

# **REGOLAMENTO DELLE PROVE DI MONTA CAMARGUE**

## **PARTE PRIMA**

### **SOMMARIO**

- 1) INTRODUZIONE
- 2) GENERALITA'
- 3) ORGANIZZATORI
- 4) GIURIA
- 5) SERVIZIO MEDICO
- 6) ISCRIZIONI
- 7) QUALIFICAZIONI
  - a) CAVALLI
  - b) CAVALIERI
- 8) PARTECIPAZIONE
- 9) TENUTA
- 10) BARDATURA
- 11) CONTROLLI AMMINISTRATIVI, SANITARI E ANTIDOPING

## 1. INTRODUZIONE

### PREFAZIONE

L'equitazione Camargue è l'ereditiera di una tradizione secolare propria dei cavalieri del delta del Rodano e del suo ambiente culturale.

E' un'equitazione francese di lavoro tradizionalmente destinato all'allevamento estensivo dei tori selvaggi di razza Camargue.

La competizione di Monta Camargue ha lo scopo di valorizzare questa equitazione così come le qualità specifiche del cavallo Camargue.

Per questo motivo queste competizioni sono suddivise in quattro discipline diverse:

- I Giochi Equestri Camargue
- Il Percorso di Campagna (presentazione, percorso esterno)
- Tri
- Coursejado

## 2. GENERALITA'

Queste competizioni sono parte del curriculum federale di formazione dei cavalieri definito dal programma delle prove di esame per il Brevetto di Monta Camargue F.I.S.E..

Queste competizioni si collocano nel settore delle Monte da Lavoro F.I.S.E. (per quanto riguarda l'Italia, mentre in Francia rientrano al livello delle quinte categorie nella scala delle licenze di competizione).

Questi concorsi sono prove ufficiali a gestione regionale. Un campionato nazionale in Francia e in Italia è organizzato ogni anno.

## **SCOPO E DEFINIZIONE DI OGNI DISCIPLINA**

### A- I GIOCHI EQUESTRI CAMARGUE

Mettono in evidenza:

- La velocità e la maneggevolezza del cavallo Camargue
- La scioltezza, la stabilità e la sicurezza del cavaliere

Esiste un insieme di cinque giochi suddivisi in tre livelli di prove:

- i giochi del livello E3;
- i giochi del livello E2;
- i giochi del livello E1.

## **B- IL PERCORSO DI CAMPAGNA**

Questa disciplina mette in evidenza:

\*Attraverso la prova di presentazione:

- la sottomissione, l'equilibrio, la correttezza e l'armonia del cavallo Camargue
- l'indipendenza e l'opportunità degli aiuti del cavaliere.

\*Attraverso il percorso esterno:

- la franchezza, la maneggevolezza, l'acutezza e la resistenza del cavallo Camargue
- la stabilità, la solidità e la sicurezza del cavaliere.

## **IL LAVORO COL BESTIAME**

Comprende due discipline distinte:

### **C- TRI**

Questa disciplina è destinata ad evidenziare:

- la calma, il senso del bestiame e la capacità di anticipazione del cavallo Camargue
- la conoscenza del bestiame, l'esperienza e la finezza del cavaliere.

### **D- COURSEJADO**

Questa disciplina è destinata ad evidenziare:

- la rapidità, la rettitudine e l'acutezza del cavallo Camargue
- l'abilità nell'uso del tridente (o ferro) da parte del cavaliere.

## **CLASSIFICAZIONE DELLE PROVE**

Nelle quattro discipline esistono uno o più livelli di prove.

Ogni livello di prova è accessibile mediante:

- attraverso il conseguimento delle prove di esame di Monta Camargue
- attraverso il riconoscimento di competenze particolari
- per l'età del cavallo
- oppure con la somma di alcuni di questi elementi.

### TABELLA DI PRESENTAZIONE

Prova	Giochi eq. Camargue	Percorso di campagna	di Coursejado	Tri
P.9	E.1	E.1	E.1	E.1
P.8				
P.7				
P.6				
P.5	E.2	E.2		Aperta agli aiuti del concorrente
P.4				
P.3	E.3	E.2		
P.2		E.3		
P.1				

Cavalieri di ogni livello montanti cavalli in 1° e 2° anno di competizione possono concorrere in E3 e sono classificati su una graduatoria bis.

## **3. ORGANIZZATORI**

### **A. ORGANIZZATORI**

Sono abilitati ad organizzare prove aperte ai titolari dei brevetti e autorizzazioni a montare F.I.S.E.(licenza di competizione di quinta categoria per la Francia):

- le associazioni affiliate alla F.I.S.E. (D.N.S.E. in Francia)
- i quadri tecnici o dirigenti della F.I.S.E.( o D.N.S.E)
- ogni concorso deve ottenere il consenso della rispettiva Federazione.

Ogni organizzatore deve:

- rispettare l'insieme dei punti del regolamento
- integrare la sua o le sue prove nel calendario di competizioni stabilite dalla Federazione di appartenenza.
- Comunicare alla segreteria della federazione in tempo utile, l'insieme delle informazioni necessarie prima e dopo le prove.

## B. TERRENO E MATERIALE

Tutti i terreni devono rispondere precisamente ai regolamenti stabiliti per ogni disciplina. Tutti i terreni di gara e i materiali usati per l'allestimento dei percorsi devono essere approvati dalla commissione di Monta Camargue o da un tecnico designato.

## C. DISCIPLINE

L'organizzatore può organizzare 1,2,3 o 4 discipline.

Per ciascuna disciplina devono essere organizzati tutti i livelli di prove:

- Giochi equestri Camargue: livello E1, E2, E3
- Percorso di Campagna: livello E1, E2, E3
- Tri: livello E1 e partners Prova di Esame 4
- Coursejado: livello E1

## 4. GIURIA

All'inizio dell'anno la Federazione o la sua sezione di competenza fa pubblicare la lista dei presidenti di giuria autorizzati.

Il presidente di giuria è abilitato a presiedere la giuria di istanza nel concorso.

Egli è incaricato di fare applicare l'insieme degli articoli del presente regolamento in accordo con l'organizzatore e/o il comitato della Federazione.

Il presidente di giuria è designato dall'organizzatore assieme alla Federazione di appartenenza ed è incaricato di designare:

- i giudici e i direttori di campo delle diverse discipline e prove previste dal concorso

i concorsi per essere organizzati necessitano di un numero preciso e definito di giudici, tecnici e commissari precisati dalla commissione di Monta Camargue in accordo con la Federazione ( F.I.S.E.).

## 5. SERVIZIO MEDICO

### A. SERVIZIO MEDICO

Il presidente della giuria deve assicurarsi della presenza del servizio medico prima dell'inizio delle prove e durante lo svolgimento delle stesse.

