



Federazione Italiana Sport Equestri

**Regolamento
Disciplina
VOLTEGGIO
F.I.S.E.**

Approvato con delibera 269 del Consiglio Federale il 27/02/2023, entra in vigore il 01/03/2023. Revisione 17.05.23 del.687.



Sommario

LIBRO I.....	1
NORME TECNICHE.....	1
CODICE DI COMPORTAMENTO PER IL BENESSERE DEL CAVALLO	2
CAPITOLO I	4
MANIFESTAZIONI DI VOLTEGGIO.....	4
1. - <i>Definizione dell'anno agonistico</i>	4
2. - <i>Sfera di applicabilità delle Norme</i>	4
CONCORSI DI VOLTEGGIO	4
3. <i>Programmi Manifestazioni</i>	4
4. - <i>Concorsi sociali e Intersociali (CVS)</i>	5
5. - <i>Concorsi Promozionali (CVP)</i>	5
6. - <i>Concorsi Nazionali (CVN)</i>	5
7. - <i>Concorsi di Interesse Federale</i>	6
8. - <i>Concorsi Internazionali (CVI)</i>	6
9. - <i>Assistenza sanitaria</i>	6
10. - <i>Servizi di uso pubblico</i>	6
ABILITAZIONE DEI VOLTEGGIATORI.....	6
11. - <i>Età dei volteggiatori</i>	6
12. - <i>Possibilità di partecipazione / Patenti e brevetti</i>	7
13. <i>Registrazioni FEI</i>	8
ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONI.....	9
14. - <i>Qualificazione dei Volteggiatori</i>	9
15. - <i>Iscrizione</i>	9
16. - <i>Iscrizioni Fuori Classifica</i>	9
17. - <i>Tassa Di Iscrizione</i>	9
18. - <i>Pagamenti non soddisfatti</i>	9
19. - <i>Piano delle Entrate per le categorie agonistiche (Cavalli e volteggiatori)</i>	10
20. - <i>Dichiarazione Di Partenza</i>	10
SOSTITUZIONI	11
21. - <i>Sostituzione cavallo</i>	11
22. - <i>Sostituzione volteggiatori</i>	11
ORDINI DI PARTENZA	11
23. - <i>Estrazione prima manche</i>	11
24. - <i>Ordine di Partenza seconda manche</i>	12
TECNICI VOLTEGGIO, LONGEUR E AIUTO LONGEUR.....	12
25. - <i>Longeur</i>	12
26. - <i>Aiuto Longeur</i>	12
27. - <i>Tecnico di volteggio</i>	13
28. - <i>Capo Equipe</i>	13
CAPITOLO II.....	14
LE COMPETIZIONI	14
29. - <i>Patenti ludiche</i>	15
30. - <i>Patenti agonistiche</i>	15
31. - <i>Pubblicità e sponsorizzazioni</i>	15
GENERE DI COMPETIZIONI	15



32.	- <i>Competizione di squadra agonistica</i>	15
33.	- <i>Competizione individuale</i>	15
34.	- <i>Competizione Pas-de-Deux</i>	15
CODICE DI ABBIGLIAMENTO		16
35.	- <i>Abbigliamento del volteggiatore durante la competizione</i>	16
36.	- <i>Tenuta del longeur / aiuto longeur durante la competizione</i>	16
37.	- <i>Tenuta dei concorrenti in ispezione veterinaria</i>	16
38.	- <i>Tenuta dei concorrenti / cavalli durante la premiazione</i>	17
39.	- <i>Saluto</i>	17
CAMPO GARA / CAMPO DI PROVA		17
40.	- <i>Campo Gara</i>	17
41.	- <i>Disposizione della giuria</i>	17
42.	- <i>Apertura del campo gara</i>	18
43.	- <i>Campo Prova</i>	18
44.	- <i>Cronometraggio</i>	18
45.	- <i>Uso della Campana</i>	19
46.	- <i>Eventi imprevisti</i>	19
CAPITOLO III		20
CAVALLO DA VOLTEGGIO		20
47.	- <i>Età del Cavallo da volteggio</i>	20
48.	- <i>Documenti/Passaporto Ruoli federali</i>	20
49.	- <i>Passaporto FEI</i>	20
50.	- <i>Attrezzatura del Cavallo da Volteggio</i>	21
51.	- <i>Attrezzatura del Cavallo in Campo Gara</i>	21
52.	- <i>Attrezzatura del Cavallo in Campo Prova</i>	23
53.	- <i>Abuso del Cavallo, Medicazione, Anti-Doping</i>	23
54.	- <i>Abuso del cavallo</i>	23
55.	- <i>Medicazione, Anti-Doping Cavallo</i>	24
56.	- <i>Norme sportive antidoping umano</i>	24
57.	- <i>Scuderizzazione durante il concorso</i>	24
58.	- <i>Ispezione Veterinaria (horse inspection)</i>	24
CAPITOLO IV		26
UFFICIALI DI GARA E ALTRE FUNZIONI		26
59.	- <i>Spese e privilegi</i>	26
60.	- <i>Assistenza medica</i>	26
61.	- <i>Giudici</i>	26
62.	- <i>Presidente di giuria</i>	26
63.	- <i>Delegato Fise</i>	26
64.	- <i>Segretari di Giuria</i>	26
65.	- <i>Commissario Steward di Campo Prova</i>	27
66.	- <i>Segreteria di concorso</i>	27
67.	- <i>Centro calcoli</i>	27
68.	- <i>Premiazione di gara / Classifiche / Premi</i>	27
69.	- <i>Classifiche</i>	28
CAPITOLO V		29
SANZIONI		29
70.	- <i>Assistenza non autorizzata</i>	29
71.	- <i>Ammenda</i>	29
72.	- <i>Eliminazioni</i>	30
73.	- <i>Squalifiche</i>	31



CAPITOLO VI.....	31
RECLAMI	31
74. - <i>Termini di Presentazione</i>	31
75. - <i>Decisioni in prima istanza</i>	31
76. - <i>Appello</i>	31
77. - <i>Restituzione depositi e premi</i>	31
CAPITOLO VII	32
VALUTAZIONE DELLE GARE	32
78. - <i>Valutazioni</i>	33
79. - <i>Voto del Cavallo / Impressione Generale</i>	33
80. - <i>Voto degli esercizi</i>	34
81. - <i>Voto tecnico</i>	34
82. - <i>Voto artistico</i>	34
83. - <i>Schede di valutazione</i>	34
CAPITOLO VIII.....	36
COMPETIZIONI DI SQUADRA	36
84. - <i>Categorie agonistiche a squadre</i>	36
85. - <i>Test Obbligatorio /Test Libero Età Categorie Squadre</i>	36
86. - <i>Test Obbligatorio (squadre)</i>	37
87. - <i>Obbligatori Test D squadre</i>	37
88. - <i>Obbligatori Test C Squadre</i>	37
89. - <i>Obbligatori Test 1 Squadre</i>	37
90. - <i>Obbligatori Test 2 Squadre</i>	38
91. - <i>Obbligatori Test 3 Squadre</i>	38
92. - <i>Test Libero (squadre)</i>	38
93. - <i>Libero Test D (squadre)</i>	39
94. - <i>Libero Test C (squadre)</i>	39
95. - <i>Libero Test 1 (squadre)</i>	39
96. - <i>Libero Test 2 (squadre)</i>	39
97. - <i>Test Obbligatorio Squadre</i>	39
98. - <i>Test Libero squadra</i>	40
99. - <i>Voto Tecnico:</i>	40
100. - <i>Voto Esecuzione:</i>	40
101. - <i>Voto Difficoltà:</i>	40
102. - <i>Voto Artistico:</i>	41
103. - <i>Voto finale delle competizioni di squadra</i>	41
104. - <i>Categoria D</i>	41
105. - <i>Categorie C / 1* /2* /3*</i>	41
CAPITOLO IX.....	42
COMPETIZIONI INDIVIDUALI.....	42
106. - <i>Categorie agonistiche individuali</i>	42
107. - <i>Test Obbligatorio /Test Libero Età</i>	43
108. - <i>Test Obbligatorio (individuali)</i>	43
109. <i>Obbligatori Test D Individuale</i>	43
110. - <i>Obbligatori Test C Individuale</i>	44
111. - <i>Obbligatori Test 1 Individuale</i>	44
112. - <i>Obbligatori Test 2 Individuale</i>	44
113. - <i>Obbligatori Test 3 Individuale</i>	44
114. - <i>Test Technical Individuali Senior 3*</i>	45
115. - <i>Tecnical Young Vaulters 2*</i>	45



116.	- <i>Test Libero (individuali)</i>	45
117.	- <i>Test Libero Individuale D</i>	46
118.	- <i>Test Libero Individuale</i>	46
119.	- <i>Test Obbligatorio Individuali</i>	46
120.	- <i>Test Tecnical (individuali)</i>	46
121.	- <i>Test Libero (individuali)</i>	46
122.	- <i>Voto Tecnico:</i>	46
123.	- <i>Voto Esecuzione:</i>	47
124.	- <i>Voto Difficoltà:</i>	47
125.	- <i>Voto Artistico:</i>	47
126.	- <i>Voto finale delle competizioni individuali</i>	47
127.	- <i>Categoria D</i>	48
128.	- <i>Categorie C / 1* / 2*</i>	48
129.	- <i>Categoria 3* / cat. Young Vaulters 2*</i>	48
CAPITOLO IX		48
COMPETIZIONI PAS DE DEUX		48
130.	- <i>Categorie agonistiche PDD</i>	49
131.	- <i>Test Obbligatorio /Test Libero / Età</i>	49
134.	- <i>Test Libero</i>	49
132.	- <i>Test Obbligatori (Pas de Deux)</i>	50
133.	- <i>Obbligatori Test D Pas de Deux</i>	50
134.	- <i>Obbligatori Test C Pas de Deux</i>	50
135.	- <i>Obbligatori Test 1 Pas de Deux</i>	50
136.	- <i>Test Libero Pas de Deux</i>	50
137.	- <i>Libero Test D Pas de Deux</i>	51
138.	- <i>Libero Test C Pas de Deux</i>	51
139.	- <i>Libero Test 1 Pas de Deux</i>	51
140.	- <i>Libero Test 2 Pas de Deux</i>	51
141.	- <i>Obbligatorio per Pas de Deux</i>	51
142.	- <i>Libero per Pas de Deux</i>	51
143.	- <i>Voto Tecnico:</i>	52
144.	- <i>Voto Esecuzione:</i>	52
145.	- <i>Voto Difficoltà</i>	52
147.	- <i>Voto finale delle competizioni Pas de Deux</i>	53



Federazione Italiana Sport Equestri

LIBRO I

NORME TECNICHE

Il presente Regolamento disciplina Volteggio F.I.S.E. è in vigore dal 2023 e sostituisce tutti i testi pubblicati prima.

