Passo	Movimento in avanti		
6.	M – F	Serpentina semplice (5m, da parete a parete)	In avanti e verso il basso, Virata		
7.	A – K – E E E	Passo Circolo a mano destra, Ø 20m (circolo mediano) 1 giro In avanti tutta la lunghezza	In avanti deciso Dimensioni e forma del circolo, flessione		
8.	M – X – K	Cambio mano al passo	Mantenere la direzione, Movimento in avanti		
9.	A X	Sulla linea di centro Alt, saluto	Entrare in pista diritti, rimanere fermi in modo compatto, immobilità		

Uscire al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 170 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale: ☐

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

Programma di dressage categoria C: Test 2 (passo)

Nome concorso: Data:

No. partenza: Nome del cavaliere: Nome del cavallo:

		Lezioni	Compito	Punteggio	Osservazioni
1.	A X	Entrare in pista al passo Alt, saluto Partire al passo	Entrare in pista diritti Stare in piedi in modo compatto, immobilità		
2.	C M – X – K K	Pista mano destra, Cambio mano al passo libero con briglia lunga Passo	Movimento in avanti, In avanti e verso il basso, Transizione, Obbedienza		
3.	A	Passo, diritto su tutta la lunghezza fino a C	Movimento in avanti		
4.	C	Circolo a mano sinistra, Ø 20m	Dimensioni e forma del circolo		
5.	H – X – F	Cambio mano al passo libero con briglia lunga	Movimento in avanti Mantenere la direzione		
6.	A	Circolo a mano destra, Ø 20m	Dimensioni e forma del circolo		
7.	A – K – E E	Passo Virata a destra	Movimento deciso in avnti, Virata e flessione		
8.	B	Virata a destra, continuare fino a A	Mantenere la direzione, virata		
9.	A X	Sulla linea di centro Alt, saluto	Entrare in pista diritti, rimanere fermi in modo compatto, immobilità		

Uscire al passo

Impressione generale	Punteggio	Coefficiente	Osservazioni
Postura del cavaliere: posizione corretta ed equilibrio		X2	
Aiuti dati dal cavaliere: Empatia, tecnica equestre, Utilizzi degli aiuti		X2	
Efficacia: Aiuti corretti ed efficaci, cavalcare con movimento del cavallo sempre in avanti		X2	
Conduzione: La capacità del cavaliere ad influenzare la direzione del cavallo e alla precisione delle figure		X2	
Punteggio totale possibile: 170 (per un'arena di 20 × 40)			

Totale intermedio:
Errori:
Punteggio totale: _____

Firma del giudice:

Scala di valutazione:

10	eccellente	5	sufficiente
9	ottimo	4	insufficiente
8	buono	3	abbastanza scarso
7	abbastanza buono	2	scarso
6	soddisfacente	1	pessimo
		0	non eseguito

Errori di programma:

Primo errore:	–1
Secondo errore:	–2
Terzo errore:	–4
Quarto errore:	squalifica

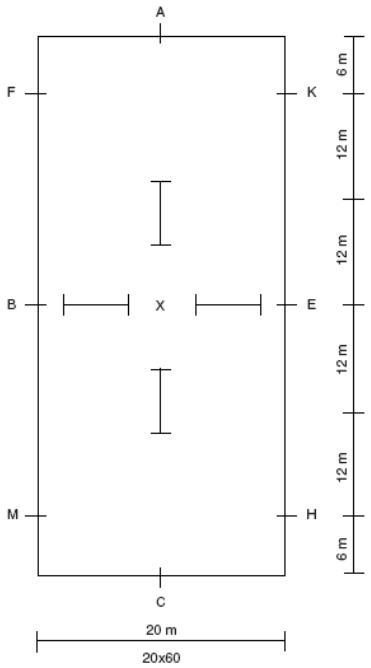
4.6 Test Caprilli

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Test Caprilli	no	no	no	no	sì

L'informazione generale è riportata nella sezione Dressage.

Campo di gara e allestimento

- L'arena deve avere le stesse caratteristiche di quella usata per il dressage, di preferenza con dimensioni di 20 × 60 metri, comunque almeno di 20 × 40 metri.
- Ostacoli:
  a) Gli ostacoli 1 e 2 devono essere collocati sulla linea A–X–C, e il loro centro deve trovarsi esattamente 11 metri prima di X.
  b) L'altezza degli ostacoli 1 e 2 deve essere di 45 centimetri.
  c) Gli ostacoli 3 e 4 devono essere collocati sulla linea B–X–E, a 2,5 metri di distanza dalla recinzione dell'arena.
  d) L'altezza dell'ostacolo 3 deve essere fissata a 60 centimetri.
  e) L'ostacolo 4 è un oxer con un altezza di 60 cm e una profondità non superiore a 60 centimetri.
  f) Gli elementi superiori (barriere) di tutti gli ostacoli devono poggiare su cucchiai montati su candelieri (supporti per barriere) conformi alla norma per il salto.
  g) Gli ostacoli devono avere un aspetto curato, essere intatti e verniciati con un colore neutro. Possono essere decorati con fiori e arbusti ecc. di buon gusto.
  h) La larghezza minima di un salto è fissata normativamente a 3 metri.
  La larghezza massima di un salto è fissata normativamente a 3,6 metri.



Criteri di valutazione

- Ogni compito della prova è valutato con un punteggio che va da 0 a 10, come in una gara di dressage.
- Sanzioni per errori nel salto:
  1) Rovesciamento o abbattimento di un ostacolo 2 errori
  2) Primo rifiuto (schivare l'ostacolo) 3 errori
  3) Secondo rifiuto 3 errori
  4) Terzo rifiuto squalifica, l'atleta può comunque portare a termine la prova.
- Errori di percorso (percorso effettuato in modo sbagliato):
  1) Primo errore 1 punto di penalità
  2) Secondo errore 2 punti di penalità
  3) Terzo errore 4 punti di penalità
  4) Quarto errore squalifica, l'atleta può comunque portare a termine la prova.
  5) Aiuto vocale 2 punti di penalità
- Sulla scheda del giudice vengono annotate in forma di tabella tutte le note assegnate per i singoli compiti, come nel dressage, e dal totale vengono poi detratti i punti di penalità.

Test Caprilli

- È consentito leggere la descrizione della prova all'atleta. Secondo le regole per la lettura da parte di una terza persona, vedasi sezione Dressage.
- Nel caso in cui non sia specificato diversamente, si cavalca nel passo di lavoro e nel trotto leggero.

Prix Caprilli A

Prova: **Data:** Punteggio massimo 200

Nome del cavallo: **Nome del cavaliere:**

Numero di gara:

		Lezioni	Punteggio	Coefficiente	Totale	Osservazioni
1.	A A–K–E–H–C	Entrare in pista, alt immediato, saluto Partire nel passo di lavoro e girare subito a sinistra, poi proseguire a mano destra verso C				
2.	tra C e M A C	Trotto di lavoro verso A, cavalcata leggera Sulla linea di centro con due curve, aggirando l'ostacolo 1 a sinistra e l'ostacolo 2 a destra Sulla mano sinistra				
3.	E B–M	Sulla volta mediana ⌀ 20 m, saltare l'ostacolo 1 Al trotto di lavoro verso C				
4.	C A	Sulla linea di centro con due curve, aggirando l'ostacolo 2 a destra e l'ostacolo 1 a sinistra Mano destra				
5.	E	Sulla volta mediana ⌀ 20 m, saltare l'ostacolo 2				
6.	B–F A–K–E–H	Trotto di lavoro secondo A, cavalcata leggera Trotto di lavoro, seduto				
7.	tra H e C M–B–F–A–K–E–H	Partire al galoppo di lavoro destro Procedere diritti lungo tutta la pista fino a C				
8.	Dopo C F–A	Girare a destra e saltare l'ostacolo 3 Tornare in pista nelle vicinanze di A, proseguire fino a E *(oltrepassare l'ostacolo 1 procedendo sulla pista)*				
9.	Tra E e H C M–X–K X	Trotto di lavoro Passo Cambiamento diagonale Alt, immobilità per 6 secondi Partire al passo di lavoro verso K				
10.	A	Trotto di lavoro, seduto				
11.	tra M e C H–E–K–A–F–B–M	Partire al galoppo di lavoro sinistro Procedere diritti lungo tutta la pista fino a C				
12.	Dopo C K–A	Girare a sinistra, saltare l'ostacolo 4 Tornare sulla pista nei pressi di A proseguire verso B *(oltrepassare l'ostacolo 1 procedendo sulla pista)*				
13.	Tra B e M C E–X X	Trotto di lavoro, leggero Passo 1/2 volta a sinistra ⌀ 10 m Alt, saluto Uscire al passo a redini lunghe				

Impressione generale				
Aiuti dati (correttezza nell'impiego degli aiuti)		2		
Transizioni (correttezza e fluidità)		2		
Assetto e azione del cavaliere (stile di cavalcata e assetto corretto)		2		
Fluidità delle andature (fluidità e regolarità)		1		

Altre osservazioni:

Totale intermedio:

Errori:

Punteggio totale:

Giudice:

Firma:

4.7 Equitation Jumping

Prova	C-S	C-I	B-S	B-I	A
Equitation Jumping (salto)	No	Sì	No	Sì	Sì

Informazioni generali

L'Equitation Jumping è un esame di salto valutato in base allo stile e alla tecnica di equitazione. La valutazione si concentra sul corretto avvicinamento agli ostacoli, sui salti e sullo stile, la seduta corretta e l'equilibrio durante l'esecuzione dei salti.

Non si giudica in base al tempo. Viene valutato l'avvicinamento agli ostacoli e la seduta corretta durante il salto. Vince il cavaliere che ottiene il punteggio massimo.

Categorie

- Gli atleti C-I eseguono un percorso con 4-8 ostacoli. Le barriere sono posate per terra con un'altezza massima di 15 cm. Vengono valutati il corretto svolgimento del percorso, l'avvicinamento agli ostacoli e la seduta durante il superamento degli ostacoli.
- Gli atleti B-I eseguono un percorso con 6-8 ostacoli al passo e al trotto. L'altezza massima degli ostacoli è pari a 30 cm. Vengono valutati il corretto svolgimento del percorso, l'avvicinamento agli ostacoli e la seduta durante il superamento degli ostacoli. Gli ostacoli non possono essere costituiti da barriere posate per terra o cavalletti.
- Gli atleti A eseguono un percorso con 5-8 ostacoli di altezza massima pari a 60 cm. Il percorso viene eseguito al galoppo. Si auspica la presenza di 6-8 ostacoli sul percorso. Vengono valutati il corretto svolgimento del percorso, l'avvicinamento agli ostacoli e la seduta durante il superamento degli ostacoli.

Regole d'esame

1) Non si cavalca a tempo.
2) Non sono ammessi frustini e speroni; questi possono essere tuttavia autorizzati dagli Official prima dell'esame se richiesto prima dell'inizio del torneo.
3) Nella categoria A, dopo il suono della campana, il cavaliere può eseguire un circolo o una volta prima di iniziare il percorso.
4) Nella categoria A il cavaliere può eseguire al termine del percorso un circolo o una volta.

Campo di gara e allestimento

1) L'arena deve essere recintata in maniera sicura. Le dimensioni minime del campo d'equitazione sono 20 x 40 metri o superiori.
2) Gli elementi superiori (barriere) di tutti gli ostacoli devono poggiare su cucchiai montati su candelieri (supporti per barriere) conformi alla norma per le regolari competizioni di salto.