Soltanto il medico è abilitato a dirigere le cure e i soccorsi in presenza di un infortunato. La riabilitazione dell'infortunato prevale all'eliminazione della prova dello stesso.

La presenza di un'ambulanza è obbligatoria sul luogo della competizione.

Nel caso di Percorso di Campagna, Tri, Coursejado oltre ai servizi come sopra deve essere previsto:

- un mezzo di comunicazione diretta fra i commissari agli ostacoli e il medico
- - un mezzo di locomozione adeguato al tipo di terreno
- tutti gli ostacoli devono essere facilmente accessibili da un veicolo d'intervento medicalizzato.

## **B. SERVIZIO VETERINARIO**

Deve essere previsto un servizio veterinario

## **C. MANISCALCO**

Deve essere previsto un maniscalco

### **MALTRATTAMENTI NEI CONFRONTI DEI CAVALLI**

E' definito maltrattamento l'infliggere intenzionalmente oppure no sofferenze o fastidi inutili ai cavalli. A titolo di esempio possono essere considerati maltrattamenti:

- infliggere più di tre colpi di frustino successivi o frustare la testa
- utilizzare apparecchiature con scariche elettriche
- utilizzare speroni e morsi in maniere eccessiva o persistente
- rimontare o provare a montare un cavallo chiaramente sfinito, zoppicante o ferito
- ostacolare un cavallo in un qualsiasi punto situato sui terreni di concorso o all'esterno
- ipersensibilizzare qualsiasi parte di un cavallo
- lasciare un cavallo senza cibo, acqua o legato o comunque contenuto in modo non appropriato

Ogni incidente di questo genere e ogni altro caso di maltrattamento o crudeltà devono essere segnalati immediatamente alla giuria del concorso che può eliminare il concorrente da tutte le prove del concorso.

## **6.ISCRIZIONI**

Su iniziativa degli organizzatori, le iscrizioni possono essere prese in anticipo o sul campo.

## **7.QUALIFICAZIONI**

### CAVALLI QUALIFICATI

Cavalli riconosciuti di razza Camargue e Delta, in possesso del libretto di riconoscimento, con le vaccinazioni previste.

Questo documento sarà controllato al momento di iscrizione ai concorsi e campionati. I cavalli non iscritti al Registro Genealogico della razza o allo Stud-Book francese potranno essere ammessi a discrezione del Presidente della Giuria e altre due persone competenti da egli designate.

I cavalli di quattro e cinque anni potranno concorrere in categoria E3 Giovani Cavalli

### CAVALIERI QUALIFICATI

Le prove sono riservate ai titolari di Autorizzazioni a Montare F.I.S.E. ( licenza di 5° cat. Per la Francia)in corso di validità.

Controllo delle Autorizzazioni deve effettuarsi:

- al momento delle iscrizioni
- in qualsiasi momento deciso dal presidente della giuria

Gli organizzatori in accordo con la delegazione Federale di competenza possono rilasciare le autorizzazioni a montare, posto che il cavaliere possa presentare il certificato medico richiesto e dimostrare di essere all'altezza del livello richiesto dall'autorizzazione a montare in oggetto.

## **8. PARTECIPAZIONE**

Partecipazione di un cavallo al concorso.

Il concorso di Monta Camargue è una manifestazione sportiva organizzata in uno o più giorni comprendente un insieme di prove in una o più discipline.

Uno stesso cavallo non può essere montato dallo stesso cavaliere due volte nella stessa prova.

Tuttavia nel rispetto del cavallo in uno stesso concorso le iscrizioni devono essere effettuate per lo stesso cavallo rispettando la seguente tabella.

## DIRITTO DI PARTECIPAZIONE DEI CAVALLI

Al fine di limitare il numero di partecipazioni dello stesso cavallo in una giornata di competizione, è attribuito un valore di sforzo a ciascuna disciplina e a ciascun livello d'indice come da tabella.

TABELLA VALUTAZIONE E INDICI DEGLI SFORZI

Discipline		giochi			percorso di campagna			coursejado	tri
Indice		E3	E2	E1	E3	E2	E1	E1	E1
Valore di sforzo		2	3	5	5	5	5	5	5
Giochi	E3/2	4	5	7	7	7	7	7	7
	E2/3	5	6	8	8	8	8	8	8
	E1/5	7	8	10	10	10	10	10	10
Percorso di campagna	E3/5	7	8	10	10	10	10	10	10
	E2/5	7	8	10	10	10	10	10	10
	E1/5	7	8	10	10	10	10	10	10
Coursejado	E1/5	7	8	10	10	10	10	10	10
Tri	E1/5	7	8	10	10	10	10	10	10

Un cavallo può totalizzare un valore di sforzo massimo di 10 tenendo conto dei valori di sforzo attribuiti per disciplina e per indice.

## 9. TENUTA

### A. SUL TERRENO DI ESERCIZIO

Una tenuta corretta di stile Camargue si esigerà in ogni circostanza.

### B. SUI TERRENI DI COMPETIZIONE

Sono Obbligatori:

- I **pantaloni** in tessuto tradizionale di un taglio speciale, stretto alle ginocchia e svasati verso il basso. Sono ornati con un bordino nero per tutta la lunghezza della cucitura esterna delle gambe.
- La **camicia** di cotone, flanella, seta in tinta unita o a motivi. Pois, fiorellini, quadretti o classici motivi provenzali e di ogni colore vivace (non fluorescenti). Con maniche lunghe.
- Il **cappello** a tese larghe di foggia tradizionale o caschetto.
- Gli **stivali** di cuoio tipo Gardian o jophur sempre di colore marrone.
- Il **cravattino** di cordoncino o velluto nero
- Il **gilet** di cotone, velluto o seta dello stesso colore dei calzoni
- La **giacca** è di velluto nero.

Le amazzoni possono portare la gonna pantalone, che una volta in sella ricopra almeno l'inizio del polpaccio è raccomandato l'utilizzo di stivali alti.

I capelli lunghi devono essere legati, consigliabile portare la reticella per capelli.

Non è ammesso portare il **frustino** o "ginguelle" (bastone in legno flessibile).

Gli **speroni** devono essere di tipo camargue e sono obbligatori in E1. Comunque non devono superare la lunghezza di quattro cm. La rotella deve girare liberamente, il diametro è al massimo di due cm. E deve essere munita di minimo dieci denti della stessa lunghezza. L'asta può essere dritta o a collo di cigno, deve essere nell'asse del collare dello sperone e diretta all'indietro.

### GIOCHI E TRI

E' permessa una tenuta meno rigorosa.