Il testo regola e governa le competizioni di Volteggio in Italia, a tutto quello non menzionato in questo regolamento si fa riferimento agli Statuti, Regolamento Generale Fise, Regolamento Veterinario, Regolamento Giudici di Volteggio:

- Libro I Regolamento Generale
- Libro VI Manifestazioni Sportive
- Libro VII Cavalli e Cavalieri
- Libro VIII Autorizzazioni a Montare
- Libro IX Ufficiali di Gara
- Libro X Segreterie di concorso
- Regolamento Giustizia

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



CODICE DI COMPORTAMENTO PER IL BENESSERE DEL CAVALLO

Questo codice si basa sul “FEI Code of Conduct for the Welfare of the Horse”. Benessere generale

- a) Buona gestione del Cavallo: Scuderizzazione e alimentazione dovranno essere gestite in maniera ottimale
 - b) Metodi di addestramento/Training: I Cavalli vanno sottoposti soltanto ad un Training che si abbina alle loro capacità fisiche ed al loro livello di maturità per la rispettiva disciplina. Non dovranno essere sottoposti a metodi abusivi oppure violenti
 - c) Ferratura e attrezzatura: la cura degli zoccoli e la ferratura deve essere di standard alto. Gli attrezzi dovranno essere scelti in modo da evitare il rischio di dolori o infortuni.
 - d) Trasporto del cavallo: durante il trasporto il cavallo va protetto contro infortuni e altri rischi di salute. I veicoli dovranno essere sicuri, ben ventilati, regolarmente disinfettati e guidati da personale competente. Tutti i viaggi dovranno essere pianificati con cura, con regolari e adeguati periodi di riposo durante i quali i cavalli dovranno avere accesso ad acqua e alimentazione.
- 1) “Fit to compete” In forma per la competizione
- a) Fitness: la partecipazione ad una competizione è limitata esclusivamente a cavalli correttamente allenati (fitness). Al cavallo dovrà essere concesso un adeguato periodo di riposo tra l'allenamento e la competizione, e un ulteriore riposo deve esserci successivamente al viaggio.
 - b) Stato di salute: Nessun cavallo considerato “non in forma - not fit to compete” può iniziare o continuare una competizione, il consiglio veterinario va ricercato ogni qual volta si presenta un tale dubbio.
 - c) Doping e medicazione: Ogni caso di doping (o tentato doping) o illecito uso di medicazione costituisce una seria infrazione alle regole di comportamento del Benessere del Cavallo e non sarà tollerato. Dopo ogni trattamento veterinario dovrà passare un sufficiente periodo di recupero prima della competizione.
 - d) Cavalle gravide o con puledri in allattamento: Un cavallo non potrà gareggiare dopo il quarto mese di gravidanza o con puledro in allattamento.
 - e) Abuso di aiuti: abuso dei naturali usi per svolgere attività equestri o aiuti artificiali (per esempio frustino, sperone ecc.) non saranno tollerati.
- 2) Rispettare il codice del benessere durante un evento di equitazione:
- a) Condizioni dei campi prova e dei Campi gara:
devono essere di adatta superficie per la rispettiva disciplina in modo da ridurre il più possibile i fattori di infortunio
 - b) Condizioni meteorologiche estremi: le Competizioni non dovranno avere luogo in condizioni meteo estreme che potrebbero compromettere la salute e la sicurezza dei cavalli. Vanno prese precauzioni in presenza di alte temperature (vedi regolamento veterinario).
 - c) Scuderizzazione durante il concorso: Le scuderie devono essere sicure, igienizzate, confortevoli, ben ventilate e di misura adeguata al rispettivo tipo di cavallo. Zone di lavaggio



dovranno essere sempre presenti in numero adeguato alla scuderizzazione, l'acqua dovrà essere sempre a disposizione.

3) Trattamento del cavallo

- a) Trattamento veterinario: Il supporto veterinario dovrà essere sempre a disposizione durante una gara. Se un cavallo è infortunato oppure esausto durante la gara, l'atleta (cavaliere, longeur...) dovrà ritirarsi dalla competizione e seguire la valutazione/prescrizione del veterinario di concorso
- b) Clinica di assistenza: ogni volta che occorre un cavallo dovrà essere caricato su un'ambulanza equina e trasportato alla clinica veterinaria più vicina per un'ulteriore terapia.



CAPITOLO I **MANIFESTAZIONI DI VOLTEGGIO**

Generalità

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

Per le norme comuni a tutte le Manifestazioni e/o Concorsi, per le Associazioni e gli Enti Affiliati o Aggregati alla F.I.S.E si fa riferimento al **LIBRO VI MANIFESTAZIONI e COMITATI ORGANIZZATORI Art. 301 - Norme generali**

1. - Definizione dell'anno agonistico

L'anno agonistico inizia il giorno successivo della fine del Campionato Italiano e si conclude con il successivo Campionato Italiano.

2. - Sfera di applicabilità delle Norme

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

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

Esso deve essere osservato:

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

CONCORSI DI VOLTEGGIO

3. Programmi Manifestazioni

Per le norme comuni a tutte le Manifestazioni e/o Concorsi, per le Associazioni e gli Enti Affiliati o Aggregati alla F.I.S.E si fa riferimento al **LIBRO VI MANIFESTAZIONI SPORTIVE.**

LIBRO VI art.312 Competenza approvazione Programmi



4. - Concorsi sociali e Intersociali (CVS)

Possono essere organizzati esclusivamente dalle Associazioni Affiliate.

Devono svolgersi all'interno e/o nell'ambito degli impianti di usuale disponibilità di tali Associazioni. Possono partecipare i volteggiatori aventi la propria residenza sportiva presso l'Associazione che organizza la Manifestazione (vale a dire coloro che hanno rinnovato l'Autorizzazione a Montare per l'anno in corso presso l'Associazione stessa,) ed un numero massimo di 30 Volteggiatori tesserati presso altri Enti affiliati (FISE).

A tali Concorsi si applica il vigente Regolamento Nazionale e la Disciplina delle Autorizzazione a Montare, mentre per quanto riguarda Dirigenti e Servizi è facoltativo l'utilizzo di Segreteria, Servizio Medico, Ambulanza Veterinario e Maniscalco, è obbligatorio l'utilizzo di almeno un giudice di Volteggio di 1° o 2° livello.

Il Comitato Organizzatore e la eventuale Segreteria di Concorso incaricata sono sempre responsabili del contenuto del programma pubblicato.

Questo tipo di Concorso non può avere nessun valore di Qualifica per il Campionato Nazionale

Questo tipo di Concorso può essere inserito anche all'interno di un Concorso di altra disciplina e/o in un Concorso Nazionale o Promozionale di Volteggio

5. - Concorsi Promozionali (CVP)

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

Sono programmate solo Categorie Ludiche, Ludico/Integrate ed open. È possibile inserire Categorie Agonistiche ad invito, per un massimo di 30 volteggiatori. Tali Concorsi valgono ai fini di Qualifica per le Categorie Ludiche. Vedi: Regolamento Volteggio Categorie Ludiche F.I.S.E.

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

La Giuria deve essere composta da almeno un Giudice Nazionale di 1° o 2°

Può essere autorizzata l'operatività di una Segreteria anche non abilitata alla disciplina.

La Segreteria è responsabile del regolare tesseramento di Cavalli, Volteggiatori, Tecnici, Longeur e Aiuto Longeur. • Libro X Segreterie di concorso.

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

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

Quote di iscrizione come da Libro Quote Fise.

6. - Concorsi Nazionali (CVN)

È obbligatoria la programmazione delle categorie ludiche e Ludico/Integrate ed Open, sempre divise per fasce di età; la programmazione delle categorie agonistiche è a discrezione del Comitato Organizzatore.

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



La Giuria deve essere composta un minimo di due a un massimo di quattro Giudici di cui almeno uno deve essere obbligatoriamente Giudice Nazionale di 2° livello o Giudice Internazionale. Il secondo e gli eventuali terzo e quarto Giudice possono essere Giudici Nazionali di 1° livello.

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

Deve essere garantita l'operatività di una Segreteria di Concorso appartenente all' Albo Segreterie di Volteggio Fise che deve essere affiancata da un Centro Calcoli. La Segreteria è responsabile del regolare tesseramento di Cavallo, Volteggianti, Tecnici, Longeur e Aiuto Longeur. • Libro X Segreterie di concorso.

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

Obbligatorio il servizio di assistenza medica (medico e ambulanza).

Quote di iscrizione come da Libro Quote Fise.

Comitato Organizzatore e la Segreteria di Concorso incaricata sono sempre responsabili del contenuto del programma pubblicato.

7. - Concorsi di Interesse Federale

Campionato Italiano - Ponyadi - Coppa delle Regioni - Coppa Italia Club per i quali è previsto un regolamento specifico.

8. - Concorsi Internazionali (CVI)

Si svolgono secondo il Regolamento di Volteggio della Federazione Equestre Internazionale (FEI)

9. - Assistenza sanitaria

Art. 333 – LIBRO VI -Manifestazioni Sportive- Assistenza Sanitaria

10. - Servizi di uso pubblico

Nell'impianto in cui si svolge la Manifestazione devono obbligatoriamente essere previsti servizi igienici come da normative vigenti. Devono, inoltre, essere previsti servizi docce in numero proporzionato agli iscritti. Tali servizi devono essere gratuiti. Qualora fossero previsti, nell'area riservata a parcheggi, attacchi luce per Van o Roulotte, con potenza minima garantita per attacco di 1,5 Kw, il Comitato Organizzatore, previa specifica sul programma, potrà richiedere un contributo spese

ABILITAZIONE DEI VOLTEGGIATORI

11. - Età dei volteggiatori

I Volteggiatori possono prendere parte ai concorsi dall'età di 8 anni (vale il millesimo dell'anno).

È consentito, esclusivamente all'interno dei centri, l'inizio attività dei giovanissimi all'età di tre anni (vale il millesimo dell'anno).



Categorie Ludiche: (Vedi: Regolamento per le Categorie Ludiche di Volteggio FISE)

Categorie Agonistiche:

Ind D/Pdd D/Sq D	Da 8 anni in su	
Ind C/Pdd C/ Sq C	Da 8 anni in su	
Children Ind 1* 2 *	Da 12 a 14 anni	Come da Regolamento FEI
Junior ind 1* 2*	Da 14 a 18 anni	Come da Regolamento FEI
Young Vaulters Ind 2*	Da 16 a 21 anni	Come da Regolamenti FEI
Senior Ind 1* 2* 3*	Da 16 anni in su	Come da Regolamento FEI
Junior Pdd 1* 2*	Da 14 a 18 anni	Come da Regolamento FEI
Senior Pdd 1* 2* 3*	da 16 anni in su	Come da Regolamento FEI
Sq Junior 1* 2*	Da 8 a 18 anni	Come da Regolamento FEI
Sq Senior 1* 2* 3*	Da 8 anni in su	Come da Regolamento FEI

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

12. – Possibilità di partecipazione / Patenti e brevetti

- Il Brevetto B Volteggio (B/V) abilita alla partecipazione alle categorie agonistiche.
- Il brevetto o patente superiore di discipline Olimpiche e discipline non Olimpiche viene equiparato alla patente A.
- Se un Volteggiatore nel corso dell'anno rinuncia alla Patente B/V e rientra in possesso della Patente A, non può partire in gara nelle categorie ludiche fino alla fine dell'anno agonistico in corso.
- Se un Volteggiatore è in possesso di Patente B/V, non può in alcun modo partire in categorie ludiche (tranne nelle categorie integrate e open).
- Per passaggi di categoria non esistono limitazioni tra le categorie D, C anche nel corso dell'anno agonistico.
- Se un volteggiatore parte in Cat 1*(Individuale-PDD-Squadra-) potrà nel corso dell'anno partecipare anche in cat C (Individuale-PDD-Squadra-)
- Se un volteggiatore parte in cat 2* o superiore (Individuale -PDD -Squadra) non può più in alcun modo partire in categoria D fino alla fine dell'anno agonistico in corso; può invece partire in categoria C in squadra e in Pdd.