3) Gli ostacoli devono avere un aspetto curato, essere intatti e verniciati con un colore neutro. Possono essere decorati con fiori e arbusti ecc. di buon gusto.
4) La larghezza minima di un salto è fissata normativamente a 3 metri. La larghezza massima di un salto è fissata normativamente a 4 metri.
5) Il percorso deve essere semplice e seguire le linee rette lungo il bordo campo, o lungo la parete del padiglione, e le diagonali. Inoltre, nel percorso deve essere previsto un cambio di mano sulle diagonali.
6) La parte centrale delle barriere posate per terra deve essere verniciata di un altro colore.
7) Il piano del percorso deve essere messo a disposizione anticipatamente affinché il cavaliere abbia la possibilità di allenarsi. Inoltre, deve essere consentita una ricognizione del percorso senza cavallo prima dell'esame.
8) Vince il cavaliere che ottiene il punteggio massimo. La valutazione viene effettuata su una scala da 1 a 10 per ogni ostacolo; 10 è il punteggio più alto (vedere scheda dei giudici).

Criteri di valutazione

Per ogni ostacolo possono essere assegnati al massimo 10 punti. Deve essere data attenzione alla posizione del cavaliere e all'esecuzione corretta ed efficiente del percorso, ma non alla qualità del cavallo.

Penali in caso di errore:

1)	Rovesciamento o abbattimento di un ostacolo (categoria A)	2 errori
2)	Colpire la barriera posata per terra (categoria B-I e C-I)	2 errori
3)	Primo rifiuto (passare accanto o schivare l'ostacolo)	3 errori
4)	Secondo rifiuto	3 errori
5)	Terzo rifiuto	Squalifica. L'atleta può terminare l'esame.

Errori legati alla posizione del cavaliere (esempio, vedere scheda dei giudici)

1) Perdita di equilibrio/posizione, seduta errata durante il superamento dell'ostacolo: 2 errori
La valutazione degli errori compete al giudice. Il giudice è tenuto ad annotare e commentare gli errori sulla scheda dei giudici.
2) Mancato rispetto dell'andatura prescritta
3) Aiuti non efficaci
Mancata padronanza degli aiuti, aiuti non corretti

Scheda del giudice

Nome del cavaliere: _____ BIB #: _____

Nome del cavallo: _____ BIB #: _____

Divisione: _____ Gruppo sportivo: _____

Errori:

1. Rifiuto – 3 errori
2. Rifiuto – 3 errori
3. Rifiuto – eliminazione

Rovsciamento/abbattimento – 2 errori
per errore di percorso – 2 errori

Nota: il trotto tra gli ostacoli nel livello 1 non viene valutato come errore e non genera punti di penalità

Salto	Rifiuto	Rovesciamento / abbattimento	Errore di percorso	Note	Punti	Osservazioni
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
Punti di sforzo						

Punti totali		
Il massimo di punti per salto sono 10 punti. Mass. 5 punti per l'approccio, l'aiuto, le mani calme, una seduta errata Mass. 5 punti per la posizione e l'quilibro sopra l'ostacolo. Mass. 5 punti di sforzo Errori per il rovesciamento/l'abbattimento, il rifiuto e gli errori di percorso verranno dedotti dal numero totale di punti.	Punti	
	Sottrazione	
	Punti totali	

Nome del giudice: _____

Firma del giudice: _____

4.8 Monta inglese (cavalcare in stile classico)

Prova	CS	CI	BS	BI	A
English Equitation	sì	sì	sì	sì	sì

Informazioni generali

- Nei concorsi internazionali all'estero la monta inglese è obbligatoria come test d'entrata. Il test viene effettuato dopo aver svolto l'addestramento e se i cavalli sono adatti ai cavalieri. La monta inglese vale comunque come test d'entrata del concorso ippico.
- La monta inglese può anche essere proposta come prova separata individuale.
- Il giudice si trova nell'arena e dà istruzioni ai cavalieri.
- Nei giochi mondiali le istruzioni vengono impartite nella lingua madre del cavaliere, da parte dell'allenatore o di una persona autorizzata dall'allenatore. Le istruzioni devono essere una traduzione esatta e riprodurre le parole del giudice, senza ulteriori commenti. Oltre alla persona che fornisce le istruzioni può essere presente anche un traduttore.
- I test d'entrata devono essere annunciati dall'organizzatore il più presto possibile, di preferenza nella pubblicazione o sul formulario d'iscrizione oppure nel manuale per allenatori. Le prove speciali devono essere annunciate durante il primo incontro degli allenatori sul campo di gara.

Svolgimento della prova e aspettative

- I cavalieri assolvono le andature in corrispondenza del gruppo in cui sono iscritti.
- Ai cavalieri può essere chiesto di svolgere esercizi commisurati nel caso in cui sia determinato dal giudice o dal direttore della manifestazione.
- Da ogni cavaliere (oppure da tutti i cavalieri) si può pretendere che svolga(no) esercizi commisurati in aggiunta ai requisiti specifici della prova. Le prove vengono assolte collettivamente oppure in forma individuale.
- Tutte le prove devono svolgersi su un'arena piana.
- I giudici devono richiedere almeno tre esercizi.
- I cavalieri vengono valutati sull'assetto, sugli aiuti e sulla loro capacità di controllare il cavallo. I risultati mostrati alla presentazione del cavallo non sono valutati con un punteggio più alto del modo in cui sono raggiunti.
- I partecipanti entrano nell'arena su chiamata del giudice.
- Ai cavalieri viene chiesto di cavalcare in entrambe le direzioni lungo il bordo campo. Ciò avviene individualmente o a gruppi, secondo la chiamata del giudice.
  Per motivi di sicurezza il galoppo viene richiesto individualmente, non in gruppo.
- Durante il trotto leggero ci si aspetta dai cavalieri che effettuino il trotto sul piede giusto.

Prove di monta inglese: i giudici possono scegliere tra le seguenti prove:

- Passo e trotto in gruppo. Galoppo individuale
- Transizioni:
  1) Livello C: passo a redini lunghe/passo di lavoro
  2) Livello B: passo/trotto/passo
  3) Livello A: trotto/galoppo/trotto o passo/galoppo/trotto
- Livello A: da 4 a 6 secondi di alt dal passo o dal trotto.
  Livelli B e C: da 4 a 6 secondo di alt dal passo.
- Una piccola volta (diametro di 10 metri) al passo oppure al trotto.
- Una grande volta (diametro di 20 metri) al trotto oppure al galoppo.
- Una figura a otto al passo oppure al trotto (volte di diametro compreso tra 6 e 15 metri).
- Cambiamento diagonale al passo oppure al trotto.
- Cambio di direzione con una mezza volta (diametro di 6 metri) al passo oppure al trotto.
- Una serpentina al trotto leggero, effettuando un cambio di piede (peri cavalieri del livello A).
- Cambio di direzione al galoppo con un cambio di piede al galoppo semplice oppure con transizione.
- Una figura a otto al galoppo (volte con diametro compreso tra 15 e 20 metri) sulla mano giusta durante le volte, con un cambio di direzione al galoppo semplice quando il cavaliere cavalca da una volta all'altra.

ENGLISH EQUITATION JUDGES FORM

Competition:

Date:

Class:

Division:

Athlete Name and Number	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	Test 5	Use of Aids	Seat and Balance	Ability to control and show horse	Total	Place

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10

Judges Signature:

4.9 Trail

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Trail	sì	sì	sì	sì	sì

Informazioni generali

- Ai cavalli da trail è richiesto di passare sotto e attraverso gli ostacoli.
- Nessun cavallo può entrare sul percorso di trail prima che il percorso e il giudice siano pronti.
- I cavalieri sono autorizzati a ispezionare il percorso a piedi mentre il giudice impartisce le istruzioni prima dell'inizio della competizione.
- I costruttori del percorso devono tener conto del fatto che tutti i percorsi e gli ostacoli devono essere costruiti in sicurezza, in modo da ridurre il rischio di incidenti.
- I giudici devono visionare il percorso prima dell'inizio della competizione. I giudici hanno il diritto e il dovere di modificare il percorso in qualsiasi maniera o di far rimuovere gli ostacoli che ritengono pericolosi oppure non accettati.
- La sicurezza delle andature tra gli ostacoli è a discrezione dei giudici. Il costruttore del percorso è invitato a progettare gli ostacoli in modo che possano essere superati in sicurezza in 90 secondi.
- I cavalli da trail devono passare sopra e attraverso gli ostacoli. Il percorso deve essere impostato in modo che possano essere assolte o mostrate tutte le andature previste per il rispettivo gruppo.
- Per permettere ai giudici di valutare le andature dei cavalli nei rispettivi gruppi deve essere previsto un tragitto sufficientemente lungo, almeno 10 metri per il trotto, e almeno 15 metri per il galoppo.
- Nel caso dei percorsi negli impianti all'aperto è opportuno includere ostacoli naturali (ad esempio alberi, piccoli corsi d'acqua, cespugli, dossi, fossi ecc.) nella misura in cui tali ostacoli possano essere superati in sicurezza e siano ben visibili per il giudice.
- Le fasce di colori classici e le stinchiere sulle gambe dei cavalli sono consentite solo nelle classi trail.
- Ostacoli richiesti:

  1) Cavalieri dei livelli A:

  a) il percorso deve includere tre elementi della lista di ostacoli obbligatori e almeno 3 elementi della lista di ostacoli facoltativi;

  b) il percorso deve prevedere da un minimo di sei fino a un massimo di dieci elementi.

  2) Cavalieri dei livelli CI e BI:

  a) il percorso deve includere tre elementi degli ostacoli richiesti;

  b) il percorso deve prevedere da un minimo di cinque fino a un massimo di sette elementi.

  3) Cavalieri dei livelli CS eBS:

  a) il percorso deve includere due elementi degli ostacoli richiesti;

  b) il percorso deve prevedere da un minimo di quattro fino a un massimo di sei elementi.

Criteri di valutazione

- Ogni partecipante è giudicato in base alla sua capacità di condurre il cavallo lungo il percorso. Sono valutati positivamente i cavalli che superano correttamente l'ostacolo mentre seguono gli aiuti del cavaliere.
- Qualora un cavallo impieghi troppo tempo di fronte a un ostacolo, il giudice è tenuto a far avanzare tale cavallo all'ostacolo successivo. I cavalieri devono essere sanzionati per qualsiasi ritardo inutile nell'approccio di un ostacolo.
- Un percorso effettuato in modo sbagliato è definito nei seguenti termini:
  1) Quando un ostacolo è affrontato nella direzione sbagliata oppure dal lato sbagliato
  2) Quando un ostacolo viene affrontato in modo differente rispetto a quello previsto nello schema
  3) Quando viene tralasciato un ostacolo, salvo nel caso in cui ciò avvenga per istruzione del giudice;.
  4) Quando gli ostacoli vengono superati nella sequenza sbagliata
  5) Quando un cavaliere non tenta di superare un ostacolo come da istruzioni del giudice.
- In caso di errori di percorso il cavaliere non riceve nessuna nota per l'ostacolo in questione. Ciò non implica comunque che sia eliminato dalla prova.
  I cavalieri che hanno commesso errori di percorso devono essere piazzati più in basso nella classifica rispetto a coloro che hanno svolto correttamente il percorso stabilito.