Le maniche della camicia possono essere arrotolate in caso di caldo eccessivo. In caso di maltempo è permesso portare un maglione di colore neutro, così come un giubbotto o una giacca di tela oleata marrone, blu marino o bronzo.

E' vietato portare il frustino. Per il tri è permesso portare la "ginguelle" o "calos" (grosso bastone rigido).

## PERCORSO DI CAMPAGNA

La tenuta è identica a quella descritta per i giochi. E' permesso portare stivali in gomma. E' consentito l'uso della "ginguelle".

## COURSEJADO

La tenuta è identica a quella descritta per i giochi.

Uno o due cavalieri portano il tridente, il manico deve avere una lunghezza massima di 2.50 m.

## **10. BARDATURA**

### LA SELLA

La sella gardianne è una sella tipica da lavoro. L'arcione e lo schienale non devono essere più alti di quindici cm..

La commissione deve valutare con attenzione il corretto posizionamento della sella.

### LA BRIGLIA

deve essere di cuoio marrone, deve comprendere un sotto gola ed una capezzina, le parti devono essere tenute insieme da fibbie.

### LA MARTINGALA

Essa deve essere della stessa qualità della briglia ma con uno spessore superiore. Deve essere di stile Camargue.

La commissione deve porre attenzione sulla lunghezza corretta del finimento.

### CAPEZZA DI ADDESTRAMENTO

Questa è composta da un montante in cuoio e una parte fatta di maglie metalliche con piccole punte smussate all'interno. Essa porta tre anelli ripartiti in modo regolare.

La commissione deve prestare attenzione al corretto utilizzo del finimento.

### IL MORSO CAMARGUE

Il morso deve essere quello caratteristico della Camargue. Può essere rigido o spezzato, il cannone può essere di diverso spessore e anche di diversi tipi di materiale. Le aste possono essere dritte o curvate leggermente all'indietro e comunque non devono essere in tutto più lunghi di 150 mm. La parte delle stanghe che va dal cannone all'allacciatura della briglia non deve eccedere i 75 mm.. Il barbozzale deve essere di catena e non essere stretto eccessivamente.

## LE REDINI

Esse sono sempre di cuoio e con fibbie.

Le redini del morso devono essere tenute con una mano solamente.

Le redini della capezza di addestramento possono essere realizzati in crine di cavallo, in corda o in cuoio intrecciato. Possono terminare con una fibbia o un moschettone.

Esse non sono congiunte fra loro come quelle del morso e sono munite alla propria estremità di un nodo particolare.

## IL SOTTOSELLA

Il sottosella può essere di feltro o stoffa adeguata a scacchi marroni e bianchi o in tinta unita. Deve essere orlato tutto intorno di cuoio o simili di colore marrone.

## **11. CONTROLLI AMMINISTRATIVI, SANITARI E ANTIDOPING**

I controlli sono effettuati sotto la responsabilità degli organizzatori in conformità ai regolamenti generali delle competizioni.

### **A. IL PRESIDENTE DI GIURIA DEL CONCORSO HA LA RESPONSABILITA':**

- Della ripartizione dei ruoli fra i giudici e commissari
- Dell'utilizzo delle tecniche di giudizio approvati
- Dei controlli concernenti i cavalli e i cavalieri iscritti
- Delle conformità delle classifiche con i regolamenti e la convalida del verbale dei risultati
- Dell'applicazione delle sanzioni.

### **B. CONTROLLO ANTIDOPING DEI CAVALLI E DEI CAVALIERI**

L'organizzatore del concorso deve mettere a disposizione, qualora il presidente della giuria ritenesse necessario, un medico ed un veterinario attrezzati per i prelievi ed accertamenti necessari.

# **REGOLAMENTO DELLE PROVE DI MONTA CAMARGUE**

## **PARTE SECONDA**

### **DISCIPLINE**

- A. I GIOCHI EQUESTRI CAMARGUE  
LISTA DEI GIOCHI SU TRE LIVELLI     E1, E2, E3.
- B. PERCORSO DI CAMPAGNA
- C. TRI
- D. COURSEJADO

# A. I GIOCHI EQUESTRI CAMARGUE

## 1. LA GIURIA

E' composta:

- da un presidente autorizzato dalla federazione e designato dall'organizzatore
- da un certo numero di commissari scelti dal presidente della giuria in accordo con l'organizzatore.

## 2. IL PROGRAMMA

Questa disciplina consiste nell'effettuare individualmente una serie di giochi e difficoltà suddivisi in diversi livelli di prova.

## 3. LIVELLI DI PROVA

Tre livelli di prove devono essere organizzati per ogni giornata:

CATEGORIE	LIMITE D'ETA' DEL CAVALLO	PROVA RICHIESTA
E1	> = 5 anni	6 o 7 o 8 o 9
E2	> = 5 anni	4 o 5
E3	> = 4 anni	1 o 2 o 3
E3	in 1° o 2° anno di competizione	cavalieri di ogni livello (graduatoria bis)

## 4. SVOLGIMENTO DELLA PROVA

I concorrenti devono effettuare nel corso della giornata:

- 5 giochi scelti in mezzo alla lista apparsa su questo presente regolamento
- un percorso di maneggevolezza.

## 5. LISTA DEI GIOCHI

- Aprire e chiudere un cancello
- Far cadere un oggetto (tranne in E3)
- Anelli
- Labirinto
- Ponte d'acqua
- Passaggio basso

- Palle in tondo
- Percorso del cavaliere;
- a piedi
- Palle
- slalom parallelo

## **6. REGOLAMENTAZIONE DEI DIVERSI GIOCHI**

### **A. APRIRE E CHIUDERE UN CANCELLO**

Tempo massimo consentito

<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
60 sec.	50 sec.	40 sec.

Il cancello deve essere sospeso ( con cerniere) e non posato al suolo.

Il sistema di apertura e di chiusura deve essere semplice ( sistema ad anello ). Il cancello deve essere equilibrato, non deve sfuggire dalla mano appena lo si lascia. Il sistema di chiusura deve trovarsi ad un'altezza compresa fra 1,50 m. e 1,80 m.

L'apertura del cancello deve potersi fare in un senso o in un altro ( spingendo o tirando ). La zona dell'ostacolo deve essere segnalata, essa comincia 5 m. prima dell'ostacolo e finisce 2 m. dopo.

L'apertura e la chiusura devono essere fatti a cavallo. Delle penalità saranno applicate ai concorrenti che scendono da cavallo.

PENALITA'

<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>	
5	8	10	apertura o chiusura a piedi

### **B. FARE CADERE UN OGGETTO**

Tempo massimo consentito

<u>E2</u>	<u>E1</u>
45 sec.	40 sec.

L'oggetto da far cadere deve avere le seguenti caratteristiche:

- 70< altezza >100 cm.
- 100< lunghezza>130 cm.
- peso <12 kg.