- Se un volteggiatore parte in cat 2* o superiore (Individuale-PDD-Squadra-) non può più in alcun modo partire in categoria C a titolo individuale fino alla fine dell'anno in corso. Fanno eccezione gli atleti di età compresa tra gli 8 e gli 11 anni che potranno partire in cat C anche a titolo individuale.
- Non sono in alcun modo limitati i passaggi di categoria all'interno delle categorie stellate
- Non sono in alcun modo limitati i passaggi di categoria a un livello superiore.
- Per partecipare ai Campionati Italiani in una Squadra è necessario essere tesserati dal primo tesseramento dell'anno nel Club che effettua l'iscrizione.
- Per agevolare le Associazioni in crescita viene data la possibilità di gareggiare con squadre miste (formate da atleti tesserati in Associazioni differenti) purché i suddetti atleti non siano stati parte di altre Squadre nell'anno agonistico in corso e purché siano in possesso di regolare delega del tecnico di riferimento del Club di provenienza. La squadra deve inoltre essere in possesso dei piazzamenti richiesti per la qualificazione ai Campionati Italiani, come definite annualmente dal programma dipartimento.
- Per la Coppa delle Regioni vale la regola del primo tesseramento; le squadre miste possono essere composte ma solo tra atleti della stessa regione.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo una volta a titolo individuale.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in una Squadra (fanno eccezione le categorie integrate e F Open).
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire solo in un Pas de Deux , 1*, 2* o 3*.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire in non più di due Pas de Deux D o C.
- In una Manifestazione i Volteggiatori possono partire al massimo in quattro competizioni.
- In una stessa manifestazione un Volteggiatore può partire in categorie Children, Junior o Senior purché rientri nei rispettivi limiti di età (es: squadra Senior e Individuale Children) e nei punti sopra citati.
- Non si può partire nella stessa categoria come Longeur e come Volteggiatore. Nelle categorie stellate 1*/2* le distinzioni in Children / Junior / Senior non sono da ritenere categoria separata, conta il concetto prevalente, p.es. categoria individuale 1* (che comprende le distinzioni in Children / Junior / Senior: non si può in questo caso gareggiare come Volteggiatore in individuale 1* Senior e longiare la categoria 1* Children per esempio).

13. RegISTRAZIONI FEI

Il Regolamento F.E.I. impone ai volteggiatori e longeur che partecipano a Concorsi Internazionali di qualsiasi livello sia in Italia che all'estero l'obbligo di versare ogni anno la quota di registrazione F.E.I. di



Cavalli e cavalieri partecipanti. La mancata regolarizzazione comporta la squalifica del binomio da parte della F.E.I.

ISCRIZIONI E PARTECIPAZIONI

14. - Qualificazione dei Volteggiatori

- **Giovanissimi**
- **Children**
- **Junior**
- **Young Vaulters**
- **Senior**

(Regolamento Generale libro I art.33.11)

15. - Iscrizione

Nessun Volteggiatore, Cavallo, Longeur può prendere parte ad una Manifestazione sia in gara che fuori gara, se non risulta regolarmente iscritto al Concorso stesso. Le iscrizioni devono essere redatte sugli appositi moduli scaricabili dal sito della F.I.S.E. che andranno compilati con tutti i dati richiesti; in caso contrario potranno essere ritenute nulle. Le iscrizioni degli juniores ad una qualsiasi Manifestazione devono essere effettuate attraverso l'Associazione Sportiva presso cui sono tesserati con il consenso del Tecnico di riferimento. Tale obbligo cessa al compimento del 18° anno di età. Il Volteggiatore Junior dovrà essere assistito, sia in gara che nei campi prova, dal proprio Tecnico; qualora questo sia impossibilitato, potrà delegare altra persona con appropriata qualifica federale. Per le Categorie a Squadre Agonistiche è previsto l'inserimento all'atto dell'iscrizione, di due riserve.

16. - Iscrizioni Fuori Classifica

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

17. - Tassa Di Iscrizione

La F.I.S.E. fissa la Tassa di Iscrizione per le varie Categorie. Il pagamento delle quote d'iscrizione va fatto inderogabilmente prima dell'inizio delle gare. Eventuali disdette dovranno pervenire al Comitato Organizzatore entro 3 giorni dall'inizio previsto della Manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50% delle quote di iscrizione e di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori eventualmente richiesti. Ritiri pervenuti a Manifestazione iniziata comportano l'obbligo di corrispondere il totale della Tassa di Iscrizione al C.O. Il termine di iscrizione è fissato dal C.O. e deve essere pubblicato sul programma. Il C.O. si riserva di accettare o meno le iscrizioni pervenute dopo la scadenza dei termini.

18. - Pagamenti non soddisfatti



Un Cavallo o un Volteggiatore o una Squadra non potranno prendere parte ad una Manifestazione riconosciuta se non avranno regolarizzato non solo tutti i pagamenti relativi alla Manifestazione in corso, ma anche eventuali arretrati da loro dovuti a qualunque titolo (iscrizioni, multe, etc) per qualsiasi precedente Manifestazione a cui il Cavallo è stato iscritto. Una lista delle persone non in regola con questi pagamenti sarà dalla F.I.S.E. messa a disposizione dei Comitati Organizzatori. Le persone in difetto non potranno partecipare ad altre manifestazioni riconosciute sino a che non siano state regolate tutte le loro pendenze.

19. - Piano delle Entrate per le categorie agonistiche (Cavalli e volteggiatori)

Numero massimo di entrate per cavallo (per giornata):

Max 6 entrate, a giornata, per un cavallo che oltre alle categorie agonistiche partecipa anche in categorie ludiche.

Max 5 entrate, a giornata, per un cavallo che partecipa soltanto a categorie agonistiche.

Tabella Piano delle Entrate: Volteggianti

Posti disponibili: 14

Categorie C – 1* - 2* - 3*:
<ul style="list-style-type: none">• Individuali = 2 posti
<ul style="list-style-type: none">• Pas de Deux = 4 posti (2 a volteggiatore)
<ul style="list-style-type: none">• Squadra = 1 posto e ½ a volteggiatore (squadra da 6 vale 9, squadra da 4 vale 6)
Categorie D
<ul style="list-style-type: none">• Individuale-PDD-Squadra = 1 posto a volteggiatore.

In casi eccezionali, il Presidente di Giuria potrà concedere una modifica a questa regola su esplicita richiesta del tecnico, protocollando e giustificando questi casi nella sua relazione.

20. - Dichiarazione Di Partenza

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



SOSTITUZIONI

21. - Sostituzione cavallo

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

22. - Sostituzione volteggiatori

Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti un massimo di due Volteggiatori della Squadra Agonistica con le riserve iscritte o con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione. Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria può essere sostituito un Volteggiatore del Pas de Deux con altri Volteggiatori comunque iscritti alla Manifestazione. Fino ad un'ora prima dell'inizio della Categoria possono essere sostituiti il Longeur o il Cavallo purché iscritti alla Manifestazione. Ogni sostituzione deve essere approvata dal Presidente di Giuria.

ORDINI DI PARTENZA

23. - Estrazione prima manche

Nei Concorsi Promozionali (CVP) e Nazionali (CVN), previa autorizzazione da parte del Presidente di Giuria, la Segreteria può provvedere alla stesura dell'Ordine di Partenza per sorteggio effettuato da un programma in vigore in federazione.

L'ordine di partenza viene effettuato per ogni categoria come segue:

➤ Per le categorie a squadre:

Il nome di ogni cavallo della rispettiva categoria viene scritto su un foglio e messo in un contenitore(A). I Numeri da 1 a x (equivalenti ai cavalli partecipanti) vengono inseriti in un altro contenitore(B). Si procede quindi estraendo il nome del cavallo dal contenitore (A) e l'ordine di partenza per lo stesso dal contenitore (B) sino all'esaurimento degli iscritti.

Verranno sorteggiati per primi i cavalli longiati dallo stesso longeur in modo tale permettere una distanza obbligatoria tra gli stessi di almeno 3 cavalli

➤ Per categorie individuali e Pas-de-Deux:

Se su un cavallo sono iscritti più volteggiatori, dovrà essere comunicato al C.O. prima del sorteggio l'ordine di salita degli stessi sul cavallo. Nel caso in cui un cavallo fa più entrate nella stessa categoria, il nome del cavallo abbinato al nome del volteggiatore verrà estratto tante volte quante sono le entrate del cavallo. Si procede quindi come per le squadre, i nomi dei cavalli vengono inseriti nel contenitore (A) ed il numero corrispondente all'entrata nel contenitore (B). Cavalli che partono più di una volta e longeurs



che longiano più di un cavallo vengono estratti per primi. Se un Longeur longia più cavalli che partono nella stessa categoria devono essere previsti, per gli individuali, almeno 6 cavalli in mezzo tra un'entrata e l'altra e 3 cavalli per il PDD.

Ove tale spostamento non fosse materialmente possibile, il Presidente di Giuria dovrà concedere al concorrente, per l'entrata in campo un margine di tempo adeguato.

Il Presidente di Giuria potrà approvare degli spostamenti o accordare del tempo adeguato solo nel caso in cui il volteggiatore o il Longeur sia ultimo in una categoria e primo in quella seguente.

24. - Ordine di Partenza seconda manche

L'ordine di partenza della seconda manche sarà nell'ordine inverso della classifica della prima manche. Il presidente di giuria potrà a seconda delle necessità del concorso stabilire un ordine differente.

TECNICI VOLTEGGIO, LONGEUR E AIUTO LONGEUR

25. - Longeur

Longeur, Cavallo e Volteggianti formano un'unità competitiva.

Requisiti del Longeur:

- Avere compiuto 18 anni; non c'è un'età massima.
- Avere Brevetto Discipline Olimpiche o di grado superiore (rinnovati per l'anno in corso) o avere Tesseramento Tecnici (rinnovato per l'anno in corso)

oppure:

- essere Tecnici di Volteggio di 1°-2°-3° livello e essere in possesso di Brevetto di qualsiasi disciplina o Patente di grado superiore o Tesseramento Tecnici rinnovati per l'anno in corso.

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

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

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

La tenuta del Longeur ed eventuale aiuto Longeur deve essere come da regolamento ed in armonia con quella dei Volteggianti

26. - Aiuto Longeur

L'aiuto Longeur è ammesso in tutte le categorie con salita al passo ed in Categoria D.

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



Requisiti: essere in regola con il tesseramento F.I.S.E. (almeno patente A o avere Tesseramento Tecnici rinnovato per l'anno in corso)

L'aiuto Longeur per la categoria F Open deve essere maggiorenne.

L'abbigliamento dell'aiuto longeur in gara deve essere come da regolamento ed in armonia con i volteggiatori.

27. - Tecnico di volteggio

Esistono tre differenti figure tecniche: Tecnico di 1°-2°-3° livello. Per tutto ciò che riguarda le competenze e la possibilità di portare in gara allievi si rimanda al **“LIBRO VI TECNICI DISCIPLINA VOLTEGGIO”**

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

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

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

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

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

28. - Capo Equipe

IL Capo Equipe deve aver compiuto 18 anni e deve essere dichiarato sulla scheda di iscrizione. E' responsabile del comportamento dei suoi atleti per tutta la durata dell'evento. Si occupa della Dichiarazione di Partenza, partecipa a nome dell'Associazione alle riunioni e all'estrazione dell'ordine di partenza.

Il Capo Équipe per le Squadre Nazionali viene nominato dal dipartimento volteggio previa autorizzazione da parte del Consiglio Federale.



CAPITOLO II **LE COMPETIZIONI**

Generalità

Durante il Test il Cavallo si muove in un circolo di minimo 18/20 m di diametro.

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

I Test potranno essere eseguiti indifferentemente a mano sinistra o a mano destra. La scelta della mano potrà variare per ogni entrata, per esempio il test obbligatorio si esegue a mano destra e il test libero a mano sinistra.

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

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

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

Il Test Tecnico, nelle categorie previste, è costituito da elementi tecnici obbligatori ed elementi liberi aggiuntivi, scelti dal Volteggiatore.

È consigliato eseguire il Test Obbligatorio con la musica.

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

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

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

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

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

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



29. - Patenti ludiche

Si rimanda al **LIBRO VIII AUTORIZZAZIONI A MONTARE PER DISCIPLINE**

30. - Patenti agonistiche

Si rimanda al **LIBRO VIII AUTORIZZAZIONI A MONTARE PER DISCIPLINE**

31. - Pubblicità e sponsorizzazioni

Secondo la specifica regolamentazione vigente **LIBRO V SPONSORIZZAZIONI - NORME PER ENTI AFFILIATI o AGGREGATI, ATLETI, CAVALLI.**

GENERE DI COMPETIZIONI

32. - Competizione di squadra agonistica

Una squadra di volteggio è composta dal longeur (ed aiuto longeur dove previsto), cavallo e da 4 a 6 volteggiatori (dipende dalla categoria). Tutti i volteggiatori della squadra devono eseguire tutti i test previsti dalla categoria. Nel caso che meno volteggiatori del previsto eseguono il Test Obbligatorio, tutti gli esercizi non presentati riceveranno un voto paria a zero. Nel Test Libero, per ogni volteggiatore che non sale sul cavallo, sarà data una detrazione (vedi Linee Guida). La competizione di squadra consiste in test differenti (Test Obbligatorie e Test Libero) in una o due manches.