Ostacoli per l'English Trail

- Ostacoli non consentiti:
  1) Pneumatici
  2) Animali
  3) Pelli
  4) Ostacoli da superare scendendo e rimontando a cavallo
  5) Salti
  6) Ponti oscillanti, ponti che superano fossi d'acqua oppure ponti mobili (galleggianti)
  7) Fiamme, ghiaccio secco, estintori ecc.
  8) Barriere o ceppi elevati che potrebbero spostarsi o rotolare via
  9) Ponti o assi da pavimento
- Ostacoli prescritti:
  1) Cavalcare sopra almeno quattro ostacoli per terra/cavalletti o barriere
  a) Le barriere possono essere sistemate su un rettilineo, in curva oppure a zig zag:
  b) Lo spazio tra le barriere deve essere commisurato all'andatura e alle dimensioni del cavallo:
  I. Barriere al passo (non rialzate): posizionate ad almeno 40–50 centimetri di distanza l'una dall'altra;
  II. Barriere al passo (rialzate): posizionate ad almeno 56 centimetri di distanza l'una dall'altra e rialzate di al massimo 30 centimetri (distanza tra il suolo e l'elemento superiore);
  III. Barriere al trotto (non rialzate): posizionate ad almeno 90–107 centimetri di distanza l'una dall'altra;

IV. Barriere al galoppo (non rialzate): posizionate ad almeno 2 metri di distanza l'una dall'altra.

2) Ostacoli a serpentina al passo, al trotto o al galoppo.

Gli ostacoli possono prevedere:

I. Piloni (ad esempio piloni di sicurezza arancioni);

II. Paletti alti due metri, in plastica, legno o altro materiale sicuro adatto, sistemati in un sostegno in modo da non disturbare l'andatura del cavallo;

– Barili

– Piante sistemate in vasi sicuri (attenzione: non sono ammesse piante velenose)

– Ostacoli naturali, quali alberi e cespugli che siano sufficientemente alti da non rappresentare un rischio per la sicurezza degli atleti

III. Lo spazio minimo tra gli elementi deve ammontare:

– a 2 metri per il passo,

– 3 metri per il trotto,

– 10 metri per il galoppo.

IV. Quando viene costruito un percorso per cavalieri accompagnati, il costruttore deve ricordarsi di lasciare uno spazio adeguato all'accompagnatore al fianco del cavallo.

3) Trasporto di un oggetto da un punto all'altro nell'arena.

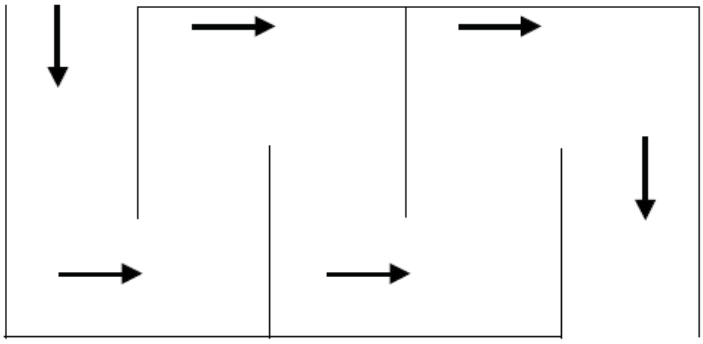
Non devono essere utilizzati sacchi di plastica e lattine.

- Ostacoli facoltativi.

1) Vuotare e riempire una cassetta delle lettere.

2) Disegnare cerchi, quadrati, croci o altre forme su una lavagna.

3) Attraversare un labirinto (come indicato nel disegno in basso).



4) Cavalcare in un quadrato realizzato con quattro barriere dalla lunghezza minima di 1,55 metri. L'atleta entrerà nel quadrato dalla barriera definita in precedenza, eseguirà una manovra stabilita e uscirà da una barriera definita.

5) Cavalcare tra due «figure di animali» di dimensioni normate e con estremità solide. Le «figure di animali» devono essere posizionate a 1,83 metri di distanza l'una dall'altra.

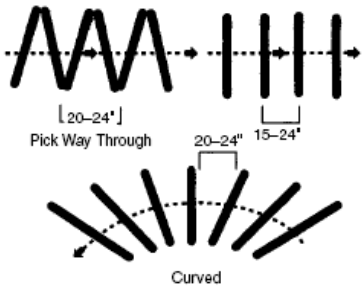
Se è riprodotto il motivo di un cavallo, la figura deve essere coperta con un sottosella.

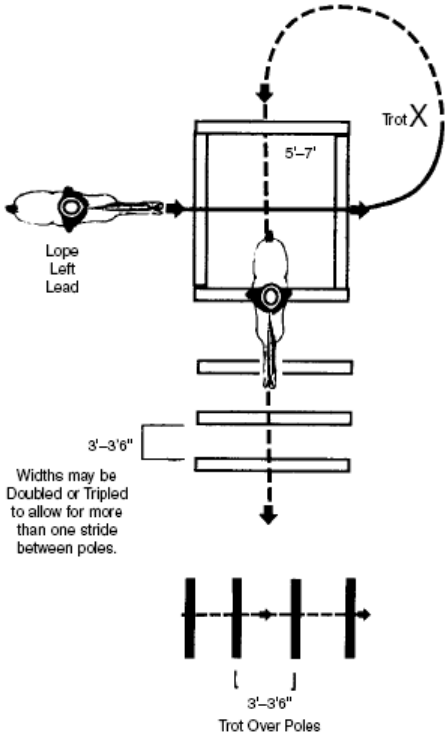
6) Fermare il cavallo di fronte, sopra o dietro una barriera posata a terra.

7) Passare attraverso o sotto una siepe.

8) Condurre il cavallo attraverso uno schema a L, a V o a Z realizzato con barriere posate a terra.

9) Entrare o uscire da un fosso, senza che il cavallo effettui un balzo o un salto.
10) Superare un qualsiasi ostacolo sicuro che si potrebbe incontrare sul campo (durante la costruzione di tali ostacoli occorre considerare la distanza tra le gambe anteriori e posteriori [1,53 metri, tra gli zoccoli anteriori e quelli posteriori]). Per questi ostacoli è obbligatoria l'approvazione da parte del giudice.
11) Cavalcare attraverso una combinazione di due o più ostacoli.





WORKING TRAIL JUDGES FORM

Competition:

Date:

Class:

Division:

Athlete Name and Number	Horse Name and Number	Element														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Walk	Trot	Center	Total	Place

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10

Judges Signature:

5 Prove western

Glossario

- Cambio di gamba al galoppo: al galoppo la gamba anteriore interna deve essere quella che si protende in avanti per prima.
  Quando un cavaliere cambia direzione, il cavallo deve cambiare la gamba che dà il passo principale,
  ovvero effettuare un cambio di gamba al galoppo in una delle seguenti maniere:
  a) Il cambio con fermata è un cambio per il quale il cavallo viene fermato e poi fatto ripartire al galoppo nella direzione opposta.
  b) Il cambio di gamba al galoppo semplice è un cambio in cui il cavallo è messo al passo o al trotto e successivamente al galoppo sull'altra gamba: Non devono essere compiute più di 3 o 4 falcate al passo o al trotto.
  c) Il cambio al volo è un cambio di gamba al galoppo in cui il cavallo cambia gamba durante il galoppo. Le gambe anteriori e posteriori cambiano simultaneamente.
- Jog: il jog è un trotto lento richiesto nelle discipline western.
- Lope: il lope è un galoppo lento richiesto nelle discipline western.
- Reverse: il reverse è un cambio di direzione che deve essere effettuato da bordo campo.
  a) Al cambio di direzione il cavallo deve adeguare l'inclinazione della testa in funzione della nuova direzione di movimento.
  b) Il cavallo deve rimanere compatto, seguendo gli aiuti del cavaliere e senza cambiare andatura, ritmo o velocità.
  c) In caso di cambio di direzione al galoppo il cavallo deve effettuare un cambio di direzione al galoppo.

Abbigliamento

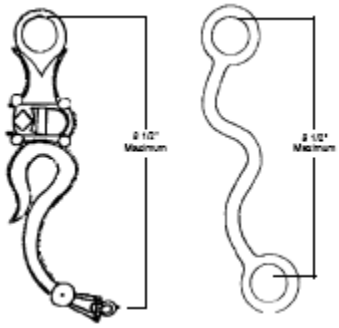
- Pantaloni/jeans.
- Una camicia a maniche lunghe con colletto, di colore tradizionale.
- Una cintura infilata nelle asole dei pantaloni.
- Sono consentite cravatte, fazzoletti, bolos, chaps e guanti.
  a) I chaps sono proibiti in tutte le prove con gimcana nonché durante le presentazioni alla mano (showmanship).
  b) È consentito indossare un cappello western sopra il casco omologato.
- Sono prescritti stivaletti o scarpe a suola liscia con tacco.
- Gli speroni sono consentiti.

Equipaggiamento

- Sella:
  a) La sella deve essere adatta al cavallo e al cavaliere.
  b) La sella può avere una paletta alta o bassa con un «cantle» (schienale) alto o basso.
  c) A una sella western tradizionale non può essere aggiunto o tolto nulla che potrebbe

ostacolare le staffe dallo stare libere in posizione.
d) Sono auspicate staffe di sicurezza (Tapaderos).

- Filetti e briglie:
  a) Il filetto western standard ha una barra laterale con una lunghezza massima di 21 centimetri. Le barre laterali possono essere fisse oppure mobili.
  b) L'imboccatura deve essere costituita da una barra di metallo con un diametro compreso tra 75 millimetri e 3 centimetri, che può variare da intero a spezzato con vari segmenti.
  c) Nulla può estendersi sotto il piano orizzontale (verso il basso), salvo un rullo (rullo mobile) attaccato al centro del filetto.
  d) Nessun rialzo del filetto deve essere più alto di 3,5 pollici (8,89 centimetri).
  e) Le redini devono essere agganciate (fissate) a ogni barra laterale.
  f) Possono essere utilizzati un sottogola di pelle o barbozzali a catena.
  Questi devono però avere almeno 1 centimetro di larghezza e devono essere piatti contro la mandibola del cavallo.
  g) Sono consentite briglia western standard. Queste devono essere munite di un sottogola in pelle.
  h) Sono consentite Slobber Reins oppure Roping Reins (redini chiuse) su briglie. Nel caso delle Slobber Reins la Mecate deve essere fissata sul lato sinistro della sella. Questo genere di redini è consigliato soprattutto per cavalieri delle categorie C–S e B–S.