Il tridente che serve per far cadere l'oggetto deve essere protetto alla sua estremità ( palla da tennis,...). La sua lunghezza deve essere compresa fra 1,70 m. e 2 m.

Il cavaliere parte con il tridente in mano.

L'andatura è imposta come segue secondo le categorie:

E1 e E2 galoppo.

PENALITA'	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Tridente mal portato	8	10
Prova fallita	5	8
Paletti rovesciati	3	3

I cavalieri devono effettuare all'inizio uno slalom di tre paletti distanti sette metri l'uno dall'altro, l'ultimo situato sette metri prima dell'oggetto da far cadere.

I cavalieri della categoria E1 devono far cadere successivamente due ostacoli distanti 20 m. ciascuno, una volta a destra e una volta a sinistra.

Il tridente deve essere tenuto in modo che l'oggetto sia fatto cadere diagonalmente al cavallo per tutte le categorie.

### C. ANELLI

Tempo massimo concesso: 30 sec.

Si tratta di infilare uno o più anelli attaccati ad una pertica su una lancia.

Le pertiche devono essere allineate.

Gli anelli, fissati ad ogni pertica in maniera da essere toglibili facilmente, devono essere posizionati fra 1,60m. e 1,90m. dal suolo.

	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
<u>Numero di anelli</u>	1	2	3
Diametro degli anelli	15	12	10
Spazio fra pertiche	\	15	15
Andatura imposta	galoppo per tutti e tre i livelli		

PENALITA'			
Prova fallita	3	5	8

### D. LABIRINTO

I concorrenti devono attraversare un labirinto le cui caratteristiche variano a seconda delle categorie.

Andatura imposta: passo

L'altezza delle barriere orizzontali deve essere compresa fra 30 e 60 cm. Le barriere devono essere mobili, non fissate al loro supporto.

<u>PENALITA'</u>	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Caduta barriera	5	8	10

#### E. PUNTO D'ACQUA

Si tratta per il concorrente di fare entrare il suo cavallo in un punto con acqua.

Tempo massimo concesso: 20 sec.

La profondità non deve oltrepassare i 30 cm. La larghezza e la lunghezza devono essere almeno di 3 m.

<u>PENALITA'</u>	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
rifiuto	3	8	10

#### F. PASSAGGIO BASSO

I concorrenti devono passare sotto un portico la cui altezza è di 1,80 m.

Le barriere orizzontali devono essere mobili e di materia leggera per non ferire i cavalieri.

L'andatura imposta è il trotto. Il numero del portico varia a seconda delle categorie.

<u>Caratteristiche:</u>	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Numero del portico	1	2	3
Distanza	\	2m.	2m.

<u>PENALITA'</u>	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Barriera caduta	3	8	10

#### G. PALLE IN TONDO

I concorrenti devono impadronirsi di una palla posata in un canestro e depositarla dentro un cono.

Il canestro deve essere posizionato fra 1,20m. e 1,50m. dal suolo. Il canestro non deve essere incavato.

Andatura imposta: galoppo

	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Numero di palle	1	2	3
Distanza palla\cono	30m.	20m.	15m.
Distanza cono\palla	\	20m.	15m.

<u>PENALITA'</u>	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Palla mancata	3	5	8
Palla presa male	3	5	8

Questa prova deve svolgersi in un posto delimitato di almeno 30m. di diametro.

## H. PERCORSO DEL CAVALIERE

Tempo massimo concesso	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
	30sec.	25sec.	20sec.

I concorrenti devono impadronirsi di bastone posato in un bidone, effettuare un percorso ad otto poi depositare il bastone in un altro bidone.

Una porta determina la partenza ( a cronometro ). Il cronometro si ferma appena il bastone è posato.

I bidoni sono posati al suolo, di un diametro compreso fra 50 e 60 cm., la loro altezza e compresa fra 70 e 90 cm.. I bastoni devono essere lisci ( per es. manico di scopa ) e di una lunghezza fra i 90 e i 100cm.

	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Andatura	trotto\galoppo	galoppo	galoppo

### PENALITA'

Bastone mancato\

Non posato	3\3	5\5	8\8
------------	-----	-----	-----

Percorso invertito	2	4	6
--------------------	---	---	---

Prova sbagliata

nella presa del bastone	3	5	8
-------------------------	---	---	---

## I. A PIEDI

Si tratta di effettuare uno slalom di quattro paletti distanziati di 4m. ciascuno, all'andata e al ritorno tenendo il cavallo in mano. L'andatura richiesta ( non penalizzante ) è il trotto.

I concorrenti della categoria E3 fanno questo percorso con il cavallo bardato di una capezza.

I concorrenti delle categorie E2 e E1 hanno il loro cavallo con la briglia.

In nessun caso il cavaliere deve esercitare una trazione continua sulle redini della testiera o del capezzone o sulla longia, nemmeno dei colpi ripetuti.

Il cavaliere deve tenersi avanti o al livello delle spalle del suo cavallo.

PENALITA'	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Paletto spostato	2	4	6
Trazione sulle redini	3	5	8
Posizione del cavaliere	3	5	8

## J. PALLE

Si tratta per il concorrente di impadronirsi di una palla posata su un bidone e di depositarla in un recipiente concavo situato all'opposto della pista. Il cavaliere dovrà effettuare questa manovra in tre riprese consecutive, in nessun caso il cavaliere deve impadronirsi di due palle contemporaneamente. Due cavalieri concorrono insieme, la classifica si fa per eliminazione.

Terreno: deve essere chiuso, di una dimensione di 40 x 20 m.

Materiale: le palle utilizzate saranno di tipo palle da tennis.

Lo spazio fra il bidone e il recipiente deve essere di 30m.

I bidoni e i recipienti saranno situati a 5m. dal bordo del campo.

Materiale utilizzato	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Altezza del bidone	1,30m.	1,10m.	0,80m.
Altezza recipiente	1,50m.	1,50m.	1,50m.

Svolgimento:

- due cavalieri si presentano insieme sulla pista;
- i cavalieri piazzano il loro cavallo dietro alla linea immaginaria compresa fra i due recipienti;
- al segnale di partenza dato dal giudice, i due cavalieri si lanciano ad effettuare questa prova;
- essi devono prendere una sola palla posata sul bidone per depositarla nel recipiente poi ricominciare per le altre due palle;
- il concorrente vincitore sarà colui che avrà depositato per primo le sue tre palle nel recipiente. L'altro concorrente sarà messo fuori gioco e dunque eliminato;
- le palle cadute a terra dovranno essere raccolte da concorrente. Tutti gli aiuti esterni sono causa di eliminazione del concorrente;
- tutti i concorrenti che danno noia all'avversario saranno eliminati;
- l'ordine di partenza dei cavalieri sarà estratto a sorte;

## NOTE

Questa prova attribuirà al concorrente due punti

- 3,5 punti per manche vinta sulla base di 33 cavalieri e più impegnati;
- 4 punti per manche vinte sulla base da 17 a 32 cavalieri impegnati;
- 5 punti per manche vinte sulla base da 9 a 16 cavalieri impegnati;
- 7 punti per manche vinte sulla base di meno di 9 cavalieri impegnati.