Per dettagli vedi Capitolo VIII del presente regolamento.

33. - Competizione individuale

Il volteggiatore, che partecipa ad una categoria individuale, è accompagnato soltanto dal longeur (aiuto longeur dove previsto) ed il cavallo.

Le categorie individuali sono composte da test differenti (Test Obbligatorio, Test Libero e Test Tecnical dove previsto), in una o due manches.

Per dettagli vedi Capitolo IX del presente regolamento.

34. - Competizione Pas-de-Deux

Un Pas-de-Deux è composto da due volteggiatori, il longeur (aiuto longeur dove previsto) ed il cavallo.

La categoria Pas-de-Deux è composta da test differenti (Test Obbligatorio dove previsto e Test Libero) in una o due manches.

Le categorie Pas-de-Deux possono essere anche miste (donne e uomini)

Per dettagli vedi Capitolo IX del presente regolamento.



CODICE DI ABBIGLIAMENTO

35. - Abbigliamento del volteggiatore durante la competizione

- A. I Volteggianti Individuali devono indossare un numero di partenza, fornito dal Comitato Organizzatore (C.O.), sul braccio o sulla gamba destra. Il mancato rispetto di questa norma comporterà un richiamo scritto da parte del giudice in A o Presidente di Giuria.
- B. I Volteggianti della Squadra devono indossare i numeri da 1 a 6 sul braccio, sulla gamba destra o sulla schiena. I numeri devono avere un'altezza di 10-12 cm ed essere semplici e facilmente leggibili. Il mancato rispetto di questa norma comporterà un richiamo scritto da parte del giudice in A o Presidente di Giuria. L'abbigliamento dei Volteggianti della Squadra dovrebbe dare l'effetto di evidente uniformità oppure dovrebbe riflettere il concetto artistico.
- C. L'abbigliamento (tutina) dei volteggiatori non deve ostacolare l'esercizio dei Volteggianti o la sicurezza durante la gara.
- D. L'abbigliamento non deve nascondere la forma e la linea del corpo durante l'esecuzione, in modo da non ostacolare il giudizio dell'esercizio.
- E. L'abbigliamento del Volteggiatore deve essere aderente, tutte le parti della tutina devono rimanere attaccate al corpo del Volteggiatore durante tutto l'esercizio. Gli accessori come cinture, maschere, gioielli, mantelli, cappelli, bastoni o gadget di ogni tipo sono proibiti. Vedi Linee Guida per ulteriori dettagli. Sono vietati orecchini e piercing. Nelle categorie Children non è permesso più del 50% della tutina con nudo o effetto nudo per la precisione possono essere scoperte solo le braccia ed una parte delle gambe.
- F. Sono permesse solo scarpe con suola morbida.
- G. I pantaloni devono essere fissati al piede. Le gonne possono essere indossate solo sopra leggings o calzamaglia pesante. Il trucco degli atleti non può in alcun modo coprire più del 25% del viso.
- H. Il Presidente di Giuria deve accertarsi che l'abbigliamento ed il trucco degli atleti sia nel rispetto del regolamento. La trasgressione a tale regolamento prevede la detrazione di 1 punto dal voto artistico

Saranno previste delle deroghe a tali regolamenti solo in occasione di gare a tema in specifici periodi dell'anno (Carnevale Natale...) sempre previa autorizzazione del Presidente di Giuria.

36. - Tenuta del longeur / aiuto longeur durante la competizione

Durante la competizione devono avere un abbigliamento sobrio ed elegante.

Gli accessori come maschere, gioielli vistosi, mantelli, cappelli, bastoni o gadget di ogni tipo sono proibiti e la trasgressione a tale regolamento prevede la detrazione di 1 punto dal voto artistico.

37. - Tenuta dei concorrenti in ispezione veterinaria



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

38. - Tenuta dei concorrenti / cavalli durante la premiazione

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

39. - Saluto

- a) In tutti i Test il Volteggiatore e il Longeur (e l'eventuale aiuto Longeur) devono salutare il Giudice in A, come segno di cortesia, prima di iniziare e dopo aver finito la prestazione.
- b) Eventuale sanzione per non aver eseguito il saluto è a discrezione del Giudice in A.
- c) Il Giudice in A deve rispondere al saluto.
- d) L'entrata, il saluto e l'uscita sono a discrezione dei concorrenti ma devono essere sobri ed essenziali. Sono altresì proibiti i movimenti di danza a terra come da regolamento FEI, la trasgressione a tale regola porta ad un richiamo scritto.
- e) Immediatamente dopo il saluto finale, prima di uscire dal Campo Gara, le redini fisse *possono* essere staccate. *Devono* essere staccate al più tardi dopo l'uscita dal campo gara. Il mancato rispetto di questa regola comporta un richiamo scritto.

CAMPO GARA / CAMPO DI PROVA

40. - Campo Gara

Il Campo Gara può essere indoor o outdoor; il fondo deve essere di materiale morbido ed elastico e ben livellato. Nel caso un Concorso sia organizzato in campo coperto l'altezza del soffitto deve essere di almeno 5 m. Il pubblico deve distare almeno 11 m. dal centro del circolo di gara (nel Campionato Nazionale almeno 13-14 m.). Il Campo Gara deve misurare almeno 20 m di diametro; nei Concorsi di Interesse Federale è consigliato, ove possibile, un diametro superiore; per i Concorsi Sociali e nei Concorsi Promozionali possono essere sufficienti 18 metri di diametro. È raccomandabile ripristinare le condizioni del terreno ogni qual volta sia necessario.

41. - Disposizione della giuria

Il tavolo dei Giudici deve essere posizionato preferibilmente su una pedana a circa 50-60 cm da terra. La postazione del Presidente di Giuria, contrassegnata con la lettera A, deve trovarsi di fronte all'entrata in campo gara. Gli eventuali altri Giudici vengono posizionati ad eguale distanza dal Presidente e le postazioni contrassegnate da lettere in ordine crescente. Ogni Giudice deve aver a disposizione un Segretario, il Presidente di Giuria può richiedere un Cronometrista, che deve essere maggiorenne.



42. - Apertura del campo gara

Nelle Manifestazioni di una sola giornata, fino a 45 minuti prima dell'inizio delle gare, i Cavalli partecipanti potranno entrare nel circolo di gara esclusivamente portati a mano. Nelle Manifestazioni di 2 o più giornate il C.O. deve mettere a disposizione dei Volteggianti il circolo di gara, ad orari e tempi stabiliti (non meno di 5 minuti a Cavallo).

43. - Campo Prova

Un Campo Prova può essere indoor o outdoor; il fondo deve essere di materiale morbido ed elastico e deve essere piano e livellato. Il Campo Prova deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno antecedente le gare, in orari concordati col Comitato Organizzatore. In tutti i concorsi dovrà essere messo a disposizione almeno un cavallo finto. La mancanza del cavallo finto comporterà una nota negativa nella relazione finale del Presidente di Giuria

Il Campo Prova deve essere predisposto in modo che i Cavalli in lavoro non disturbino i concorrenti in gara. Responsabile della sicurezza in campo prova è il Comitato Organizzatore; a tal fine è consigliata la presenza di un Commissario al Campo Prova che vigilerà per tutta la durata della Manifestazione sul rispetto delle norme del vigente Regolamento. Nei Concorsi di Interesse Federale il Commissario al Campo Prova è obbligatorio e deve essere un Giudice, un Candidato Giudice o un Tecnico di Volteggio (1° 2° 3° livello) o uno Steward. Nel Campo Prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza.

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

Nei Campi Prova sono vietate le stesse imboccature vietate nei Campi Gara, ad eccezione della briglia che può essere usata se il Cavallo è montato. In Campo Prova possono entrare esclusivamente atleti, Longeur, Tecnici e aiuto longeur in regola con il tesseramento annuale F.I.S.E. e iscritti alla Manifestazione.

44. - Cronometraggio

Entro 30" dopo il suono della campana i Volteggianti e il Longeur devono entrare in Campo Gara ed eseguire il saluto. Nelle categorie agonistiche, prima di iniziare l'esercizio, il Cavallo deve trottare in circolo fino a che il Giudice in A suona la campana. Entro 30 secondi dal suono della campana che segue il giro di trotto, deve essere iniziato l'esercizio. Dove previsto, il tempo accordato per il Test comincia nel momento in cui il primo Volteggiatore tocca il fascione, il pad o il Cavallo e finisce con lo scadere del Tempo Limite. I Giudici smettono di giudicare quando l'ultimo Volteggiatore tocca terra dopo la discesa finale. Nei Test Liberi solo esercizi (statici o dinamici o uscite) già iniziati quando suona la campana per lo scadere del Tempo Limite possono essere terminati e inclusi nella valutazione del Voto Tecnico e Artistico. Tutti gli esercizi e le uscite iniziati dopo il termine del Tempo Limite saranno valutati nel Voto di Esecuzione, comprese le detrazioni per caduta, ma non nel Voto di Difficoltà e Artistico. Nel Test



Obbligatorio di squadra dove è previsto un tempo limite, esercizi che non sono terminati entro il tempo limite non saranno valutati. I Tempi Limite per ogni Test sono elencati nei capitoli VII - VIII - IX.

45. - Uso della Campana

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

- a) Per dare il segnale di entrare in Campo Gara.
- b) Per dare il segnale di iniziare il Test (sia Obbligatorio che Libero). Se nel Test Obbligatorio, più di un Volteggiatore individuale gareggia con lo stesso Cavallo, il Volteggiatore successivo al primo entra nel circolo e inizia l'esercizio immediatamente dopo la discesa del Volteggiatore precedente, senza aspettare il suono della campanella. Al contrario nel test Libero ogni volteggiatore individuale dovrà attendere il suono della campanella per iniziare il proprio esercizio.
- c) Per interrompere il Test al fine di risolvere problemi con la musica (musica che non parte, etc.)
- d) Per annunciare lo scadere del Tempo Limite.
- e) Per fermare il cronometro e interrompere la musica dopo una caduta se il Volteggiatore non è in grado di continuare immediatamente l'esercizio o di tornare in riga. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- f) Per fermare l'atleta o l'esercizio quando il Cavallo mostra un qualsiasi segno di zoppia o dolore, o quando il Cavallo è fuori controllo o pericoloso per i Volteggianti.
- g) Per fermare l'esercizio in circostanze impreviste, come sistemare la bardatura del Cavallo o qualunque altra situazione che richieda immediata attenzione. Il tempo e la musica sono fermate. Il Test deve essere continuato entro 30 secondi dopo il suono della campana che autorizza a riprendere la prova.
- h) Per dare il segnale al Volteggiatore di riprendere dopo un'interruzione. L'esercizio deve riprendere entro 30" dal suono della campana. Il cronometro e la musica riparte quando il Volteggiatore tocca il Cavallo, il fascione o il pad.
- i) Per dare il segnale al concorrente che è stato eliminato (con un suono prolungato e ripetuto).

In situazioni poco chiare il Giudice in A e/o Longeur/Volteggiatore possono comunicare.

46. - Eventi imprevisti

In assenza della musica, per qualunque causa, i Volteggianti devono iniziare o continuare la loro esecuzione a meno che il Giudice in A non suoni la campana per fermare il Test. Se per qualunque problema, durante lo svolgimento di una categoria viene a mancare un Giudice, i conteggi, per tutta la categoria, verranno fatti solo sui punteggi assegnati dai Giudici rimanenti.