Barre laterali accettabili

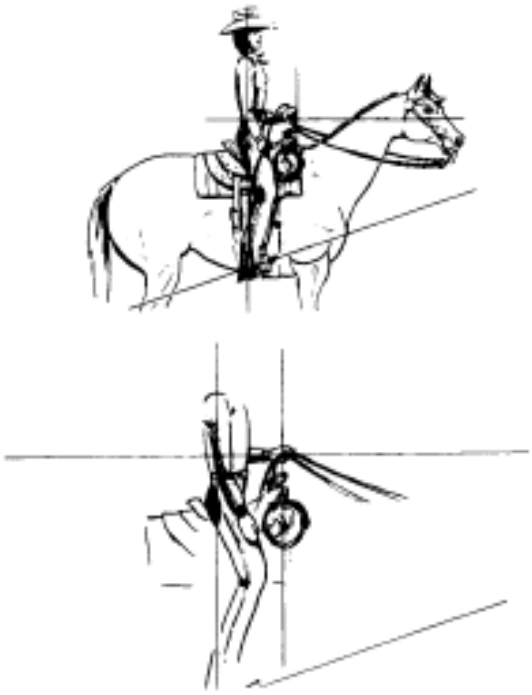
Barbozzali a catena accettabili

Assetto del cavaliere

- Il cavaliere viene valutato in base al suo assetto, alle mani e alla presentazione del cavallo e all'intesa tra cavallo e cavaliere. Viene inoltre valutata anche l'armonia tra cavallo e cavaliere.
- Assetto di base:
  a) Il corpo deve apparire comodo, rilassato e flessibile.
  b) Il cavaliere deve essere seduto al centro della sella. Il cavaliere deve sedere in modo da formare una linea diritta verticale, dalle orecchie alla parte centrale del corpo e alle anche fino a toccare l'estremità dei talloni.
  c) Le staffe devono essere abbastanza corte da permettere al tallone di essere più basso delle

punte dei piedi, con una leggera curvatura del ginocchio e le punte dei piedi in linea direttamente sotto il ginocchio.
Le gambe devono cadere in scioltezza.
d) I piedi devono essere collocati nelle staffe con il peso sulla pianta del piede. Viene tollerato che nelle selle western la larghezza della staffa sia molto variabile. Se le staffe sono larghe, il piede può sembrare molto in avanti nella staffa, anche se in realtà il peso è portato correttamente sulla pianta del piede.
e) Le braccia sono tenute rilassate con le spalle arretrate e aperte. La parte superiore del braccio deve formare una linea diritta con il corpo. Il braccio che tiene le redini deve essere leggermente incurvato ai gomiti e formare una linea diritta dai gomiti alla bocca del cavallo.

- Mani:
  a) Se viene usata una mano sola per gestire le redini, questa non può essere cambiata, tranne nel trail, quando è consentito un cambio di mano nell'affrontare un ostacolo.
  b) Le redini devono essere tenute con una mano sola.
  Quando un cavallo viene cavalcato con il bosal o con il filetto, le redini vengono tenute con entrambe le mani.
  c) La mano che tiene le redini deve stare sopra al pomo della sella (cavalcando con il filetto, entrambe le mani) e il più vicino possibile allo stesso.
  Il fatto toccare il pomo o il Romal arrotolato viene sanzionato con una penalità.
  d) Quando vengono usate redini divise, e le estremità delle redini cadono sullo stesso lato della mano utilizzata, è consentito tenere un dito tra le redini.
  e) Quando vengono utilizzate redini Romal non è consentito tenere un dito tra le redini.
  f) La posizione della mano che non è utilizzata per tenere le redini è libera.
  Tuttavia deve essere staccata dal cavallo e dall'equipaggiamento. Deve essere tenuta in posizione rilassata e tutto il tempo in linea retta con il corpo del cavaliere.
  g) Il cavaliere può tenere il Romal oppure l'estremità delle redini divise onde evitare che dondolino e regolare la lunghezza delle redini, facendo in modo che la distanza verso la mano che tiene le redini sia di almeno 41 centimetri.
- Assetto durante la cavalcata:
  a) Il cavaliere si muove nel jog (e non nel trotto leggero), salvo nel caso in cui sia prescritto nelle regole della sezione.
  b) Al galoppo il cavaliere deve essere vicino alla sella.
  c) Tutti i movimenti del cavallo devono essere gestiti mediante aiuti impercettibili. Non è auspicato uno spostamento del peso da parte del cavaliere.



5.1 Stock Seat Equitation

Informazioni generali

- Ad alcuni o a tutti i cavalieri può essere chiesto di eseguire esercizi appropriati, in aggiunta ai requisiti della categoria. Gli esercizi possono essere eseguiti in forma individuale o collettiva.
- Possono essere richiesti schemi individuali costituiti da una combinazione di elementi.
- I giudici sono tenuti a richiedere l'esecuzione di almeno due esercizi.
- Ai cavalieri non viene chiesto di cambiare cavallo.
- Le istruzioni devono essere annunciate pubblicamente. Si raccomanda di inserire nel manuale per allenatori istruzioni scritte riguardo agli schemi oppure di comunicarle entro e non oltre 1 ora prima della prova (albo).

Svolgimento della prova e aspettative

- I cavalieri entrano in pista cavalcando al passo oppure nello jog e vengono valutati a bordo campo nelle andature passo corretto in quattro tempi, uno jog in due tempi e un galoppo in tre tempi, secondo le disposizioni applicabili per il loro gruppo.
- Successivamente i cavalieri devono allinearsi e fermare i loro cavalli su comando. (Line up)
- Al galoppo viene chiesto di condurre i cavalli al galoppo con la mano giusta.

Prove di Stock Seat Equitation

Prova	CS	CI	BS/BSP	BI/BIP	A/AP
Stock Seat Equitation	sì	sì	sì	sì	sì

I giudici possono scegliere tra i seguenti compiti:

- Un circolo grande al passo o allo jog
- Un alt
- Un cambio di direzione (cambio di mano) dall'alt, dal passo o dallo jog
- Alt dal galoppo
- Un roll back, cambio di mano posteriore o spin
- Una figura a otto nello jog
- Una figura a otto nel lope, sulla mano corretta, mostrare un cambio di piede al galoppo (semplice, con fermata oppure al volo)
- Mostrare un cambio di piede al galoppo sulla linea di centro oppure almeno 3 cambi di direzione al galoppo

Direttive riferite alla Stock Seat Equitation

	Buono	Errore minore	Errore grave	Eliminazione
Assetto	– Equilibrio – Contatto con la sella – Schiena diritta	– Assetto storto – Inclinazione all'indietro – Schiena arrotondata – Perdita dell'equilibrio	– Eccessivo movimento del corpo – Eccessivo sollevamento dalla sella	Caduta da cavallo Caduta del cavallo
Mani	–Mani sciolte e ferme – Posizione della testa ferma	– Incertezza – Andatura falsata a causa dell'incertezza	– Bocca del cavallo aperta – Mani irrigidite – Mani irrequiete	Caduta da cavallo Caduta del cavallo
Gambe	– Posizione delle gambe salda e sicura – Peso equilibrato sulle staffe – Movimento controllato – Peso sulle piante dei piedi – Talloni più bassi delle punte dei piedi	– Staffe non uniformi (altezza) – Gambe irrequiete – Peso non completamente appoggiato sulle staffe – Alzare le gambe	– Interferenza con un altro cavaliere – Uso eccessivo degli speroni – Nessun contatto tra le gambe e la sella – Entrare in contatto con la recinzione o con un altro cavaliere – Perdita della staffa	Caduta da cavallo Caduta del cavallo

Controllo	– Andature corrette – Controllo del cavallo in condizioni difficili	– Non stare fermo allineato (Line up) – Interruzione delle andature nella transizione alla prossima andatura superiore	– Interruzione delle andature nella transizione alla prossima andatura inferiore – Spaventare il cavallo	Caduta da cavallo Caduta del cavallo
Impressione generale	– Abbigliamento adatto e curato – Cavallo curato – Equipaggiamento pulito	– Sella inadatta – Abbigliamento inadatto – Stivali sporchi	– Equipaggiamento sporco – Cavallo trascurato	Caduta da cavallo Caduta del cavallo
In generale	– Comportamento adeguato verso il cavallo e il giudice – Rispetto della forma	– Equipaggiamento inadeguato del cavallo – Tagliare gli angoli e cavalcare fuori dalla pista – Disarmonia tra cavallo e cavaliere	– Eccessivi comandi vocali – Volte in eccesso – Ritardo nelle transizioni	Caduta da cavallo Caduta del cavallo

5.2 Trail

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Trail	sì	sì	sì	sì	sì

Informazioni generali

- I costruttori del percorso devono badare che tutti i percorsi e gli ostacoli vengano costruiti nel modo più sicuro possibile onde ridurre al minimo il rischio di infortunio.
- I giudici devono visionare il percorso prima dell'inizio della competizione. I giudici hanno il diritto e il dovere di modificare il percorso in qualsiasi maniera o di far rimuovere gli ostacoli che ritengono pericolosi oppure non accettati.
- La sicurezza delle andature tra gli ostacoli è a discrezione dei giudici.
- Il costruttore del percorso è invitato a progettare gli ostacoli in modo che possano essere superati in sicurezza in 90 secondi.
- Il percorso deve essere impostato in modo che possano essere assolte o mostrate tutte le andature previste per il rispettivo gruppo.
- Per permettere ai giudici di valutare le andature dei cavalli nei rispettivi gruppi deve essere previsto un tragitto sufficientemente lungo, almeno 10 metri per il trotto, e almeno 15 metri per il galoppo.

- Nel caso dei percorsi negli impianti all'aperto è opportuno includere ostacoli naturali (ad esempio alberi, piccoli corsi d'acqua, cespugli, dossi, fossi ecc.) nella misura in cui tali ostacoli possano essere superati in sicurezza e siano ben visibili per il giudice.
- Le fasce di colori classici e le stinchiere sulle gambe dei cavalli sono consentite solo nella classe trail.
- Ostacoli richiesti:
  1) Cavalieri dei livelli A
     a) il percorso deve includere tre elementi della lista di ostacoli obbligatori e almeno 3 elementi della lista di ostacoli facoltativi;
     b) il percorso deve prevedere da un minimo di sei fino a un massimo di dieci elementi.
  2) Cavalieri dei livelli CI e BI
     a) il percorso deve includere tre elementi degli ostacoli richiesti;
     b) il percorso deve prevedere da un minimo di cinque fino a un massimo di sette elementi.
  3) Cavalieri dei livelli CS e BS
     a) il percorso deve includere due elementi degli ostacoli richiesti;
     b) il percorso deve prevedere da un minimo di quattro fino a un massimo di sei elementi.

Criteri di valutazione

- Ogni partecipante è giudicato in base alla sua capacità di condurre il cavallo attraverso il percorso. Sono valutati positivamente i cavalli che superano correttamente l'ostacolo seguendo gli aiuti al cavaliere. Qualora un cavallo impieghi troppo tempo di fronte a un ostacolo, il giudice è tenuto a far avanzare tale cavallo all'ostacolo successivo.
- I cavalieri devono essere sanzionati per qualsiasi ritardo inutile nell'approccio di un ostacolo.
- Un percorso effettuato in modo sbagliato è definito nei seguenti termini:
  1) Quando un ostacolo è affrontato nella direzione sbagliata oppure dal lato sbagliato
  2) Quando un ostacolo viene affrontato in modo differente rispetto a quello previsto nello schema
  3) Quando viene tralasciato un ostacolo, salvo nel caso in cui ciò avvenga per istruzione del giudice;.
  4) Quando gli ostacoli vengono superati nella sequenza sbagliata
  5) Quando un cavaliere non tenta di superare un ostacolo come da istruzioni del giudice.
- In caso di errori di percorso il cavaliere non riceve nessuna nota per l'ostacolo in questione. Ciò non implica comunque che sia eliminato dalla prova. I cavalieri che hanno commesso errori di percorso devono essere piazzati più in basso nella classifica rispetto a coloro che hanno svolto correttamente il percorso stabilito.