## K. SLALOM PARALLELO

Si tratta di effettuare uno slalom di 5 paletti in andata e ritorno. Due cavalieri concorrono contemporaneamente, la classifica si fa per eliminazione.

Terreno: deve essere chiuso, di una dimensione di 40 x 20m.

Materiale :

- banderuola;
- distanza fra i paletti deve essere di 7,50m.;
- le due linee dello slalom devono essere distanziate di 10m. di una dall'altra;
- il primo paletto deve essere situato a 5m. dal bordo delimitante la larghezza della pista.

Svolgimento:

- due cavalieri si presentano contemporaneamente sulla pista;
- i cavalieri piazzano i loro cavalli dietro la linea immaginaria compresa fra i primi paletti dei due slalom;
- al segnale di partenza dato dal giudice, i due cavalieri si lanciano per effettuare il percorso;
- il concorrente vincitore sarà colui che avrà effettuato più rapidamente lo slalom senza rovesciare dei paletti. Nel caso in cui uno o più paletti sono stati rovesciati o rotti, sarà dichiarato vincitore della manche il concorrente che ha rovesciato o rotto il numero inferiore di paletti. L'altro concorrente sarà messo fuori gioco e dunque eliminato;
- tutti gli aiuti esterni sono causa di eliminazione;
- i concorrenti che danno noia all'avversario saranno eliminati;
- l'ordine di partenza dei cavalieri sarà estratto a sorte.

NOTE

Questa prova attribuirà ai concorrenti:

- 3,5 punti per manche vinta sulla base da 33 o più cavalieri impegnati
- 4 punti per manche vinta sulla base da 17 a 32 cavalieri impegnati
- 5 punti per manche vinta sulla base da 9 a 16 cavalieri impegnati
- 7 punti per manche vinta sulla base di meno di 9 cavalieri impegnati.

## 7. MANEGGEVOLEZZA

Si tratta di un percorso da effettuarsi all'interno di un rettangolo di 20 x 40m.

Ogni concorrente deve effettuare il percorso due volte. La somma dei 2 tempi sarà preso in considerazione e trasformato in punti.

Tutti gli errori di percorso saranno segnalati al concorrente dai commissari di campo.

Il concorrente dovrà riprendere il percorso al livello dell'ultima porta precedente il proprio errore. Il cavaliere che non riprenderà il percorso correttamente sarà eliminato da questa prova e totalizzerà 100 punti di penalità.

PENALITA'	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Perdita della staffa	3	5	8
Aiuti eccessivi	3	5	8
Paletti caduti	3	5	8

## **8. NOTE**

### **A. GIOCHI**

Il cavaliere partecipante dispone di un monte di 20 punti per gioco, con un totale di 100 punti.

Per ogni gioco, il concorrente potrà essere penalizzato di un certo numero di punti. I punti negativi toglibili per ogni gioco sarà al massimo 20.

#### **PENALITA' COMUNI A TUTTE LE DIFFICOLTA'**

	<u>E3</u>	<u>E2</u>	<u>E1</u>
Perdita della staffa	3	5	8
Superamento del tempo limite	3	5	8
Non rispetto delle andature	3	5	8

Altre penalità: sono da riferirsi alla regolamentazione dei differenti giochi.

### **B. MANEGGEVOLEZZA**

Per ogni categoria, il miglior tempo della prova servirà di base per il calcolo dei punti. Il miglior tempo è considerato 100 punti.

Le penalità saranno calcolate come segue:

Per ogni secondo sopra il tempo base definito, 5 punti di penalità saranno tolti al concorrente. Un secondo potrà essere diviso in 5 ( 1 punto per 2\10°sec. ).

### **C. PERCORSO DI CAMPAGNA**

#### **DEFINIZIONE**

Questa prova è comprende due test distinti. Ogni concorrente monta lo stesso cavallo.

1. un test di presentazione.
2. Un test di percorso esterno.

#### **LIVELLO DELLE PROVE**

Questa disciplina comporta tre differenti livelli di prova, E3, E2, E1 corrispondenti a:

- 3 test di presentazione differenti ( come da regolamento );
- 3 percorsi esterni differenti.

#### **CALCOLO DEI PUNTI D'UNA PROVA**

Il principio adottato è di prendere in nota i punti delle penalità del concorrente su ogni prova. Il vincitore è colui che avrà totalizzato il numero minore di punti.

## 1. TEST DI PRESENTAZIONE

Verrà fatta la media dei punti negativi dati da ogni giudice e divisi per il numero dei giudici. Al punteggio ottenuto si applicherà il coefficiente 2.

## 2. IL PERCORSO ESTERNO

Il tempo di ogni concorrente verrà convertito in punti ( 1 sec.=1 punto ). Ad esso saranno aggiunti i punti di penalità: 1° rifiuto 10 punti, 2° rifiuto 20 punti, 3° rifiuto sullo stesso ostacolo e il 5° rifiuto sull'insieme del percorso comportano l'**eliminazione** del concorrente.

## 3. CLASSIFICA GENERALE

Essa è ottenuta addizionando i punti della presentazione e il totale dei punti ottenuti nel percorso esterno ( tempo convertito + penalità eventuali ).

### STRUTTURE

#### 1. IL TERRENO DI GARA "PRESENTAZIONE"

Deve essere delimitato da una recinzione alta almeno 30 cm. Di almeno 20 x 40m. di dimensioni, piatto e omogeneo. Il pubblico dovrà essere distante almeno 4m.

#### PRESENTAZIONE E1

Da eseguire su un rettangolo di 20 x 40m. Speroni obbligatori.