CAPITOLO III

CAVALLO DA VOLTEGGIO

47. - Età del Cavallo da volteggio

L'età dei Cavalli è computata dal 1° gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un Cavallo, il 1° gennaio dell'anno successivo esso compie un anno. Cavalli o Pony possono partecipare a competizioni di Volteggio dal 5° anno di età nelle categorie con Test Libero al passo. Per la partecipazione a categorie con Test Libero al galoppo i Cavalli o Pony devono avere minimo 6 anni. Cavalli o Pony possono partecipare fuori classifica a competizioni di Volteggio unicamente con Volteggianti maggiorenni, prima di raggiungere i limiti di età stabiliti dal presente Regolamento, fermo restando le suddette regole sulle coperture assicurative.

48. - Documenti/Passaporto Ruoli federali

Tutti i Cavalli e Pony che prendono parte a Concorsi di Volteggio devono essere iscritti ai Ruoli Federali come previsto dall'apposita normativa. Tale iscrizione prevede una copertura assicurativa così come disposto dalla Polizza pubblicata nel sito federale. Obbligo di iscrizione ai Ruoli Federali decorre a partire dal 4° anno di età. Per gli anni successivi alla prima iscrizione è obbligatorio un rinnovo annuale. È data facoltà di far prendere parte, fuori classifica, a Cavalli di ogni età non iscritti ai Ruoli Federali purché muniti di un documento di riconoscimento (incluso Cavallo iscritto F.I.S.E. non rinnovato) e nel rispetto della partecipazione alle categorie loro consentite. Ai fini assicurativi, il Proprietario/Responsabile che iscrive ad una Manifestazione un Cavallo non registrato alla FISE dovrà obbligatoriamente inviare (via e-mail) al Comitato Organizzatore la dichiarazione di possesso di apposita polizza assicurativa (stipulata a carico proprio) per copertura della Responsabilità Civile per i danni a terzi. All'arrivo al Concorso il Proprietario/Responsabile del Cavallo dovrà consegnare alla Segreteria copia della suddetta dichiarazione. Senza tale dichiarazione non sarà consentita la partecipazione del Cavallo alla Manifestazione. Per tale partecipazione la quota di iscrizione dei Volteggianti fuori classifica sarà la stessa di quelli in gara. Nel libretto segnaletico devono essere riportate obbligatoriamente le vaccinazioni e i test sierologici previsti dalla normativa veterinaria vigente. Soggetto tenuto a tutti gli obblighi ed adempimenti previsti dal Regolamento Veterinario F.I.S.E., relativamente al Cavallo partecipante al concorso, è il Longeur, l'Associazione che lo ha iscritto, nonché il Proprietario/Responsabile del Cavallo stesso. Per passaggi di proprietà, i cambi di nome, l'aggiunta di prefisso commerciale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

49. - Passaporto FEI

I Cavalli per partecipare ai Concorsi Internazionali (CVI) in Italia e all'estero devono essere in possesso del passaporto internazionale rilasciato dalla FEI salvo che per i concorsi CVI1* e CVI2*(in Italia), in cui



i Cavalli di Volteggianti italiani o stranieri con autorizzazione a montare rilasciata dalla F.I.S.E. e che dichiarino di gareggiare nel Concorso in rappresentanza dell'Italia, possono partecipare anche con la sola iscrizione ai Ruoli Federali F.I.S.E.

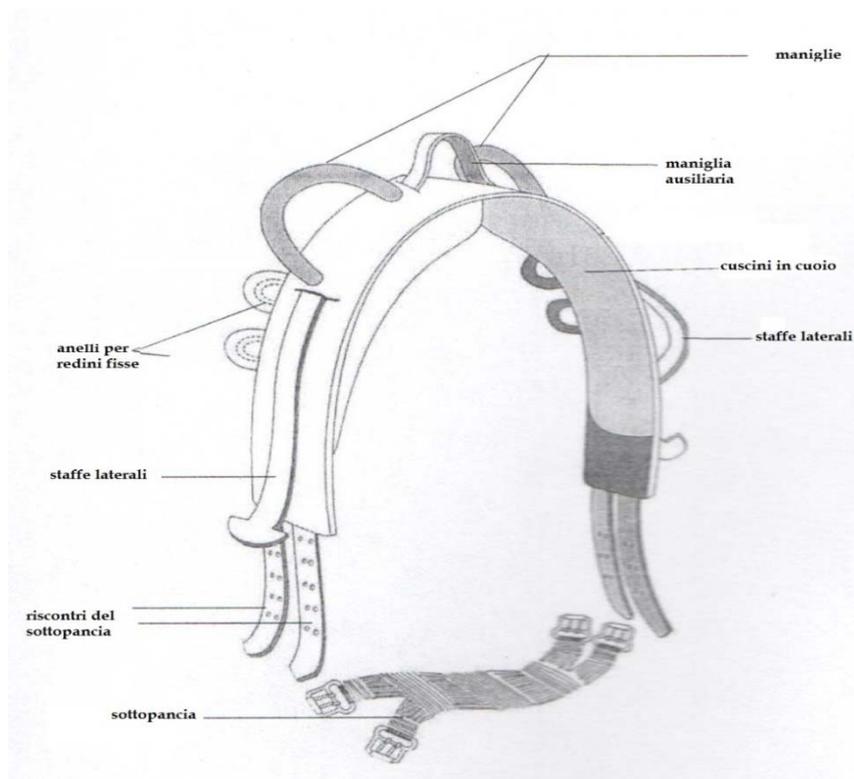
50. - Attrezzatura del Cavallo da Volteggio

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

51. - Attrezzatura del Cavallo in Campo Gara

L'attrezzatura del cavallo in campo di gara deve essere la seguente:

- Testiera con capezzina e imboccatura liscia con non più di due punti di snodo. Le rosette sono permesse. Diametro minimo dell'imboccatura: 12 mm per cavalli e 10 mm per pony. Il diametro è misurato adiacente agli anelli dell'imboccatura al punto più ampio (vedi regolamento FEI).
- Due redini fisse con o senza anello di gomma.
- Nelle categorie agonistiche con Test Libero al passo è possibile allungare le redini fisse tra Test Obbligatorio e Test Libero.
- Per le Categorie Ludico/addestrative sono ammesse le redini Phillis.
- Fascione da Volteggio con sottofascione e sottopancia. Sotto il sottopancia, per proteggere la pelle, può essere usata una imbottitura di protezione o un rivestimento. Il fascione ha due solide maniglie (la forma delle maniglie non è regolamentata), due staffe laterali, una per parte. Tra le due maniglie rigide è ammessa una piccola maniglia morbida in cuoio (maniglia ausiliaria).



- Longia e frusta da longia. La longia può essere attaccata solamente all'anello interno del filetto (non sopra la testa del cavallo o all'anello esterno del filetto) oppure al capezzone.
- Fasce o stinchiere sono opzionali.
- La cuffia è ammessa
- Il Capezzone da longia è ammesso con o senza imboccatura
- Il fascione e il pad possono essere cambiati tra un Test e l'altro quando questi sono in entrate separate.
- Ammesso un gel.
- È obbligatorio il copertino o pad che deve essere fatto da materiale che si adatti alla schiena del cavallo e riduca gli impatti da parte del Volteggiatore. Il copertino o pad, le cui dimensioni possono essere controllate dal Commissario al Campo Prova e/o da un Giudice in qualsiasi momento, sul cavallo, deve avere le seguenti dimensioni:
 - Max 80 cm dal bordo posteriore del fascione indietro verso la schiena
 - Max 30 cm dal bordo anteriore del fascione in avanti verso il collo
 - Max 90 cm da parte a parte dal punto più basso al punto più basso



- Se controllato sul cavallo, la tolleranza ammessa non deve superare i 3 cm, (es. 93 cm)
- Max 4 cm di spessore inclusa la copertura
- Lunghezza totale massima 110 cm, con non più di 30 cm davanti al fascione

Il Commissario al Campo Prova è autorizzato a controllare l'imboccatura di qualunque Cavallo appena uscito dal Campo Gara e qualunque infrazione al regolamento comporta l'eliminazione immediata; il controllo delle imboccature deve esser fatto con molta cautela, in quanto alcuni Cavalli sono molto sensibili. Il Commissario al Campo Prova deve indossare guanti usa e getta durante il controllo (un paio di guanti per cavallo).

Le descrizioni sopra citate varieranno in base alle modifiche apportate dalla FEI.

52. - Attrezzatura del Cavallo in Campo Prova

In Campo Prova l'attrezzatura del Cavallo è come sopra, in aggiunta:

- possono essere usate redini ausiliarie
- In Campo Prova, se lo spazio lo consente, o in un campo separato chiunque può lavorare i Cavalli montati, purché in regola con il tesseramento F.I.S.E. per l'anno in corso ed in tenuta da equitazione. È obbligatorio l'uso di un cap omologato.
- è consentito l'uso della briglia quando il Cavallo è montato
- le redini fisse e/o redini ausiliari non devono rimanere attaccate troppo a lungo. Questo può essere controllato da un Commissario di Campo prova (Steward), e se il tempo di lavoro con le redini fisse si prolunga oltremodo, questi dovranno essere staccate ed il cavallo dovrà avere la possibilità di muoversi liberamente per un periodo di tempo prima di rimetterle nuovamente.

53. - Abuso del Cavallo, Medicazione, Anti-Doping

Per questi casi si applica il Regolamento Generale, il Regolamento Veterinario, il Regolamento Anti-Doping equino e Anti-Doping umano.

54. - Abuso del cavallo

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

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



55. - Medicazione, Anti-Doping Cavallo

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

Nel caso in cui, durante lo svolgimento di una Manifestazione, le condizioni di un Cavallo rendano necessaria la somministrazione di un medicinale di qualsiasi natura, il responsabile del Cavallo deve fare richiesta al Veterinario di Servizio della Manifestazione, il quale, constatata l'opportunità, ne autorizzerà la somministrazione, facendo contemporaneamente rapporto al Presidente di Giuria, che decide, insieme al Veterinario, se autorizzare o meno la partecipazione del Cavallo alle categorie del Concorso.

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

56. - Norme sportive antidoping umano

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

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

57. - Scuderizzazione durante il concorso

Le scuderie devono essere sicure, igieniche, confortevoli, ben ventilate e di misura adeguata per il rispettivo tipo di cavallo. Zone di lavaggio e acqua dovranno essere sempre a disposizione. Per tutti i concorsi di Interesse Federale è richiesto un minimo di sicurezza di scuderia, come da Regolamento Veterinario.

58. - Ispezione Veterinaria (horse inspection)

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

Il cavallo dovrà essere presentato secondo la normativa FEI.

Prima dell'inizio delle competizioni, il Veterinario Delegato e un membro della Giuria, preferibilmente il Presidente, ispezioneranno i Cavalli in accordo col Regolamento Veterinario in vigore. Durante la gara il Giudice in A ha la possibilità di ispezionare o eliminare un Cavallo sofferente o in cattive condizioni



Federazione Italiana Sport Equestri

anche dopo che ha suonato la campana, sentito il parere degli altri Giudici. Un Cavallo che è stato eliminato in una determinata competizione ma che è iscritto anche in un'altra competizione, deve essere rivisto dal Veterinario Delegato, in presenza di un membro della Giuria, preferibilmente del Presidente di Giuria, prima della Categoria successiva. Se passa la re-ispezione, al Cavallo è permesso di competere. Il Veterinario Delegato o il Commissario al Campo Prova devono segnalare al Presidente di Giuria e al Giudice in A (se durante la gara) eventuali Cavalli che presentano irregolarità in Campo Prova.