Direttive riferite al trail western

Trail	Buono	Errori lievi	Errori gravi	Eliminazione
Passo Jog Lope	– Uniformità delle andature –Transizioni chiare	– Andature irregolari – Lope errato	– Interruzione dell'andatura – Andatura errata	– Caduta del cavaliere o del cavallo
Controllo negli ostacoli Cancello Passo indietro Passi laterali Spostamenti sulle spalle e piroette Serpentine	– Cavalcata fluida – Buona posizione – Obbedienza	– Toccare le barriere – Andatura laterale storta – Passo indietro storto – Affrontare l'ostacolo in modo storto – Reazione lenta del cavallo	– Rovesciare gli ostacoli – Schivare l'ostacolo – Forte rigidità – Rifiuto	– Caduta del cavaliere o del cavallo
Ostacoli di agilità Barriere per il passo Barriere per il jog Barriere per il lope Ponti	– Con attenzione – Con cautela – Volonteroso – Buona posizione della testa e del collo	– Toccare le barriere – Troppa fretta – Scentrato rispetto alle barriere	– Rovesciare gli ostacoli – RIFIUTO – Mancato rispetto dell'andatura – Affrontare il ponte in modo storto	– Caduta del cavaliere o del cavallo
Ostacoli di obbedienza Ostacoli in plastica Tende Piante Trasporto di oggetti	– Andatura tranquilla – Prudente ma volonteroso – Calmo durante il trasporto di oggetti – Buona posizione della testa e del collo	– Tensione nell'andatura – Paura	– Saltare un ostacolo – Rovesciamento degli ostacoli – Rifiuto	– Caduta del cavaliere o del cavallo

Tutti i cavalli che hanno effettuato il percorso senza errori o con un numero esiguo di errori vengono considerati prima di quelli con un cospicuo numero di errori.

Ostacoli per western trail

- Ostacoli non consentiti:
  1) Pneumatici
  2) Animali
  3) Pelli

4) Ostacoli da superare scendendo e rimontando a cavallo
5) Salti
6) Ponti oscillanti, ponti che superano fossi d'acqua oppure ponti mobili (galleggianti)
7) Fiamme, ghiaccio secco, estintori ecc.
8) Ceppi o pali elevati che potrebbero spostarsi o rotolare via

- Ostacoli prescritti:

1) Attraversare un cancello: esso deve essere alto circa 1,53 metri e avere un chiavistello a tale altezza.
2) Cavalcare sopra almeno quattro ostacoli o barriere.
a) Le barriere possono essere sistemate su un rettilineo, in curva oppure a zig zag.

b) Lo spazio tra le barriere deve essere commisurato all'andatura e alle dimensioni del cavallo:
I. Barriere al passo (non rialzate): posizionate ad almeno 40–50 centimetri di distanza l'una dall'altra;
II. Barriere al passo (rialzate): posizionate ad almeno 56 centimetri di distanza l'una dall'altra e rialzate di al massimo 30 centimetri (distanza tra il suolo e l'elemento superiore);
III. Barriere per jog (non rialzate): posizionate ad almeno 90–107 centimetri di distanza l'una dall'altra;
IV. Barriere per lope (non rialzate): posizionate ad almeno 2 metri di distanza l'una dall'altra.
3) Ostacoli per il passo indietro:
a) Gli ostacoli devono essere distanziati di almeno 70 centimetri oppure, se si tratta di ostacoli rialzati, di almeno 75 centimetri.
b) Le barriere degli ostacoli non devono essere rialzate più di 60 centimetri e devono poggiare su cucchiai montati su candelieri (supporti per barriere) o supporti analoghi.
c) Gli ostacoli possono prevedere:
I. Avanzare al passo e poi passo indietro diritto (consigliato per principianti).
II. Passo indietro, attorno ad almeno tre demarcazioni.
III. Passo indietro attraverso uno schema a L, a V, a U o di forma analoga.

- Ostacoli facoltativi:

1) Ostacoli a serpentina al passo, al trotto o al galoppo.
a) Gli ostacoli possono prevedere:
I. Piloni (piloni di sicurezza arancioni);
II. Paletti alti due metri, in plastica, legno o altro materiale sicuro adatto, sistemati in un fondamento in modo da non disturbare l'andatura del cavallo;
III. Barili;
IV. Piante sistemate in vasi sicuri;
V. Ostacoli naturali, quali alberi e cespugli che siano sufficientemente alti da non rappresentare un rischio per la sicurezza degli atleti.
b) Lo spazio minimo tra gli elementi deve ammontare:
I. a 2 metri per il passo;
II. a 3 metri per il jog;

III. a 10 metri per il lope.

c) Quando viene costruito un percorso per cavalieri accompagnati, il costruttore deve ricordarsi di lasciare uno spazio adeguato all'accompagnatore al fianco del cavallo.

2) Trasporto di un oggetto da un punto all'altro nell'arena. Non devono essere utilizzati sacchi di plastica e lattine.

3) Cavalcare sopra un ponte di legno.

a) Il ponte deve essere stabile.

b) Il ponte deve avere almeno 1 metro di larghezza e 1,83 metri di lunghezza.

c) Un ponte ideale è realizzato con un pezzo di legno compensato (spessore di 2 centimetri) appoggiato direttamente sul suolo.

Le dimensioni richieste ammontano a: 22 metri di larghezza e 2,44 metri di lunghezza.

4) Indossare e togliersi un impermeabile (! Sconsigliato!)

5) Vuotare e riempire una cassetta delle lettere.

6) Andature laterali:

a) Gli elementi possono essere rialzati al massimo fino a un'altezza di 30 centimetri.

b) Tra gli elementi devono deve essere lasciato uno spazio di almeno 1,60 metri nel caso in cui tutti quattro zoccoli del cavallo vengano a trovarsi all'interno dell'ostacolo.

Tale distanza si riduce a 51 centimetri se vengono a trovarsi all'interno dell'ostacolo solo gli zoccoli anteriori, oppure a 61 centimetri nel caso in cui siano gli zoccoli posteriori a trovarsi all'interno dell'ostacolo.

c) I passi laterali possono condurre attraverso uno schema a L, T, V o Z oppure su una linea retta e possono contenere i seguenti elementi:

I. Applicazioni sulle gambe anteriori o posteriori.

II. Spazio limitato per gli zoccoli anteriori, gli zoccoli posteriori o tutti i quattro zoccoli.

7) Cavalcare entro un quadrato realizzato con quattro barriere lunghe almeno 1,53 metri. L'atleta entrerà nel quadrato presso la barriera stabilita, effettuerà una manovra descritta, e uscirà nuovamente dal quadrato in corrispondenza di una barriera stabilita.

8) Cavalcare tra due «figure di animali» di dimensioni normate e con estremità solide. Le «figure di animali» devono essere posizionate a 1,83 metri di distanza l'una dall'altra.

Se si tratta di motivi che riproducono cavalli, questi devono essere coperti con un sottosella.

9) Cavalcare attraverso una siepe oppure passare sotto una siepe.

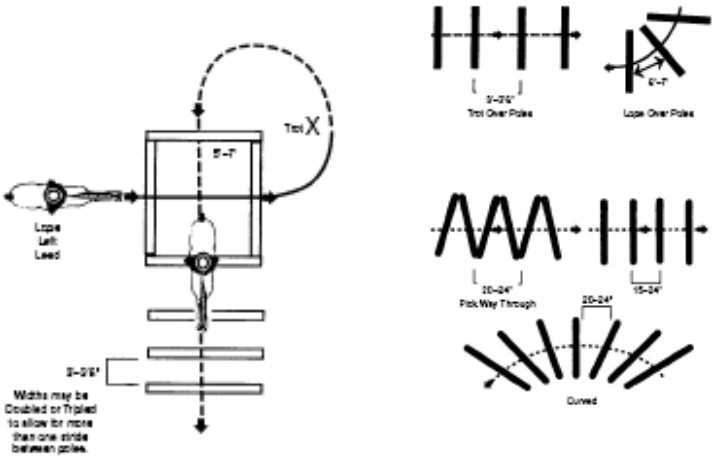
10) Cavalcare il cavallo attraverso uno schema a L, V o Z realizzato con barriere (posate per terra).

11) Entrare o uscire da un fosso, senza che il cavallo effettui un balzo o un salto.

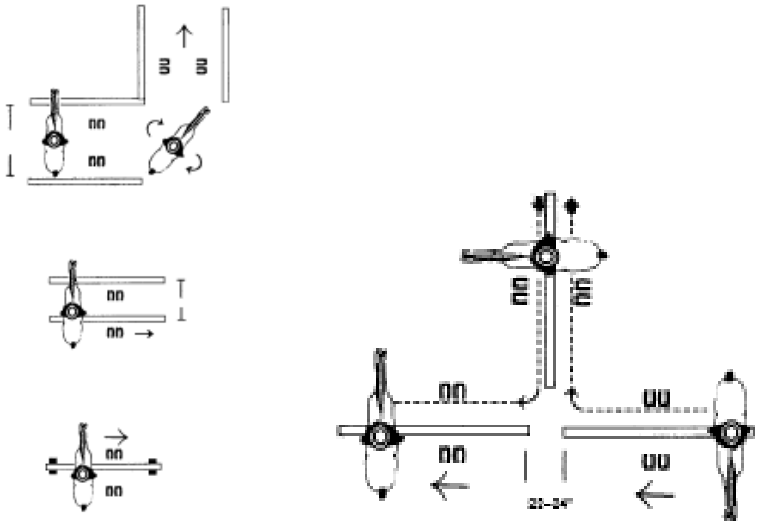
12) Utilizzare qualsiasi tipo di ostacolo sicuro che si potrebbe trovare nell'area in questione. (Durante la costruzione di tali ostacoli occorre tener conto della distanza tra le gambe anteriori e posteriori (1,53 metri, tra gli zoccoli anteriori e quelli posteriori). Questi tipi di ostacoli devono essere obbligatoriamente approvati dal giudice.

13) Cavalcare attraverso una combinazione di due o più ostacoli.

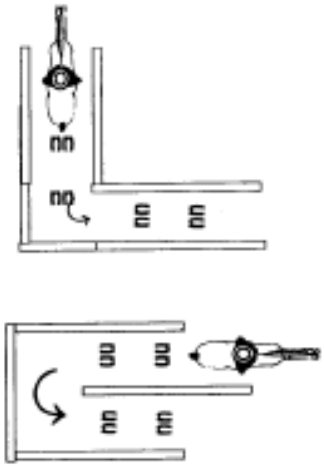
Barriere per trotto, galoppo e passo



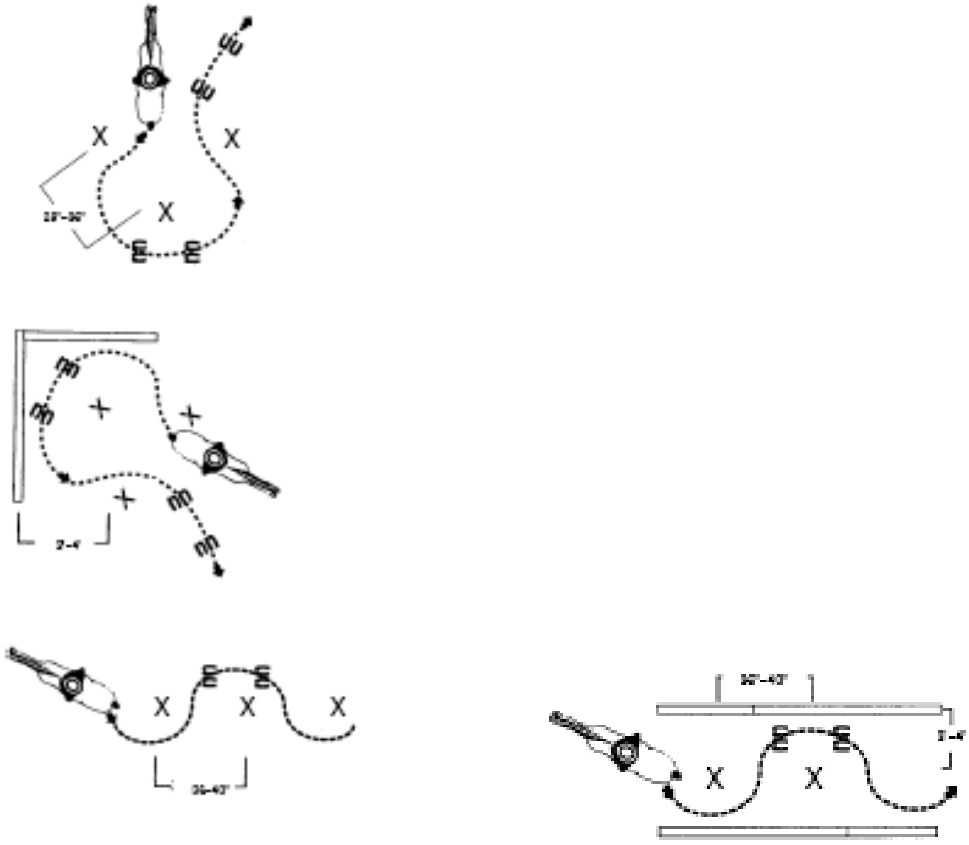
Varianti di andatura laterale



Varianti di passo indietro attraverso schemi a L



Passo indietro attorno a tre piloni.