Livello di concorso:

Data:

Cavaliere:

N°

Nome del cavallo:

ordine	movimenti	idee direttrici	note	osservazioni
1	entrata al galoppo alt, immobilità, saluto	rettezza correttezza dell'alt		
2	al passo, 3 variazioni di cadenza	variazione di ampiezza e attitudine		
3	spostamenti laterali prima a destra, poi a sinistra	regolarità del movimento		
4	indietreggiare min.6 passi, passo	rettezza dell'indietro equilibrio		
5	al passo 1\2 spostamento delle spalle sulle anche verso destra	movimento dei 4 arti		
6	al passo 1\2 spostamento delle spalle sulle anche verso sinistra	movimento dei 4 arti		

7	al galoppo 3 variazioni di cadenza mano destra	variazione di cadenza, attitudine, equilibrio
8	al galoppo 3 variazioni di cadenza mano sinistra	variazione di cadenza attitudine, equilibrio
9	al galoppo 3 cambiamenti di piede, in aria e un tempo da fermo	rettitudine
10	al galoppo 1\2 giro intorno alle anche verso destra	movimento dei 4 arti
11	al galoppo 1\2 giro intorno alle anche verso sinistra	movimento dei 4 arti
12	indietreggiare min. 4 passi avanti al galoppo destro	rettitudine, franchezza equilibrio
13	indietreggiare min. 4 passi avanti al galoppo sinistro	rettitudine, franchezza equilibrio
14	al galoppo destro ingrandire e restringere un circolo ( tre cerchi )	equilibrio nel circolo
15	al galoppo sinistro ingrandire e restringere un circolo ( tre cerchi )	equilibrio nel circolo
16	una linea dritta al galoppo, allungo, alt	ampiezza, rettitudine equilibrio
17	al centro, alt, immobilità, saluto, uscita a redini lunghe	correttezza dell'alt
18	impulso, sottomissione	
19	tenuta, bardatura, toelettatura	
20	posizione, assetto	

punti ottenuti

a dedurre ( punti di penalità )

Movimenti obbligatori che possono essere eseguito nell'ordine preferito dal concorrente. Questo ordine deve essere consegnato alla giuria prima dell'inizio della prova.

## SCHEMA DELLE NOTE

Le note sono da 0 a 10. Totale massimo per giudice: 200 punti

Eccellente	10	Sufficiente	5	Penalità per errore o omissione	
Molto bene	9	Insufficiente	4	1° volta	2 pti.
Bene	8	Abbastanza male	3	2° volta	4 pti.
Abbastanza bene	7	male	2	3° volta	8 pti.
Soddisfacente	6	molto male	1	4° volta	eliminazione
Non eseguito	0				
Nome del giudice:				Firma:	

## PRESENTAZIONE E2

Rettangolo di 20 x 40 m. Speroni facoltativi.

Movimenti obbligatori da eseguirsi secondo ordine preferito dal concorrente che deve depositare la propria scheda alla giuria prima del concorso.

Ordine	movimenti	idee direttrici	note	osservazioni
1	entrata al galoppo progressivamente alt, immobilità, saluto	rettitudine correttezza dell'alt		
2	passo, allungare, accorciare, allungare	variazione di ampiezza e attitudine		
3	al passo 1\2 giro attorno alle spalle verso destra	movimento dei 4 arti movimento in avanti		
4	al passo 1\2 giro attorno alle spalle verso sinistra	movimento dei 4 arti movimento in avanti		
5	al passo spostamento laterale verso destra min. 5 m.	regolarità di ampiezza rettitudine		
6	al passo spostamento laterale verso sinistra min. 5 m.	regolarità di ampiezza rettitudine		

7	al passo 1\4 giro attorno alle anche a destra, alt, fare qualche passo. 1\4 giro attorno le anche a sinistra, alt, fare qualche passo. 1\4 attorno le anche a destra, alt, qualche passo. 1\4 attorno le anche a sinistra, alt	rettitudine delle transizioni
8	dal passo partire al galoppo destro, riprendere il passo	rettitudine della partenza correttezza della transizione
9	dal passo partire al galoppo sinistro, passo	rettitudine della partenza correttezza della transizione
10	galoppo destro, passo, galoppo sinistro	equilibrio nella partenza, correttezza della transizione
11	galoppo sinistro, passo, galoppo destro	equilibrio nella partenza correttezza della transizione
12	galoppo destro, allungare accorciare	variazione di ampiezza e di attitudine
13	galoppo sinistro, allungare accorciare	variazione di ampiezza e di attitudine
14	un circolo al galoppo destro	regolarità della cadenza e della traccia
15	un circolo al galoppo sinistro	regolarità della cadenza e della traccia
16	galoppo e progressivamente alt, immobilità, saluto uscita a redini lunghe	rettitudine correttezza dell'alt
17	impulso, sottomissione	
18	tenuta, bardatura, toelettatura	
19	posizione	
20	utilizzo degli aiuti	

punti ottenuti  
a dedurre ( punti di penalità )

## SCHEMA DELLE NOTE

Note da 0 a 10 punti come nella presentazione E1.

### **PRESENTAZIONE E3**

Da eseguire su un rettangolo di 20 x 40 m. Speroni facoltativi.  
Movimenti obbligatori da mettere in ordine preferenziale da parte del concorrente e presentare lo schema alla giuria prima del concorso.

### **SCHEMA DELLE NOTE**

Note da 0 a 10 punti come nelle presentazioni E1, E2.

Ordine	movimenti	idee direttrici	note	osservazioni
1	entrata al passo, alt immobilità, saluto	rettezza, correttezza dell'alt		
2	al trotto un circolo di 10 m. di diametro a destra	regolarità dell'andatura e della traccia		
3	al trotto un circolo di 10 m. di diametro a sinistra	regolarità dell'andatura e della traccia		
4	transizione dal trotto al passo*	equilibrio e rettitudine		
5	passo allungato e raccorciato	variazione di ampiezza e correttezza		
6	passo- alt passo*	correttezza dell'alt		
7	passo, partenza galoppo destro *	franchezza nella partenza equilibrio		
8	passo, partenza galoppo sinistro *	franchezza nella partenza equilibrio		
9	un circolo di 20 m. di diametro a destra	equilibrio, regolarità della traccia e dell'andatura		
10	un circolo di 20 m. di diametro a sinistra	equilibrio, regolarità della traccia e dell'andatura		

11	allungare il passo, alt uscire a redini lunghe	ampiezza, correttezza dell'alt
12	impulso, sottomissione	
13	tenuta, bardatura, toelettatura	
14	posizione	
15	utilizzo degli aiuti	

punti ottenuti

a dedurre ( punti di penalità )  
i movimenti segnati con \* avranno 2 di coefficiente.

## 2. TABELLA DELLE AFFISSIONI

Vi sono scritti:

- le informazioni necessarie per il buon svolgimento delle prove;
- le piante dei differenti percorsi esterni;
- i risultati provvisori e definitivi.

## 3. IL PERCORSO ESTERNO

Tracciato attraverso la campagna, utilizzando al meglio le caratteristiche del terreno.