CAPITOLO IV

UFFICIALI DI GARA E ALTRE FUNZIONI

(Norme specifiche per la disciplina)

Generalità

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

59. - Spese e privilegi

Spese di viaggio, vitto e alloggio e diaria vedi **LIBRO IX UFFICIALI DI GARA Art. 409** - Rimborso spese ed indennità di funzione per gli Ufficiali di Gara.

60. - Assistenza medica

Il Comitato Organizzatore dovrà provvedere ad un'adeguata assistenza medica durante le competizioni. (vedi specifiche al Capitolo I)

61. - Giudici

Si rimanda al **LIBRO IX UFFICIALI DI GARA**

62. - Presidente di giuria

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

- Compito del Presidente di Giuria è quello di verificare il piano delle entrate dei Cavalli.

Per i compiti del Presidente di Giuria si rimanda al **LIBRO IX UFFICIALI DI GARA- Art. 401** - Presidente di Giuria: norma generale - rappresentanza della F.I.S.E. - coordinamento delle manifestazioni - Art. 402 - Relazione sulla manifestazione.

63. - Delegato Fise

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

64. - Segretari di Giuria

Sono scelti possibilmente tra gli Aspiranti ed i Candidati Giudici o dal Comitato Organizzatore previa approvazione del Presidente di Giuria.



Hanno il compito di scrivere i voti e le note indicate da ciascun Giudice. Per i Segretari di Giuria nei Concorsi di Interesse Federale valgono le stesse regole sui conflitti di interesse previste per la Giuria.

65. - Commissario Steward di Campo Prova

In tutte le Manifestazioni di Volteggio è consigliata la presenza del Commissario al Campo Prova Steward obbligatoria per i concorsi di interesse federale.

Per i compiti dello Steward si rimanda al **LIBRO XX REGOLAMENTO MUTIDISCIPLINARE STEWARD- Disciplina Volteggio**

66. - Segreteria di concorso

La segreteria di Concorso, tranne che nei concorsi sociali e promozionali, (in cui può essere anche non abilitata alla disciplina) deve essere inserita nell'elenco Segreterie di Volteggio ed essere in regola con la quota annuale.

Si rimanda al **LIBRO X SEGRETERIE DI CONCORSO**

67. - Centro calcoli

Costituiranno il Centro Calcoli uno o più segretari, che lavoreranno sotto la responsabilità della Segreteria Ufficiale, e saranno dislocati in località appartata in cui l'accesso sarà consentito soltanto ai membri del Comitato Organizzatore e della Giuria.

Essi provvederanno:

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

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

68. - Premiazione di gara / Classifiche / Premi

Generalità

La cerimonia di premiazione è parte integrante del concorso e la partecipazione è obbligatoria per tutti i concorrenti classificati. Eccezioni possono essere concesse soltanto dal Presidente di Giuria. Alla cerimonia di premiazione possono accedere esclusivamente gli atleti regolarmente iscritti alla competizione.

La dotazione complessiva dei premi deve essere indicata nel programma di ogni manifestazione



In ogni categoria, è fatto obbligo agli Organizzatori di destinare, durante la cerimonia di premiazione, a tutti i volteggiatori, ai loro longeur e aiuto longeur classificati, una coccarda o un piccolo souvenir (ricordo).

69. - Classifiche

Le classifiche verranno redatte dalla segreteria di concorso, preferibilmente con la specifica del voto dell'esercizio obbligatorio, del libero e obbligatoriamente con la media tra i due per ogni elemento di giuria.

Ogni categoria avrà la sua classifica con i nomi dei giudici che l'avranno giudicata.

Le classifiche nelle categorie Individuali, Pdd e Squadre 1*2* verranno divise in base alla fascia di età (Children, Junior e Senior), solo se il numero di partenti in ciascuna fascia sarà uguale o superiore a 3; in alternativa le classifiche (a discrezione del C.O.) potranno essere unificate (a discrezione del C.O.).

Per quanto riguarda individuali e Pdd delle categorie D e C, le classifiche verranno divise in base alla fascia di età in under 12 e over 13 (vale il millesimo dell'anno), solo se il numero di partenti per ciascuna fascia sarà uguale o superiore a 3; in alternativa le classifiche potranno essere unificate (a discrezione del C.O.). Per i Pdd D e C il volteggiatore più anziano definirà la fascia di età.

Le classifiche, nelle categorie Individuali D C 1*2*3* verranno divise in maschile e femminile solo se il numero di partenti per ciascuna fascia di età, così suddivisa, rimane uguale o superiore a 3; in alternativa le classifiche potranno essere unificate (a discrezione del C.O.).



CAPITOLO V

SANZIONI

Generalità

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

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

Al Presidente di Giuria ed alle Giurie compete l'applicazione delle sanzioni del Regolamento di Giustizia F.I.S.E. Art. 1 - Atti Sanzionabili - illeciti disciplinari - Art. 6 - Le sanzioni disciplinari

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

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

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

70. - Assistenza non autorizzata

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

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

71. - Ammenda

Riferimento Regolamento di Giustizia CAPO II Art. 6 - SANZIONI DISCIPLINARI



72. - Eliminazioni

Il Giudice in A deve applicare l'eliminazione nei seguenti casi:

- Iniziare il Test, toccando il fascione, il pad o il Cavallo, prima che venga dato il segnale di inizio con il suono della campana.
- Salire sul Cavallo, dopo un'interruzione segnalata dal giudice, senza aspettare il suono della campana.
- Atleta o Cavallo che lasciano il Campo Gara senza il permesso del Giudice in A, anche prima dell'inizio.
- Un incidente all'atleta o al Cavallo che impedisce loro di terminare il Test. Eccezione: un incidente al membro di una squadra.
- Presenza di sangue: se il Giudice in A sospetta una ferita aperta, in qualunque parte del corpo del Cavallo, in Campo Gara, ferma il Cavallo per un controllo. Se il Giudice in A, dopo il controllo dovesse confermare che il Cavallo non mostra sangue oppure il sangue dalla bocca risulta da un morso sulla lingua o sul labbro, il concorrente può continuare dopo aver pulita la bocca del cavallo. Se il Cavallo dovesse continuare a mostrare del sangue dalla bocca, viene eliminato. L'eliminazione è inappellabile.

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

- Non entrare in campo gara entro 30" dopo il suono della campana
- Non salutare il Giudice in A (vedi Art. 113).
- Impiegare più di 30" dopo, la campana che segue il trotto, per iniziare il
- primo esercizio
- Ogni assistenza non autorizzata: aiuto di compiacenza
- Non fermarsi quando la campana suona durante il Test
- Comportamento anomalo del Cavallo durante l'esercizio: eliminazione del Volteggiatore/i sul Cavallo.
- Comportamento anomalo del Cavallo prima o dopo l'esercizio: eliminazione di tutti i Volteggianti nel circolo e che volteggiano con quel Cavallo.
- Impiegare più di 30" per continuare il Test, dopo una caduta, quando tutti i Volteggianti hanno perso contatto con il cavallo.
- Dopo l'interruzione del Test in circostanze impreviste, impiegare più di 30" per continuare il Test



dopo il segnale di riprendere (campana).

- Se il Giudice in A considera per qualsiasi ragione che Cavallo e atleta/i non siano in condizione di proseguire la competizione.
- In casi dubbi il Giudice in A può consultarsi con la Giuria, dopo aver interrotto la competizione.

73. - Squalifiche

Riferimento Regolamento di Giustizia CAPO II Art. 6 - SANZIONI DISCIPLINARI

CAPITOLO VI

RECLAMI

Generalità

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque presunta irregolarità che si verifichi nell'ambito di una Manifestazione, spetta ai Responsabili/Proprietari dei Cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. e/o ai concorrenti partecipanti (Volteggiatori, Longeur, Tecnici per i Volteggiatori minorenni). Non sono ammessi reclami sui criteri di giudizio seguiti da ciascun Giudice, essendo essi inappellabili. Ai fini della suddetta facoltà di reclamare, durante lo svolgimento di una prova è proibita al concorrente qualsiasi discussione o consultazione con la Giuria. Sotto pena di nullità, qualsiasi reclamo deve essere redatto per iscritto, fornito di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnato da un deposito di importo stabilito annualmente dal Consiglio Federale, e diretto al Presidente di Giuria che deciderà, in prima istanza, sentito il parere della Giuria, entro il termine massimo di un'ora dalla fine dell'ultima categoria della giornata.

Riferimento LIBRO VI - Titolo VI- Reclami - Art. 319 - Facoltà e modalità

74. - Termini di Presentazione

Riferimento **LIBRO VI - Titolo VI- Reclami Art. 320** - Termini di presentazione

75. - Decisioni in prima istanza

Riferimento **LIBRO VI - Titolo VI- Reclami Art. 321** - Decisioni in prima istanza

76. - Appello

Riferimento **LIBRO VI - Titolo VI- Reclami Art. 322** - Appello

77. - Restituzione depositi e premi

Riferimento **LIBRO VI - Titolo VI- Reclami Art. 323** - Restituzione depositi e premi



CAPITOLO VII

VALUTAZIONE DELLE GARE

Generalità

Ogni Test riceve 4 punteggi di valore

Test Obbligatorio:

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

Test Libero:

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

Test Tecnical:

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



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

78. - Valutazioni

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

10	eccellente
9	molto bene
8	bene
7	abbastanza bene
6	soddisfacente
5	sufficiente
4	insufficiente
3	abbastanza male
2	male
1	molto male
0	non eseguito o come risultato di detrazione

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

79. - Voto del Cavallo / Impressione Generale

Voto cavallo

La valutazione del Cavallo inizia con l'ingresso in campo e finisce con l'ultima discesa. Se più di un individuale o Pas-de-Deux gareggiano sullo stesso Cavallo, il Voto Generale (entrata, salute e giro di trotto) sarà uguale per tutti i Volteggianti. Per i criteri di valutazione del Cavallo vedere le Linee Guida.

Voto impressione generale

Nell'Impressione Generale si valutano: entrata, uscita, salute, presentazione della Squadra, attrezzatura del Cavallo, abbigliamento di Squadra, Longeur, Aiuto longeur, lavoro del Longeur, attitudine del Cavallo, con le seguenti percentuali: 60% Cavallo 40% squadra.



80. - Voto degli esercizi

- Nel Test Obbligatorio, tutti gli esercizi richiesti devono essere valutati con un punteggio.
- Nel Test Technical (categorie Individuali 2* Y.V. e 3* Senior) tutti gli esercizi tecnici richiesti devono essere valutati con un punteggio; l'esecuzione degli esercizi addizionali sarà valutata separatamente. Per i criteri di valutazione degli esercizi vedere le Linee Guida
- La valutazione del Test inizia nel momento in cui il volteggiatore tocca il fascione, il pad o il cavallo e finisce con l'atterraggio dopo l'uscita finale del volteggiatore.
- Per i criteri di valutazione degli esercizi vedi le Linee Guida.

81. - Voto tecnico

- Nel Voto Tecnico sono valutate con un punteggio la Difficoltà (se richiesta nel Test) e la qualità degli elementi liberi (Esecuzione).
- La valutazione della Difficoltà comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite.
- La valutazione dell'Esecuzione comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando l'ultimo Volteggiatore tocca il terreno dopo l'uscita finale.
- Per i criteri di valutazione del voto tecnico vedi le Linee Guida.

82. - Voto artistico

- Nel Voto Artistico viene valutata la struttura e la coreografia del test.
- La valutazione del Voto Artistico comincia quando il primo Volteggiatore tocca le maniglie, il pad o il Cavallo e finisce quando termina il Tempo Limite. La sola eccezione è il voto artistico del Test Technical, vedi le Linee Guida.
- Per i criteri di valutazione del voto artistico vedi le Linee Guida.