6 Prove di monta inglese e di monta western

6.1 Gimcana

Informazioni generali

- Equipaggiamento
  1) Selle e imbrigliature come prescritti per le classi d'equitazione.
  2) Equipaggiamento vietato:
    a) Lasso
    b) Hackamore
    c) Martingale
    d) Redini di ritorno
    e) Bosal
    f) Dispositivi di filo metallico, metallo o pelle grezza come elemento del sottogola di pelle
    g) Calzature diverse dagli stivaletti e stivali da equitazione
- Esecuzione di prove su gimcana
  1) Viene cronometrato il tempo di tutte le prove. Vince il concorrente che fa registrare il tempo più veloce.
  2) I cavalieri devono partire da un anello recintato e non possono partire prima che tutti i cancelli siano chiusi e bloccati.
  I cancelli non possono essere aperti prima che il concorrente abbia terminato il percorso e proceda al passo oppure si sia fermato.
  3) Ogni atleta inizia con una partenza al volo. Il tempo inizia a decorrere quando il naso del cavallo supera la linea di partenza.
  4) Il cronometro viene fermato quando il naso del cavallo supera la linea di traguardo.
  5) Per ognuno dei seguenti episodi vengono aggiunti 5 minuti di penalità al tempo misurato:
    a) Rovesciamento di una barriera o di un barile (un atleta può toccare una barriera o un barile con la mano, senza che gli siano assegnati punti di penalità, fintanto che la barriera o il barile rimane in piedi)
    b) Ogni terzo passo che va oltre l'andatura prescritta per la parte di compito specifica.
  6) I seguenti errori sono sanzionati con la squalifica del cavaliere:
    a) svolgere un percorso in modo sbagliato;
    b) non attraversare la linea di partenza o di traguardo tra le demarcazioni;
    c) il sottogola dell'atleta non è correttamente fissato, e questo per tutto il tempo in cui permane nell'arena;
    d) attraversare nuovamente la linea di partenza o di traguardo dopo aver concluso il percorso;
    e) picchiare eccessivamente il cavallo, uso della frusta o della corda (viene stabilito dal giudice).
  7) Di fronte alla necessità di uno spareggio viene effettuata una manche decisiva sul medesimo percorso. Il concorrente che è dichiarato vincitore deve assolvere lo schema 5 secondi più in fretta rispetto al suo tempo originale. In caso contrario il giro decisivo deve essere ripetuto.

- Campo di gara e allestimento
  1) Nel limite del possibile la demarcazione della partenza o la misurazione elettronica del tempo devono essere fissate a bordo campo.
  2) Le linee di partenza e di traguardo devono essere segnalate in modo inconfondibile.
  3) Il percorso deve essere misurato con precisione.
- Per le schede dei giudici – indicazioni sulle pagine successive.

Scheda dei giudici per Figure 8/Barrel Race + Pole Bending

FIGURE OF 8/ BARREL RACING AND POLE BENDING JUDGES FORM

Competition:

Date:

Athlete Name and Number Horse Name and Number	Course	Time	Penalty seconds	Total	Place

Course: Off the course means disqualification.

Judges Signature:

Scheda dei giudici per Team Relay

TEAM RELAY JUDGES FORM

Competition:

Date:

Team Number	Athletes Names and Numbers	Course	Penalty Seconds	Time	Total	Place
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Course: Off the course means disqualification.

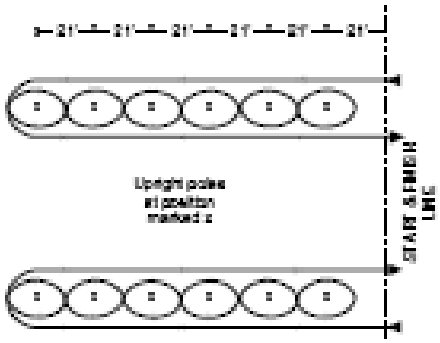
Judges Signature

6.2 Pole Bending (slalom)

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Pole Bending	no	no	no	sì	sì

Campo di gara e allestimento

- Nell'arena deve essere presente una persona che sia responsabile di risistemare le barriere che sono state rovesciate. Per non disturbare il cavaliere, tale persona deve attendere finché il cavaliere si sia allontanato a sufficienza, e rimettere poi rapidamente le barriere al loro posto.
- Il percorso da svolgere (schema) prevede sei barriere in linea retta che devono essere attraversate.
- Tra una barriera e l'altra c'è uno spazio di 6,4 metri. La prima barriera deve trovarsi a 6,4 metri dalla linea di partenza.
- Le barriere, che devono essere alte almeno 1,80 metri, vengono collocate su un piedistallo. Il diametro del piedistallo della barriera non deve essere superiore a 37 centimetri.



Svolgimento del percorso

Il cavallo può partire a destra o a sinistra della prima barriera e deve poi continuare il percorso di conseguenza.

Le istruzioni si riferiscono a un cavallo che parte sul lato destro della barriera.

- Al segnale dello starter l'atleta:
  a) cavalca sul lato destro delle barriere, in linea retta fino all'ultima barriera della linea in questione.
  b) Presso l'ultima barriera si sposta a sinistra.
  c) Procedere a slalom attraverso le barriere, alternativamente da destra a sinistra, fino a raggiungere la prima barriera.
  d) Una volta arrivati alla prima barriera, spostarsi a destra.
  e) Procedere a slalom attraverso le barriere, alternativamente da sinistra a destra, fino a raggiungere l'ultima barriera.

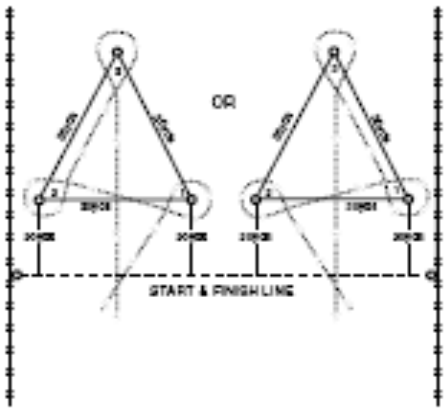
f) All'ultima barriera, spostarsi a sinistra e procedere poi in linea retta lungo le barriere e attraversare infine la linea di traguardo.

6.3 Barrel Racing (corsa tra i barili)

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Barrel Racing	no	no	no	sì	sì

Campo di gara e allestimento

- Tre barili sistemati a triangolo con le seguenti dimensioni:
  a) i barili 1 e 2 si trovano a 27,43 metri di distanza l'uno dall'altro e a 18,29 di distanza dalla linea di partenza e di arrivo;
  b) il barile 3 si trova al centro (sulla punta del triangolo), a 32 metri di distanza dai barili 1 e 2. Vedi schema in basso.
- Se il percorso dovesse essere troppo lungo in rapporto allo spazio disponibile, viene accorciato di volta in volta di 4,57 metri, finché non corrisponderà alle dimensioni del campo di gara. È opportuno lasciare sufficiente spazio tra i barili e gli ostacoli. Se il cavallo ha abbastanza spazio per fermarsi, la distanza tra il barile 3 e la linea di traguardo non deve essere accorciata di 4,57 metri.
- Quando viene misurato il terreno per la corsa tra i barili non bisogna dimenticare di lasciare ai cavalli uno spazio sufficiente per girare. Almeno 13,77 metri dalla linea di partenza e di traguardo fino all'estremità dell'arena.
- La linea di partenza e di traguardo deve essere segnalata tramite barriere collocate in verticale.
- Devono essere utilizzati barili colorati e chiusi da 55 galloni, in plastica o metallo.



Svolgimento del percorso

Nella corsa tra i barili si può partire a destra o a sinistra. Le istruzioni si riferiscono al caso di partenza da destra.

- Al segnale dello starter, l'atleta:
  a) cavalca fino al barile 1, lo oltrepassa a sinistra e vi gira intorno (a 360 gradi);

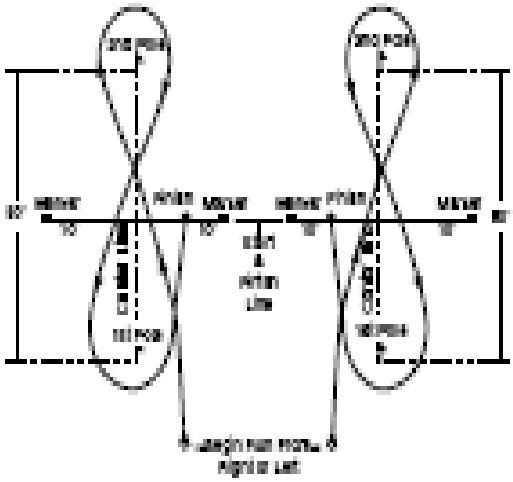
b) poi cavalca fino al barile 2, lo oltrepassa a destra e vi gira intorno (a 360 gradi).
c) Successivamente cavalca fino al barile 3, lo oltrepassa a destra e vi gira intorno (a 360 gradi).
d) Infine, cavalca in mezzo ai barili 1 e 2 per andare a oltrepassare la linea di traguardo.

6.4 Figura a forma di 8 – staffetta

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Figura a forma di 8	no	no	no	sì	sì

Campo di gara e allestimento

- La linea di partenza e di traguardo deve essere segnalata con 2 demarcazioni verticali distanziate di 6,1 metri.
  a) Le demarcazioni sono collocate a 3,5 metri dalla linea mediana, su ogni lato della linea mediana. Devono essere sufficientemente corte da non ostacolare il cronometraggio elettrico.
- La prima e la seconda barriera contrassegnano la linea mediana. Sono collocate a 12 metri di distanza dalla linea di partenza e di traguardo, dunque a 24 metri di distanza tra loro.



Svolgimento del percorso:

Il percorso può essere iniziato su entrambi i lati con una partenza al volo. Il cavaliere ha la possibilità di cavalcare prima verso destra o verso sinistra, fino a completare la figura a forma di otto.
Le istruzioni si riferiscono a una partenza verso destra.

- Al segnale dello starter, l'atleta:
  a) parte attraversando la linea mediana, tra le demarcazioni verticali, e prosegue poi fino alla seconda barriera,
  b) poi gira attorno alla barriera in senso orario,
  c) e prosegue fino alla prima barriera,

d) gira attorno alla prima barriera in senso antiorario, completando così la figura a forma di otto.
e) Concludere il percorso ritornando attraverso la linea di partenza e di traguardo.