	Distanze	numero degli ostacoli
E3	da 1000 a 1200	8
E2	da 1200 a 1400	8 o 10
E1	da 1400 a 1600	10 o 12

Ostacoli obbligatori:

- una zona di passo
- apertura di una porta
- una maneggevolezza ( dentro il 1° terzo di traccia )
- un alt ( unicamente in E2, E3 )
- un indietreggiata ( unicamente in E1 )

Ostacoli consigliati:

- porte infilate
- passaggio in acqua
- superamento di un fosso
- tronco
- contralto
- contrabasso

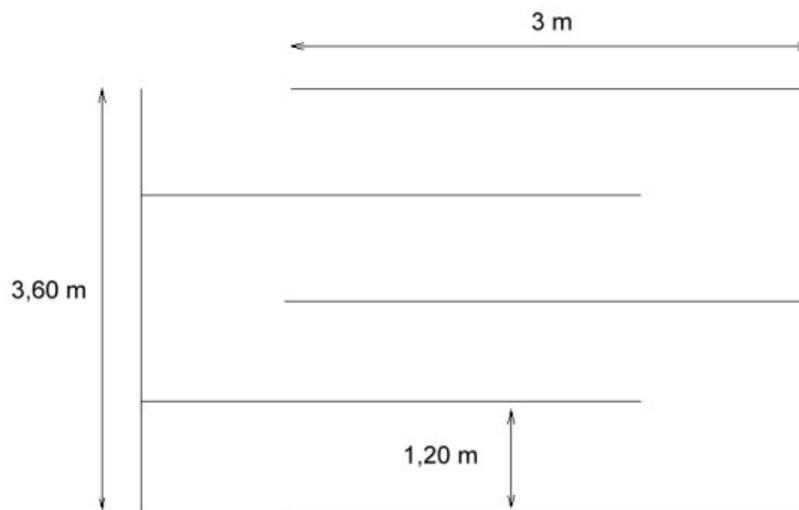
- labirinto
- ponte

Descrizione dei differenti ostacoli e loro penalità

Tutti gli ostacoli devono essere:

- solidamente costruiti
- gradevolmente decorati
- correttamente segnalati e numerati

### a. il labirinto



Le barriere orizzontali sono appoggiate su picchetti verticali di un'altezza compresa fra 30 e 60 cm.

5 punti di penalità per caduta di barriera.

### b. tronco

Il tronco deve essere di altezza massima di 0,60 m. e di diametro di almeno 0,30 m.

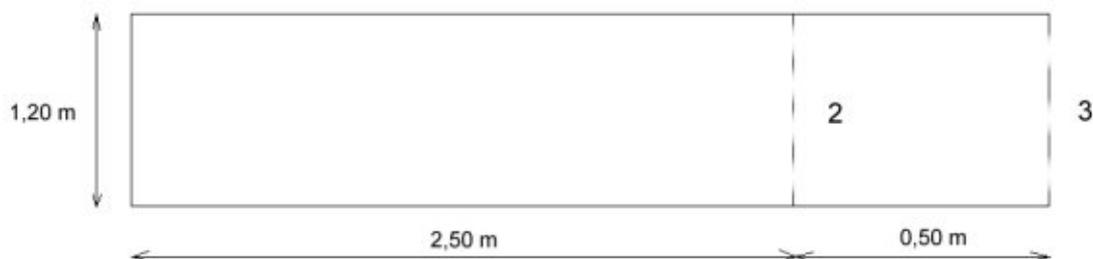
### c. contralto

altezza massima 0,60 m.

### contrabasso

altezza massima 0,80 m.

#### **d. alt**



Barriere mobili poste picchetti verticali ad 1 m. dal suolo.

Il cavallo dovrà marcare un 'alt di almeno 3 sec. Con gli anteriori piazzati tra le linee 2 e 3.

Un solo tentativo è accordato:

- barriera caduta 10 punti di penalità
- non immobilità 30 punti di penalità
- la non esecuzione determina l'eliminazione.

#### **e. indietreggiata**

Il cavallo dovrà incominciare ad indietreggiare quando gli anteriori avranno passato la linea 3 e finire quando i posteriori avranno superato la linea 1.

Un solo tentativo è concordato:

- barriera rovesciata 30 punti
- la non esecuzione determina l'eliminazione.

#### **f. zona di passo**

Il cavallo dovrà entrare, attraversare ed uscire al passo una zona compresa da due porte segnalate e separate da 7 m. su un terreno piatto ed omogeneo.

Tre tentativi nello stesso senso sono autorizzati ( penalità per la 1° 10 pti., la 2° 20 pti., la 3° 30 pti. ).

Non è previsto l'eliminazione su questo ostacolo.

#### **g. maneggevolezza**

Questa è inclusa nel primo terzo del percorso esterno e prevede 3 tracce differenti secondo le categorie E1, E2, E3.

Sono conformi agli schemi qui riportati.

#### **ERRORE DI PERCORSO**

Il commissario avviserà il concorrente di riprendere il percorso dalla partenza; tre tentativi sono accordati, dopo è previsto l'eliminazione.

Caduta di un paletto: 10 punti per paletto.

## **h. passaggio nell'acqua**

due possibilità:

- mediante un piano inclinato poter entrare ed uscire dall'acqua, prevede una profondità massima di 80 cm.
- Mediante un bordo che impone di saltare dentro l'acqua, prevede una profondità di 40 cm.

In tutti i casi il fondo del passaggio deve garantire la stessa tenuta qualunque sia il numero dei concorrenti.

## **SEGNALAMENTO DEL PERCORSO**

### **1. BANDIERINE ROSSE E BIANCHE**

- a. le bandierine sono usate per indicare le linee di partenza ed arrivo, i passaggi obbligatori per delimitare gli ostacoli.

Verranno poste quelle rosse a destra e quelle bianche a sinistra.

- b. i fossi, le rive e tutti gli ostacoli necessitano un buon segnalamento fatto da 4 bandierine una rossa ed una bianca avanti ed una rossa e una bianca dietro.

### **2. NUMERO DEGLI OSTACOLI**

Un pannello di colore differente per ogni serie ( verde, blu, giallo ) portano il numero dell'ostacolo che verrà posto dal lato della bandierina rossa a 1,50 m. dal suolo.

## **OSTACOLO**

### **1. DEFINIZIONE**

Non è considerato un ostacolo se non è segnalato correttamente. Tutti gli ostacoli devono essere affrontati a cavallo ( ad eccezione di quelli che possono obbligatori da fare a piedi ).

## **CRONOMETRO E PARTENZA**

1. Il cronometro gioca un ruolo molto importante. Gli organizzatori dovranno avere il tempo di ogni concorrente utilizzando personale qualificato, sia che utilizzi materiale manuale che elettronico.