83. - Schede di valutazione

- Il Giudice deve assegnare i suoi punteggi su una apposita scheda di valutazione F.I.S.E. e firmarla.
- Ogni punteggio corretto deve essere firmato dal Giudice che ha fatto la correzione. I punteggi dei Giudici devono essere scritti a penna.
- Sulla scheda è presente uno spazio per le note, dove il Giudice più spesso possibile deve scrivere le ragioni del suo giudizio. Scrivere note è strettamente raccomandato quando si assegna un punteggio sotto il 5.
- Dopo ogni prova il totale dei punti attribuiti da ciascun Giudice sarà pubblicato separatamente



Federazione Italiana Sport Equestri

insieme al totale generale.

- Le schede di valutazione originali devono essere consegnate agli atleti alla fine della competizione.
- Le schede di valutazione possono essere scaricate dal sito F.I.S.E.



CAPITOLO VIII

COMPETIZIONI DI SQUADRA

Generalità

Una Squadra di Volteggio agonistica è composta da Longeur, Cavallo e 4/6 Volteggianti; nelle Categorie previste è ammesso l'Aiuto Longeur. Maschi e femmine possono gareggiare nella stessa Squadra.

Tutti i Volteggianti devono eseguire tutti i Test. Se un Volteggiatore non compete nel Test Obbligatorio tutti gli esercizi non eseguiti ricevono una valutazione pari a 0. Nel Test Libero per ogni Volteggiatore che non compete sarà data una detrazione (vedi linee guida).

84. - Categorie agonistiche a squadre

Le categorie a Squadre sono composte da un Test Obbligatorio e un Test Libero. La Squadra entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l'Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione (vedi Cap. V, Art. 126). I Volteggianti che prendono parte a queste categorie devono avere minimo 8 anni (vale il millesimo dell'anno) Una Squadra è composta da un Longeur, un Cavallo e un numero di Volteggianti da 4 a 6 per le Categorie D e C, da 6 Volteggianti per le Categorie 1*-2*-3*. Le Squadre possono essere miste (maschi e femmine). Le Squadre possono essere composte da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega.

Nelle competizioni a Squadre tutti i Volteggianti dovranno eseguire il Test Obbligatorio e almeno un esercizio, oltre alla salita, nel Test Libero. Nelle categorie con Test Libero al galoppo le due prove devono essere separate da almeno un'ora. Ogni Volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio destro, o sulla schiena o sulla gamba destra. Test Obbligatorio e Test Libero della categoria D si eseguono sempre consecutivamente e nelle competizioni con 2 manche il Test Obbligatorio viene ripetuto anche nella seconda manche. Nelle categorie con Test Obbligatorio e Test Libero al galoppo in più manche, nella seconda manche si esegue il solo Test Libero.

85. - Test Obbligatorio /Test Libero Età Categorie Squadre

Categoria	Test Obbligatorio	Test Libero	Età
D	Obbl. Test D Squadre	Libero Test D Squadre	Da 8 anni in su
C	Obbl. Test C Squadre	Libero Test C Squadre	Da 8 anni in su
1* Junior	Obbl. Test 1 Squadre	Libero Test 1 Squadre	Da 8 a 18 anni
1* Senior	Obbl. Test 1 Squadre	Libero Test 1 Squadre	Da 8 anni in su
2* Junior	Obbl. Test 2 Squadre	Libero Test 1 Squadre	Da 8 a 18 anni



2* Senior	Obbl. Test 2 Squadre	Libero Test 2 Squadre	Da 8 anni in su
3* Senior	Obbl. Test 3 Squadre	Libero Test 2 Squadre	Da 8 anni in su

86. - Test Obbligatorio (squadre)

Ciascun Volteggiatore facente parte di una Squadra deve eseguire tutti gli elementi del Test Obbligatorio. Il primo a salire a Cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1, segue il numero 2, etc. Il tempo a disposizione per il Test Obbligatorio è di 1 minuto a Volteggiatore per le categorie stellate, senza limite di tempo per le categorie D e C. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

87. - Obbligatori Test D squadre

1. Seduto braccia fuori
2. Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
3. Mezza bandiera con braccio interno dietro la schiena
5. Slancio avanti gambe chiuse
6. Passaggi di gamba (inizia la gamba interna verso esterno,) e uscita all'interno

88. - Obbligatori Test C Squadre

1. Seduto braccia fuori
2. Bandiera
3. In piedi braccia lungo i fianchi
4. Slancio avanti gambe chiuse
5. Mezzo mulino
6. Appoggio orizzontale indietro e tenuta, seguita da uscita all'interno con passaggio di gamba

89. - Obbligatori Test 1 Squadre

1. Salita
2. Seduto
3. Bandiera
4. In piedi braccia fuori
5. Slancio avanti gambe chiuse



6. Mezzo mulino
7. Slancio indietro gambe aperte, seguito da uscita all'interno con passaggio di gamba

90. - Obbligatorie Test 2 Squadre

1. Salita
2. Seduto
3. Bandiera
4. Mulino
5. Forbici 1° parte
6. Forbici 2° parte
7. In piedi
8. Amazzone 1° parte, uscita con spinta all'interno

91. - Obbligatorie Test 3 Squadre

1. Salita
2. Bandiera
3. Mulino
4. Forbici 1° parte
5. Forbici 2° parte
6. In piedi
7. Amazzone 1° parte, passaggio di gamba destra per tornare in posizione seduta
8. Dal seduto avanti slancio uscita all'esterno

92. - Test Libero (squadre)

Ogni Volteggiatore deve eseguire almeno un elemento oltre la salita.

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



Un Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli elementi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo (nella categoria D al passo: il tempo sufficiente per essere riconosciuto come elemento statico).

93. - Libero Test D (squadre)

Il Test Libero viene eseguito al passo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggianti contemporaneamente sul cavallo; sono consentiti un massimo di sei esercizi statici in tre. I Salti non sono permessi, se eseguiti non verranno valutati.

Tempo Limite: 3 minuti e 30 secondi

94. - Libero Test C (squadre)

Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Sono ammessi al massimo due Volteggianti contemporaneamente sul Cavallo.

Tempo Limite: 3 minuti e 30 secondi

95. - Libero Test 1 (squadre)

Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggianti contemporaneamente sul Cavallo con un massimo di sei esercizi statici in tre.

Tempo Limite: 4 minuti

96. - Libero Test 2 (squadre)

Il Test Libero viene eseguito al galoppo. Può includere elementi con uno, due o tre Volteggianti contemporaneamente sul Cavallo

Tempo Limite: 4 minuti

Valutazione delle competizioni di squadra

97. - Test Obbligatorio Squadre

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)

- Voto Esercizio 75% (3 voti)

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

Per la categoria D: la salita può essere con aiuto, visto che rimane senza valutazione. L'uscita invece è parte integrante dell'ultimo esercizio, quindi un aiuto non è permesso, rispettivamente sarà penalizzato con la detrazione di 2 punti sull'esercizio stesso.



98. - Test Libero squadra

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

99. - Voto Tecnico:

Nelle Squadre C e 1* Junior e 1* Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto Esecuzione degli esercizi del libero. Nelle Squadre D, 2* Junior e 2* Senior e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto Esecuzione (70%) e Voto Difficoltà (30 %).

Nella categoria D al passo le salite e discese con aiuto da terra non saranno valutate per il voto Tecnico, saranno integrate nel voto artistico.

Le salite e discese con aiuto da terra nelle categorie al galoppo (C, 1*/2*/3*) subiranno una detrazione (vedi linee guida).

100. - Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10. Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

101. - Voto Difficoltà:

Libero Test D / Test 1 (squadre)

Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà.

Solo i 20 Elementi con il piu' alto grado di difficoltà saranno valutati come:

- Elementi Difficili (D) 0.5 punti
- Elementi Medi(M) 0.3 punti
- Elementi Facili(E) 0.1 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 2 (squadre)

Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà.

Solo i 25 Elementi con il piu' alto grado di difficoltà saranno valutati come:

- Elementi Difficili(D) 0.4 punti
- Elementi Medi(M) 0.3 punti



- Elementi Facili(E) 0.1 punti

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

102. - Voto Artistico:

Il Voto Artistico nel Test Libero è diviso in due parti: struttura del Test Libero 50% e coreografia 50%.
Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

103. - Voto finale delle competizioni di squadra

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

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

104. - Categoria D

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

105. - Categorie C / 1* /2* /3*

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



CAPITOLO IX

COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Generalità

Ogni Volteggiatore può partecipare ad una sola Categoria Individuale per evento (Concorso). Il Volteggiatore/i Individuale entra in campo solo con il Longeur. Nella categoria D è ammesso l'Aiuto Longeur. Ogni altro aiuto esterno è causa di eliminazione. Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (è d'obbligo per la categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se partono più Volteggiatori sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il concorrente successivo può entrare nel circolo solo quando il Volteggiatore precedente ha toccato terra dopo la discesa finale. Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Volteggiatore che è entrato (vedi Cap. V, Art. 126).

Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso un Volteggiatore entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero. Nelle gare in cui sono previste due manche, nella seconda manche potranno essere presentati sia il Test Obbligatorio che il Test Libero oppure solamente il Test Libero. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Ogni Volteggiatore deve portare un numero fornito dal C.O. sul braccio o sulla gamba destra. Se il Volteggiatore entra in gara senza il numero il Presidente di Giuria può fare un Richiamo scritto (vedere sanzioni disciplinari Cap. V).

Le categorie Individuale 3* e Individuale Young Vaulteur 2* si svolgono sempre in un'unica manche e si divide in tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnical e Test Libero. Nelle gare di un giorno può essere programmato con solo due prove (Due Formule a scelta: Test Obbligatorio e Test Libero oppure Test Obbligatorio e Test Tecnical). La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso.

106. - Categorie agonistiche individuali

Sono previste le seguenti categorie:

- Categoria D
- Categoria C
- Categoria 1*children/junior/senior
- Categoria 2*children/junior/Young Vaulteur/senior
- Categoria 3*senior



107. - Test Obbligatorio /Test Libero Età

Categoria	Test Obbligatorio	Test Libero	Età
D	Obbl. Test D Individuali	Test Libero Individuale D	Da 8 anni in su
C	Obbl. Test C Individuali	Test Libero Individuali	Da 8 anni in su
1* Children	Obbl. Test 1 Individuali	Test Libero Individuali	Da 12 a 14 anni
1* Junior	Obbl. Test 1 Individuali	Test Libero Individuali	Da 14 a 18 anni
1* Senior	Obbl. Test 1 Individuali	Test Libero Individuali	Da 16 anni in su
2* Children	Obbl. Test 2 Individuali	Test Libero Individuali	Da 12 a 14 anni
2* Junior	Obbl. Test 2 Individuali	Test Libero Individuali	Da 14 a 18 anni
2* Y.V.	Obbl. Test 2 Individuali	Test Libero Individuali / Test Tecnical Individuali Y.V.	Da 16 a 21 anni
2* Senior	Obbl. Test 2 Individuali	Test Libero Individuali	Da 16 anni in su
3* Senior	Obbl. Test 3 Individuali	Test Libero Individuali / Test Tecnical Individuali	Da 16 anni in su

108. - Test Obbligatorio (individuali)

Quando più Volteggianti partono sullo stesso Cavallo solo il primo dovrà attendere la campana per iniziare il Test Obbligatorio, gli altri seguiranno rispettando la regola di entrata nel circolo di gara. Non c'è tempo limite nel Test Obbligatorio. Per i criteri di valutazione vedi le linee guida.