- Motivi di squalifica:
  a) L'atleta omette di attraversare la linea di partenza e di traguardo, prima di girare attorno alla seconda barriera.
  b) L'atleta omette di attraversare la linea di partenza e di traguardo, dopo aver girato attorno alla seconda barriera e proseguire poi fino alla prima.
  c) Rovesciare una demarcazione che contrassegna la linea di partenza e di arrivo.

6.5 Team Relay (staffette)

Prova	CS	CI	BS	BI	A
Team Relay	sì	sì	sì	sì	sì

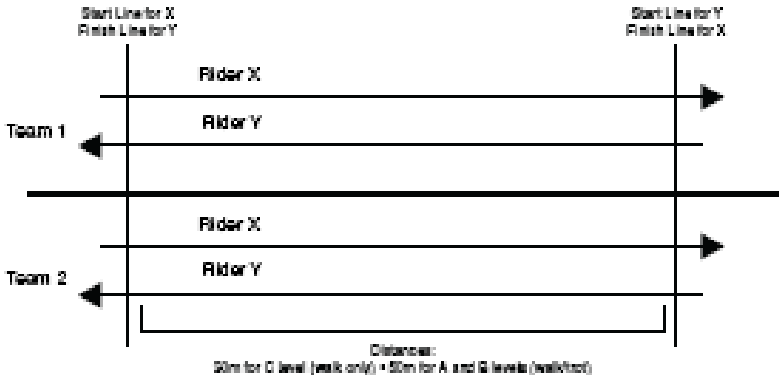
Informazioni generali

- Nel livello A non è previsto nessun galoppo. Questi cavalieri assolvono i Team Relay al trotto.
- I team di uno stesso gruppo devono avere il medesimo numero di cavalieri.
  Dunque 2, 3 o 4 cavalieri. L'organizzatore deve indicare la cosa nel formulario d'iscrizione oppure nel manuale per allenatori.
- Se non risulta compromessa la sicurezza, è possibile far partire due team in contemporanea.
- Il cronometro viene fatto partire dal momento in cui il naso del primo cavallo in gara per il team attraversa la linea di partenza.
- Il cronometro viene fermato al momento in cui il naso dell'ultimo cavallo in gara per il team attraversa la linea di traguardo.
- È vietato l'uso di testimoni per staffette. Il cavaliere parte quando il naso del cavallo partito prima di lui supera la linea.
- I conducenti di cavalli devono, qualora fossero necessario, camminare dietro al naso del cavallo. Se in un momento qualsiasi il conducente di cavalli viene a trovarsi davanti al naso del cavallo, il cavaliere deve effettuare una volta al passo, prima di poter procedere.
- I cavalieri che si iscrivono senza team possono acquisire dei partner.

Campo di gara e allestimento

- A dipendenza dell'impostazione, il percorso deve prevedere una tratta complessiva di 30 metri per la sezione al passo, e una tratta complessiva di 50 metri per la sezione al trotto.

- Nello schema Relay possono essere utilizzati barili, barriere, una figura a forma di otto, oppure semplicemente una linea retta.



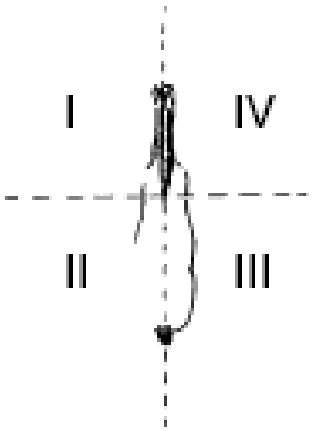
6.6 Showmanship at halter (Showmanship)

Informazioni generali

- L'accento deve essere posto sulla capacità dell'atleta nel modo in cui conduce e presenta il suo cavallo, ponendo sempre al centro la sicurezza. Il cavallo è semplicemente un ausilio per mostrare le capacità del cavaliere.
- Gli atleti che presentano i cavalli in stile western devono utilizzare una cavezza con longhina di pelle o di nylon. È consentita una longhina a catena. È prescritto un abbigliamento in stile western completo di casco di sicurezza.
- Gli atleti che presentano il cavallo in stile inglese devono utilizzare imbrigliature inglesi adatte (senza cavezza) oppure una cavezza di pelle o di nylon (vedi normative per la monta inglese, imbrigliature consentite).
  È prescritto un abbigliamento in stile inglese, con casco di sicurezza obbligatorio.
- Per i cavalli presentati in stile inglese sono applicabili le normative secondo a Federazione svizzera sport equestri (ad esempio brevetto FSSE).
- La presentazione alla mano viene svolta secondo le modalità dello Showmanship dei Quarter-Horse. Le seguenti direttive proposte per quanto riguarda la sequenza dei movimenti devono fungere da spiegazione dello svolgimento dei movimenti legati al cavallo durante la presentazione alla mano, nonché da informazione per il conducente di cavalli e per l'allenatore.
  1) Delle linee immaginare suddividono il cavallo in quattro parti uguali (vedi figura in basso) (osservazione: i quadrati vengono numerati I, II, II, IV per semplificarne l'identificazione).
    a) Una linea attraversa il cavallo, esattamente dietro al garrese.
    b) La seconda linea immaginaria va dalla testa fino alla coda del cavallo.
  2) L'atleta deve muoversi attorno al cavallo nella seguente maniera:
    a) Quando il giudice si trova nella parte I, il conducente deve trovarsi nella parte IV.
    b) Quando il giudice si sposta nella parte II, il conducente deve spostarsi nella parte I.
    c) Quando il giudice si sposta nella parte III, il conducente deve spostarsi nella parte IV.
    d) Quando il giudice si sposta nella parte IV verso il cavallo, il conducente deve ritornare nella

parte I.
3) Questo metodo di presentazione alla mano è basato sulla sicurezza poiché il conducente può impedire che la gamba posteriore del cavallo si giri verso il giudice nel caso in cui il cavallo inizi a ribellarsi.

- L'organizzatore è tenuto a pubblicare gli schemi di gara individuali con almeno un'ora di anticipo rispetto alla prova.
- Le seguenti manovre rappresentano elementi accettabili per uno schema di prova individuale:
  1) Condurre il cavallo al passo o al trotto (verso il giudice)
  2) Tornare indietro in linea retta oppure in linea curvata.
  3) Alt.
  4) Girare il cavallo – un quarto di giro, mezzo giro, un giro completo (360 gradi)
  5) Posizionarsi nel quadrato (tutti i quattro piedi devono formare un quadrato).



Svolgimento della prova

- Entrare nell'arena in senso orario (salvo nel caso in cui il giudice decida diversamente).
  Il cavallo viene condotto a passo sostenuto. Osservazione: il cavallo deve essere subito condotto al passo o al trotto.
- Dopo che la classe si è messa in rango, il giudice chiederà a ogni singolo conducente di presentare il suo cavallo individualmente. Quando viene presentato il cavallo, si deve garantire al giudice una visuale chiara e non ostacolata sulla presentazione del cavallo.

Criteri di valutazione

Presenza del cavallo e del conducente: 20 punti.

- Cura del cavallo.
  a) Un pelo pulito e ben strigliato (la polvere e le macchie danno fastidio).
  b) Le zone che devono essere pulite: gli occhi, le orecchie, la bocca, le frogie e la zona tra le gambe e attorno alla coda.
  c) La criniera, la coda, il ciuffo e i peli del garrese non possono essere infeltriti o sporchi. È vietato

l'uso di addobbi sul cavallo. Le criniere, i ciuffi e i peli del garrese possono essere intrecciati in stile inglese oppure western, qualora il conducente di cavalli lo desideri.

- Tagliare il pelo del cavallo.
  a) Le criniere possono essere accorciate (tagliate), ma il ciuffo e i peli del garrese devono rimanere intatti.
  b) Il cavallo può essere tosato secondo le normative della legge svizzera sulla protezione degli animali.
- Equipaggiamento.
  a) L'equipaggiamento deve essere curato, pulito e in buono stato.
  b) I cavalli che vengono presentati in stile western devono indossare una cavezza di nylon o di pelle.
  c) I cavalli che vengono presentati in stile inglese devono avere imbrigliature oppure una cavezza di pelle o di nylon.
- Presenza del conducente.
  a) L'abbigliamento e la persona: curati e puliti.
  b) Abbigliamento western adeguato.
  c) Abbigliamento inglese adeguato. Le giacche da concorso sono facoltative.

Presentazione del cavallo nell'arena: 60 punti.

- Presentazione: 40 punti.
  a) L'atleta cammina a sinistra del cavallo e tiene le redini o la longhina con la mano destra, a circa 23–30 centimetri dalla cavezza o dal filetto. (Nel caso di atleti di piccola statura la distanza può anche essere maggiore).
  L'atleta non è autorizzato a tenere la catena della longhina. A giudizio del giudice, ciò può comportare punti di detrazione.
  b) L'atleta deve rimanere in posizione sul lato sinistro del cavallo, «occhio a occhio» con il cavallo. L'atleta non deve toccare il cavallo con le mani o i piedi.
  c) Eventuali longhine o redini troppo lunghe devono essere tenute ben salde e in modo ordinato nella mano sinistra. Se la longhina o le redini vengono piegate o arrotolate in modo troppo stretto oppure se le redini vengono avvolte attorno alla mano sinistra, l'atleta subirà una detrazione di punti di penalità.
  d) Una longhina oppure redini allentate o oscillanti sono valutate come errore.
  e) L'attenzione principale deve essere focalizzata sul controllo rilassato del cavallo, con un minimo di trazione alla longhina o alle redini, per consentire al cavallo di tenere la testa in una posizione naturale. Il cavallo deve muoversi volonteroso, rilassato e tranquillo al passo e al trotto, con un minimo di trazione da parte dell'atleta.
  f) L'atleta può passare tra il giudice e il cavallo mentre il giudice gira attorno al cavallo. L'atleta deve evitare di togliere al giudice la visuale più di quanto sia necessario per passare tra il cavallo e il giudice.
  L'atleta deve muoversi rapidamente e con calma nella zona in cui entrambi, cavallo e giudice, possono essere osservati.
  g) Tutte le girate di 90 gradi e oltre devono essere eseguite verso destra.

h) L'atleta viene anche valutato sulla sicurezza. L'atleta non può ostacolare gli altri concorrenti di fianco a lui quando sono disposti in rango gli uni accanto agli altri, oppure davanti a lui, quando sono messi in fila indiana.
i) Quando il giudice o il ringsteward chiede un cambiamento di posizione, l'atleta deve prima guardarsi attorno per accertarsi che gli atleti nelle sue vicinanze abbiano i loro cavalli sotto controllo, e poi proseguire rapidamente come gli è stato chiesto di fare.

- Messa in posizione: 20 punti.
  a) Durante la messa in posizione del cavallo l'atleta deve mettersi con il viso rivolto verso il cavallo, ma non direttamente davanti a lui. L'atleta deve sempre collocarsi in modo da avere il giudice nel suo campo visivo.
  b) L'atleta deve sempre mettere in posizione il cavallo con i piedi disposti a quadrato sotto il cavallo. A tale scopo può usare la longhina o le redini, ma mai spingere la gamba del cavallo in posizione (con un calcio).
  c) Quando il giudice ispeziona (valuta) il cavallo, l'atleta deve lasciare il cavallo nella sua posizione, nella misura in cui sia posizionato abbastanza bene.
  d) L'atleta deve mostrare un comportamento naturale. Dare troppo spettacolo, oppure maneggiare e manovrare eccessivamente il cavallo è fastidioso.

Posizione della testa e attenzione: 20 punti.

- Un atleta deve sempre sapere dove si trova il giudice.
- Un atleta presenta il suo cavallo per tutto il tempo e non può lasciarsi distrarre dalle persone o dagli avvenimenti fuori dell'arena. Presenta per tutto il tempo, finché tutta la classe è in posizione e viene prosciolta dall'arena.
- Un atleta segue tutte le istruzioni del giudice o del ringsteward e le esegue rapidamente oppure con calma.
- Un atleta è concentrato, cordiale e gentile. Assume sempre un atteggiamento sportivo di fronte al giudice e di fronte agli altri concorrenti.

Errori

- Il cavallo è trascurato nella pulizia e non strigliato adeguatamente.
- Una posizione sbagliata del conducente durante l'ispezione da parte del giudice o mentre conduce il cavallo.
- Un cambio di mano che tiene le redini, tirare eccessivamente e per un periodo prolungato alle redini o alla longhina, trascinare le redini o la longhina per terra.
- Non mettere in posizione il cavallo per l'ispezione oppure impiegare troppo tempo per farlo.
- Indietreggiare oppure condurre in modo storto.
- Manovre non eseguite presso le demarcazioni specificate.
- Toccare il cavallo. Disobbedienza grave.

7 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è quello di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: È nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per poter partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione svolta della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI: www.specialolympics.ch

8 Divisioning

8.1 Filosofia

Quello del divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti.

I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.

8.2 Criteri di suddivisione

All'interno delle singole discipline, la suddivisione degli atleti avviene per categorie sulla base dei seguenti criteri:

1. **Prestazioni**
   In base alle prestazioni indicate all'iscrizione o in base ai risultati dei gironi preliminari.
2. **Sesso**
   Normalmente gli atleti vengono suddivisi per sesso. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione per sesso.
3. **Età**
   Se il numero di squadre e atleti è sufficiente, è possibile utilizzare le categorie d'età ufficiali: **8–11/12–15/16–21/22–29/30 e oltre**. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione in categorie d'età.

I gruppi di livello omogenei devono comprendere un minimo di 3 e un massimo di 8 atleti. Di norma, la differenza di prestazioni all'interno del gruppo non deve superare il 15%. Lo Sport Official[5] ha comunque la facoltà di applicare in maniera flessibile i criteri di suddivisione se ciò consente di formare categorie più eque. A seconda del numero di partecipanti, dell'organizzazione della gara e in un'ottica di creazione di gruppi omogenei, è possibile rinunciare a singoli criteri, in particolare ai criteri numero 2 (sesso) e 3 (età). Eventuali decisioni in merito sono prese dallo Sport Official.

Come già menzionato, nell'equitazione non viene applicato il criterio del sesso. Di norma non viene nemmeno applicato il criterio dell'età, poiché in Svizzera il numero di cavalieri è troppo esiguo per poter proporre competizioni sensate nelle varie categorie d'età.

8.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria. Il miglioramento della prestazione è sì auspicabile, ma non può superare i seguenti valori:

- 15% in tutte le discipline di sci di fondo del livello 2
- 20% in tutte le discipline Low Ability Level (livello 1)

Se la prestazione eccede tali limiti, è in contrasto con il miglioramento sportivo normalmente conseguibile: ciò significa che l'atleta è stato inserito in una categoria inadeguata. Se oltrepassa la tolleranza massima di prestazione, l'atleta viene squalificato (Maximum Effort Rule).

[5] Lo Sport Official è il direttore tecnico di un evento, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre e indicare delle prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

I materiali quali abbigliamento o attrezzature sportive, così come i mezzi ausiliari o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, dovranno essere utilizzati nella stessa misura nell'ambito del divisioning e della gara finale, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

8.4 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria di livello inferiore rispetto alle sue prestazioni abituali, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il «Performance Improvement Form», reperibile presso l'ufficio di gara.

Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.

9 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre la formula «sport unificato». L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed avere la stessa età.

Nell'equitazione non esistono discipline in forma di Unified Sport.

10 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator dell'equitazione[6], d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a una gara è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

Nel caso di divergenze tra i regolamenti nelle diverse lingue, fa stato la versione in tedesco.

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti. C'è la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo: sport@specialolympics.ch.

[6] Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/.

11 Appendici

Appendice A

Profilo del cavaliere / Iscrizione

Il profilo del fantino deve essere compilato dal coach/trainer entro il [data] e rispedito al seguente indirizzo:

info@specialolympics.ch oder Special Olympics Switzerland, Talgut-Zentrum 17, Casella postale, CH-3063 Ittigen

****

Cavaliere

Cognome: _____ Nome: _____

Tipo di monta Inglese ☐ Americana / western ☐

Età _____ Altezza _____ Peso: _____ Uomo ☐ Donna ☐

Limitazione del peso del cavaliere per cavalli presi in affitto, 80 kg.

Annotare le prove (totale: 3 prove)

Prova	CS	CI	BS/BSP	BI/BIP	A/AP
Working Trail	☐	☐	☐	☐	☐
Condotta a mano		☐		☐	☐
Dressage		☐		☐	☐
Prix Caprilli					☐
Team Relays	☐	☐	☐	☐	☐

Prove di dressage: Cat. A, Test 2 / Cat. B, Test 2 / Cat. C, Test 1

****

Dati dell'allenatore

Cognome _____ Nome _____

Via _____ NPA/Località _____

Tel. Privato _____ Mobile _____

email _____

Riconoscimento di Coach da parte di Special Olympics Sì ☐ No ☐

****

Altri tipi di andicap dell'atleta oltre all'andicap mentale / dell'apprendimento:
(p.es. deficit visivo o uditivo, ecc.)

_____

_____

_____

_____

_____

Informazioni concernenti le difficoltà nello spostamento

Sedia a rotelle deve essere spint ☐ elettrica ☐ autonomo ☐

Necessita di aiuto o di accompagnamento Sì ☐ No ☐

Si sposta autonomamente con Aiuto ☐ Bastone ☐ Stampelle ☐

Autonomo Sì ☐

Tipo d'equitazione

Sella Inglese ☐ Western ☐ altro

Sella speciale ☐ Impugnature ☐ Briglia speciale ☐ Frustino per salti ☐

Frustino per il dressage ☐ Speroni ☐ Staffa speciale ☐ Staffa di sicurezza con „Tapadero“ ☐
(chiusa davanti)

Altri tipi d'aiuto (indicare per favore):

_____

Il cavaliere deve portare con sé l'equipaggiamento speciale (sella, briglie, ecc.). L'equipaggiamento deve essere approvato dall'organizzatore e/o dal giudice.
Staffa di sicurezza obbligatoria!

Conduttore per il cavallo e accompagnatori (secondo il gruppo)

Il cavaliere necessita di un accompagnatore per il cavallo per tutta la prova: Sì ☐

Il cavaliere necessita di un accompagnatore per il cavallo solo per il trotto: Sì ☐

Il cavaliere necessita di un accompagnatore: Sì ☐

Il cavaliere necessita di due accompagnatori: Sì ☐

Esperienza e formazione dell'atleta

Cavalca / si allena: Quotidianamente ☐ Settimanalmente ☐ Mensilmente ☐

Brevetto: Sì ☐ No ☐ Cavalca da: _____

Indicare per favore le eventuali partecipazioni a manifestazioni equestri:

_____

_____

Profilo del cavallo

Il cavaliere cambia facilmente cavallo? Sì ☐ No ☐

Larghezza del cavallo: Magro ☐ Normale ☐ Largo ☐ Indifferente ☐

Taglia del cavallo necessaria ca _____ cm

Andature del cavallo che possono essere cavalcate dal cavaliere

Passo	☐ leggero	☐ Nessuna consegna sul movimento
Trotto seduto	☐ Molto leggero	☐ Nessuna consegna sul movimento
Trotto / Jog	☐ Molto leggero	☐ Nessuna consegna sul movimento
Trotto leggero	☐ Molto leggero	☐ Nessuna consegna sul movimento
Galoppo	☐ Molto leggero	☐ Nessuna consegna sul movimento
Uso delle briglie	☐ Neck Rein	☐ Azione diretta delle briglie
Contatto con le briglie	☐ leggero	☐ Forte

Situazione medica

	Sì	No
Diagnosi negativa per l'instabilità della prima vertebra cervicale (instabilità atlanto-assiale) (per persone con Sindrome di Down)	☐	☐
L'organizzatore o l'allenatore hanno un rapporto medico?	☐	☐

Per favore indicare degli eventuali provvedimenti necessari concernenti la salute _____

_____

_____

Il cavaliere ha

degli irrigidimenti articolari, quali ?

dei problemi articolari?

avuto degli delle crisi epilettiche, di che tipo?

l'asma?

Il cavaliere prende dei medicamenti? Sì ☐ No ☐

Se sì, quali?:

Attenzione se il cavaliere prende dei medicamenti siete pregati di indicarlo nel formulario medico!

Per favore inviare questo profilo con l'iscrizione (uno per ogni cavaliere).

I cavalieri che non possono sedere nel trotto sollevato o nel trotto, e che si sono annunciati per le prove dei gruppi "A" o "B", devono allegare all'iscrizione un rapporto redatto dal loro medico.

Confermo di aver letto e capito le regole di Special Olympics e di essermi iscritto nel gruppo adatto, Confermo inoltre di aver compilato il presente formulario conformemente alla verità.

Assicurazione RC e infortuni sono di responsabilità del/della partecipante

Firme

Cavaliere: Data:

Allenatore / coach: Data:

Persona di riferimento: Data:

(genitore, educatore o altro)

RAPPORTO MEDICO

COGNOME: _____ NOME: _____

DATA DU NASCITA: ____ / ____ / ____

Esistono delle limitazioni a livello della salute?

DESCRIZIONE	SÌ	NO
Diabete	☐	☐
Asma	☐	☐
Emofilia	☐	☐
Problemi di comportamento	☐	☐
Epilessia	☐	☐
Malattie cardiache / Insufficienza cardiaca	☐	☐
Incontinenza	☐	☐
Allergie	☐	☐
- Penicillina	☐	☐
- Api	☐	☐
- Altre, quali ?	☐	☐
Dieta	☐	☐
- Diabete	☐	☐
- Vegetariano	☐	☐
- Altre, quali ?	☐	☐

Medicamenti : uso regolare ?							Sì ☐	No ☐
Nome del medicamento	Mattina		Mezzogiorno		Sera		Notte	
	Ora	Quantità	Ora	Quantità	Ora	Quantità	Ora	Quantità

Questa tabella sarà utilizzata unicamente in caso di bisogno. Di massima, l'accompagnatore / l'accompagnatrice è responsabile di una corretta presa dei medicamenti.

Per favore indicare anche i medicamenti di riserva (per esempio in caso di crisi d'epilessia o di crisi d'allergia): NOME _____ DOSE _____ PARTICOLARITÀ _____

Per gli atleti con SINDROME DE DOWN: Ha effettuato delle radiografie della colonna vertebrale? Sì ☐ No ☐ **Esse sono assolutamente necessarie per discipline sportive quali: l'equitazione, lo sci alpino, il salto in alto, il calcio e i tuffi a testa in acqua!**

L'assicurazione infortunio e l'assicurazione RC sono di responsabilità del / della partecipante.