109. Obbligatorie Test D Individuale

1. Seduto braccia fuori
2. Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
3. Mezza bandiera con braccio interno dietro la schiena
5. Slancio avanti gambe chiuse
6. Passaggi di gamba (inizia la gamba interna verso esterno,) e uscita all'interno



110. - Obbligatorie Test C Individuale

1. Seduto braccia fuori
2. Bandiera
3. In piedi braccia lungo i fianchi
4. Slancio avanti gambe chiuse
5. Mezzo mulino
6. Appoggio orizzontale indietro e tenuta, seguita da uscita all'interno con passaggio di gamba

111. - Obbligatorie Test 1 Individuale

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

112. - Obbligatorie Test 2 Individuale

1. Salita
2. Seduto
3. Bandiera
4. Mulino
5. Forbici 1° parte
6. Forbici 2° parte
7. In piedi braccia aperte
8. Amazzone 1° parte, uscita con spinta all'interno

113. - Obbligatorie Test 3 Individuale

1. Salita
2. Bandiera



3. Mulino
4. Forbici 1°parte
5. Forbici 2°parte
6. In piedi braccia aperte
7. Amazzone 1°parte, passaggio di gamba destra per tornare in posizione seduta
8. Dal seduto avanti slancio uscita all'esterno (Vedi Linee Guida)

114. - Test Technical Individuali Senior 3*

Il Test Tecnico consiste in 5 elementi Tecnici e elementi Liberi aggiunti, scelti dal Volteggiatore. Gli elementi Tecnici possono essere presentati in qualsiasi ordine.

I cinque elementi Tecnici, scelti dal FEI Vaulting Committee, sono pubblicati su sito FEI.

115. - Technical Young Vaulters 2*

Il Test Tecnico consiste in 3 elementi tecnici scelti dai 5 elementi tecnici proposti dal T.T. Senior, e elementi Liberi aggiunti, scelti dal volteggiatore. Gli elementi tecnici possono essere presentati in qualsiasi ordine. Soltanto i primi tre elementi tecnici effettuati saranno valutati. Ogni altro elemento tecnico presentato dopo questi primi tre sarà valutato come elemento Libero aggiunto.

Gli elementi Tecnici derivano dalle seguenti categorie di abilità motorie:

- Equilibrio
- Coordinazione
- Forza
- Forza nel salto
- Mobilità

Tempo limite: 1 minuto

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

116. -Test Libero (individuali)

Il Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli elementi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo (nella categoria D al passo: il tempo sufficiente per essere riconosciuto come elemento statico). Nella Cat D i Salti non sono permessi, se eseguiti non verranno valutati. Per il Test Libero tutti i Volteggiatori dovranno attendere il suono della campana da parte del Presidente di Giuria.

Tempo Limite: 1 minuto (per tutte le categorie).



117. - Test Libero Individuale D

Il Test Libero Individuale D viene eseguito al passo.

118. - Test Libero Individuale

Il Test Libero Individuale viene eseguito al galoppo.

Valutazione delle competizioni individuali

119. - Test Obbligatorio Individuali

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)

- Voto Elementi 75% (3 voti)

Il punteggio degli Elementi Obbligatori viene sommato.

La somma viene divisa per il numero di elementi.

120. - Test Tecnical (individuali)

- Voto Cavallo 25% (1 voto)

- Voto Elementi 50% (2 voti)

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

- Voto Artistico 25% (1 voto)

121. - Test Libero (individuali)

- Voto 25% (1 voto)

- Voto Tecnico 50% (2 voti)

- Voto Artistico 25% (1 voto)

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

122. - Voto Tecnico:

Negli Individuali C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli elementi del libero. Negli Individuali D, 2* Junior / Senior e Young Vaulters e 3* Senior il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).



123. - Voto Esecuzione:

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

Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

124. - Voto Difficoltà:

Test Libero Individuale D

Gli elementi sono divisi in tre gradi di difficoltà

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Test Libero Individuale

Gli esercizi sono divisi in quattro gradi di difficoltà

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

125. - Voto Artistico:

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

Per i Criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

126. - Voto finale delle competizioni individuali

Nelle gare a una sola manche il Voto Finale è dato dalla somma del punteggio totale dei due Test diviso due. In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round (obbligatorio).



127. - Categoria D

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

128. - Categorie C / 1* / 2*

Se le categorie C-1*-2* che nella seconda manche ripetono solo il Test Libero: Voto finale si calcola con somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre. Se le categorie C-1*-2* nella seconda manche ripetono Test Obbligatorio e Test Libero avranno un Voto finale-calcolato con somma del punteggio totale delle 2 manche diviso due.

129. - Categoria 3* / cat. Young Vaulters 2*

La categoria 3* e categoria Young Vaulters 2* quando composta da tre prove: Test Obbligatorio, Test Tecnico, Test Libero, avrà il-Voto finale calcolato con somma del punteggio totale dei tre Test diviso tre. La categoria 3* e categoria Young Vaulters quando composta da due prove (scelta tra le due formule) avrà il Voto finale calcolato con somma del punteggio totale dei due Test diviso due.

CAPITOLO IX

COMPETIZIONI PAS DE DEUX

Generalità

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

Maschi e femmine possono gareggiare nello stesso Pas de Deux.

Il Pas de deux è composto da un Cavallo, un Longeur e due Volteggianti. Nella categoria D è ammesso l'aiuto Longeur. Ogni altro tipo di aiuto esterno è causa di eliminazione. Un Volteggiatore può partire in due Pas de Deux diversi se di categoria D o C; può partire invece in un solo Pas de Deux 1*,2* o 3*. Nelle categorie Pas de Deux D, C e 1* si eseguono due prove: Test Obbligatorio e Test Libero. Nelle Categorie 2* e 3* si esegue una sola prova: Test Libero. Nella Categoria D e C ogni volteggiatore dovrà portare un numero ben visibile (10-12 cm) sul braccio o sulla gamba destra o sulla schiena. Il primo a salire a cavallo nel Test Obbligatorio sarà il numero 1. I due Volteggianti si alternano come in una Squadra: il secondo Volteggiatore deve stare al centro e salire appena il primo scende. Il Test Obbligatorio e il Test Libero possono essere eseguiti in un'unica entrata (obbligatorio per la categoria D) oppure in due entrate separate. La formula scelta deve essere specificata nel Programma del Concorso. Tre Pas de Deux di Categoria D possono entrare insieme in una un'unica entrata. Due Pas de Deux di Categoria C-



1*-2*3* possono entrare insieme in un'unica entrata. Nel caso in cui Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, se si hanno più Pas de Deux sullo stesso Cavallo, prima eseguiranno tutti il Test Obbligatorio e poi, nello stesso ordine eseguiranno il Test Libero. Il Pas de Deux successivo può entrare nel circolo solo quando il Pas de Deux precedente ha toccato terra dopo la discesa finale. Un ingresso anticipato nel circolo è causa di eliminazione del Pas de Deux che è entrato. Nelle gare in cui il Test Obbligatorio e Test Libero vengono eseguiti in un'unica entrata, nel caso in cui un Pas de Deux entri da solo, il Presidente di Giuria dovrà dare una pausa di 30" dopo il Test Obbligatorio prima di suonare la campana per il Test Libero. Nella categoria D, nella seconda manche, dovranno obbligatoriamente essere presentati tutti e due i Test in un'unica entrata.

Le Categorie C e 1* possono svolgersi solo in un unico round con due prove: Test Obbligatorio e Test Libero. I Pas de Deux possono essere composti da atleti tesserati in Associazioni differenti purché, se minorenni, muniti di regolare delega, per poter partecipare ai Campionati Italiani devono essere così composti sin dall'inizio dell'anno.

130. - Categorie agonistiche PDD

- Categoria D
- Categoria C
- Categoria 1* junior/senior
- Categoria 2* junior/senior
- Categoria 3* senior

131. - Test Obbligatorio / Test Libero / Età

Categoria	Test Obbligatorio	134. Test Libero	Età
PPD D	Obbligatori Test D PDD	Libero Test D PDD	Da 8 anni in su
PDD C	Obbligatori Test C PDD	Libero Test C PDD	Da 8 anni in su
PPD 1* Junior	Obbligatori Test 1 PDD	Libero Test 1 PDD	Da 14 a 18 anni
PPD 1* Senior	Obbligatori Test 1 PDD	Libero Test 1 PDD	Da 16 anni in su
PPD 2* Junior	no	Libero Test 1 PDD	Da 14 a 18 anni
PPD 2* Senior	no	Libero Test 1 PDD	Da 16 anni in su
PPD 3* Senior	no	Libero Test 2 PDD	Da 16 anni in su



132. - Test Obbligatori (Pas de Deux)

Il Test Obbligatorio viene eseguito solo nelle categorie D, C e 1*. Non c'è Tempo Limite per il Test Obbligatorio. Per i criteri di valutazione vedi Linee Guida.

133. - Obbligatori Test D Pas de Deux

1. Seduto braccia fuori
2. Slancio in appoggio orizzontale e tenuta
3. Mezza bandiera con braccio interno dietro la schiena
5. Slancio avanti gambe chiuse
6. Passaggi di gamba (inizia la gamba interna verso esterno,) e uscita all'interno

134. - Obbligatori Test C Pas de Deux

1. Seduto braccia fuori
2. Bandiera
3. In piedi braccia lungo i fianchi
4. Slancio avanti gambe chiuse
5. Mezzo mulino
6. Appoggio orizzontale indietro e tenuta, seguita da uscita all'interno con passaggio di gamba

135. - Obbligatori Test 1 Pas de Deux

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

136. - Test Libero Pas de Deux

Il Test Libero è composto da elementi statici e dinamici. Gli esercizi statici devono essere tenuti per almeno tre falcate di galoppo. Nella Cat D i Salti non sono permessi, se eseguiti non verranno valutati.

- Tempo Limite: 1'30" per le categorie D, C, 1* e 2 * Junior e Senior (libero test 1 PDD)



- Tempo Limite: 2' per le categorie 3* Senior (libero test 2 PDD)

137. - Libero Test D Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al passo.

Tempo a disposizione 1 minuto 30 secondi.

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

138. - Libero Test C Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1 minuto 30 secondi.

Ai fini del Voto Tecnico la Difficoltà non viene valutata.

139. - Libero Test 1 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 1 minuto 30 secondi.

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

140. - Libero Test 2 Pas de Deux

Il Test Libero viene eseguito al galoppo.

Tempo a disposizione 2 minuti.

Ai fini del Voto di Difficoltà, saranno considerati 13 elementi del libero

Valutazione delle competizioni Pas de Deux

141. - Obbligatorio per Pas de Deux

- Voto Cavallo 25 % (1 voto)

- Voto Esercizi 75% (3 voti)

Il punteggio degli Esercizi Obbligatori viene sommato.

La somma viene divisa per il numero di esercizi. Il risultato viene diviso per 2.

142. - Libero per Pas de Deux

- Voto Cavallo 25% (1 voto)

- Voto Tecnico 50% (2 voti)

- Voto Artistico 25% (1 voto)



143. - Voto Tecnico:

Nel Pas de Deux C e 1* Junior e Senior il Voto Tecnico è costituito solo dal Voto di Esecuzione degli esercizi del libero. Nei Pas de Deux D, 2* Junior e Senior e 3* Senior, il Voto Tecnico è costituito dal Voto di Esecuzione (70%) e dal Voto di Difficoltà (30 %).

144. - Voto Esecuzione:

La media delle detrazioni per ogni esercizio e transizione è sottratta dal punteggio massimo di 10. Le detrazioni per caduta sono sottratte dal punteggio dell'Esecuzione finale. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

145. - Voto Difficoltà

Test D Pas de Deux

Gli esercizi sono divisi in tre gradi di difficoltà

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 1 Pas de Deux

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

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

Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

Libero Test 2 Pas de Deux

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

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



Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida

146. - Voto Artistico: Il Voto Artistico nel Test Libero è diviso in due parti: struttura del Test Libero 50% e coreografia 50%. Per i criteri di valutazione vedi le Linee Guida.

147. - Voto finale delle competizioni Pas de Deux

Nelle Categorie D, C e 1* il punteggio dei due Test è sommato e diviso due. Nelle Categorie 2* e 3* il punteggio finale è dato dal risultato del solo Test Libero. Nelle competizioni a più manches il punteggio di ciascuna manche è sommato e diviso due. In caso di pari merito la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel primo Test del primo Round. In caso di pari merito nelle categorie 2* 3* a una sola manche (un solo Test Libero) la classifica sarà determinata dal punteggio più alto nel Voto Tecnico.