2. Il tempo viene preso dall'istante che il cavallo passa la linea di partenza fino al passaggio della linea di arrivo.

## **PIANO DEL PERCORSO**

Un piano dettagliato del percorso con segnalate tutte le bandierine e numerazioni sarà affisso dopo aver avuto un riconoscimento ufficiale. I concorrenti devono consultare la pianta prima della partenza.

Il percorso non potrà più essere modificato dopo la partenza del primo concorrente. Se per un caso di forza maggiore il presidente della giuria dovesse sospendere il test per la modifica di ostacoli e questo non potesse essere eseguito la prova dovrà essere annullata. I concorrenti non potranno reclamare.

## **DEFINIZIONE DEGLI ERRORI AGLI OSTACOLI**

### **1. RIFIUTO**

- a. E' considerato rifiuto quando il cavallo si arresta davanti all'ostacolo e non vuole superarlo. L'arresto senza indietreggiare o fare passi laterali e quando il binomio immediatamente esegue l'ostacolo non è penalizzato. Ma se l'arresto è prolungato o il cavallo si muove in altre direzioni è considerato rifiuto.
- b. Se il cavallo, dopo aver indietreggiato una prima volta, anche di un passo, si arresta o indietreggia una seconda volta, egli compie un secondo rifiuto.

### **2.SOTTRARSI**

Un cavallo si considera si sia sottratto all'ostacolo quando evita di affrontare un elemento dell'ostacolo. Allo stesso modo di un errore ad un ostacolo o a un elemento precedente, un cavaliere può decidere di modificare la sua traiettoria senza penalità.

## **CAVALIERE IN DIFFICOLTA' DAVANTI AD UN OSTACOLO**

1. Tutti i cavalieri in difficoltà davanti ad un ostacolo, all'arrivo di un altro concorrente devono lasciare libero l'ostacolo, l'ostruzione volontaria del percorso comporta l'eliminazione. Eliminato per un qualsiasi motivo il concorrente deve liberare immediatamente il percorso di gara.
2. Se nel superamento di un ostacolo il cavaliere o il cavallo si trovano impossibilitati a continuare il percorso senza essere aiutati, spetta al giudice la decisione di interrompere il percorso ed eliminare il concorrente.

## **AIUTO DI COMPIACENZA**

E' interdetto a giudici e commissari di ricordare o aiutare il concorrente la rettifica di un errore di percorso salvo che nella fase della maneggevolezza.

## **1. AIUTO DI COMPIACENZA ESTERNO**

Sono causa di eliminazione tutti gli aiuti dati da terzi al cavallo od al cavaliere per facilitare lo svolgimento del percorso.

## **3. ECCEZIONI**

Riprendere un cavallo scappato o libero, aiutare un cavaliere a sistemare la bardatura o risalire in sella dopo una caduta è autorizzata.

## **ISPEZIONE DEI CAVALLI**

Durante il corso delle prove e in qualsiasi momento, i cavalli possono essere ispezionati dalla giuria qualora lo ritenesse opportuno.

## **ELIMINAZIONE**

1. In caso di zoppicatura evidente, il presidente della giuria avverte il concorrente dell'eliminazione. Non ci si può appellare a questa decisione.
2. Tutti i concorrenti che non si presentano in pista entro i 90 sec. Dal segnale di partenza sono eliminati. E' considerato alla stessa stregua se il concorrente entra in pista prima che venga dato il segnale di partenza.

## **C. TRI**

### **DEFINIZIONE**

Il tri è una prova individuale di lavoro sul bestiame.

La prova è presieduta da una giuria che valuta la prestazione del cavaliere e del suo cavallo.

Anche in questa prova verranno attribuiti un totale di punti.

### **TERRENO E INSTALLAZIONE**

Questa prova deve essere effettuata dentro un'area chiusa che permetta di contenere il bestiame.

Questo spazio è chiamato chiuso per tri ( clos de tri ) e deve essere composto da:

- uno spazio dove effettuare il tri di circa 2000m<sup>2</sup>
- di una apertura di larghezza tra i 4 m. e 6 m.
- di un altro spazio sufficientemente vasto da contenere il bestiame da utilizzare.

### **QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI**

I concorrenti per questa prova devono:

- avere 16 anni compiuti
- possedere almeno il brevetto M1 ( o galop 7 Francese )

- o aver ottenuto un'attestazione di qualificazione dalla federazione

Ogni cavaliere è assistito da tre cavalieri aiutanti ( partenaire )

Questi cavalieri devono:

- avere 14 anni compiuti
- possedere il brevetto ML della F.I.S.E. ( 0 galop 4 )
- o aver ottenuto l'autorizzazione dalla federazione.

## QUALIFICAZIONE DEI CAVALLI

Tutti cavalli Camargue dai 4 anni in su.

## DEFINIZIONE DEL BESTIAME

Il concorso di tri deve:

- avere un gruppo di bovini di 3 anni e più
- la mandria deve essere di circa 30- 40 bestie

Ogni concorrente deve lavorare con almeno una mandria costituita dal 75 % dell'effettivo massimo.

Di conseguenza possono essere previsti delle interruzioni per la sistemazione della mandria.

## GIURIA

Esso è composto da due giudici ufficiali in accordo con l'organizzazione.

## SVOLGIMENTO DELLA PROVA

**Ordine di partenza** è estratto a sorte prima dell'inizio della prova.

### **Svolgimento di ogni presentazione**

ogni concorrente si presenta davanti alla giuria insieme ai tre aiutanti per il saluto.

Il concorrente entro 1 minuto deve piazzare i suoi aiutanti secondo la propria convenienza.

Ogni concorrente deve sbrancare 3 bovini di sua scelta entro 7 minuti.

Sbrancare significa:

- entrare dentro la mandria ( manade )
- individuare l'animale e dividerlo
- ed accompagnare questo all'accesso del secondo recinto

### **tempo accordato**

Il cronometro parte non appena la giuria dà il via.

Il cronometro si interrompe ad ogni passaggio delle differenti bestie dalla porta.

Una partenza viene data separatamente per ogni bovino da sbrancare.

Il tempo totale è uguale alla somma dei tre tempi realizzati.

In caso di superamento del tempo concordato, verrà detratto al concorrente un punto di penalità per ogni secondo che supera il tempo limite.

Un segnale sonoro segnerà tutti  $1\frac{1}{3}$  di tempo trascorso dal tempo concordato.  
Un'ulteriore superamento di un tempo massimo di 14 minuti comporta l'eliminazione.

### **Modo di giudicare la prova**

La giuria utilizzerà un modello per poter valutare ogni concorrente.

I concorrenti otterranno un numero totale di punti con la quale si potrà redigere la classifica della prova.



## D. COURSEJADO

1. la prova viene effettuata da un'equipe di 2 cavalieri
2. l'equipe può utilizzare 1 o 2 tridenti
3. la prova viene effettuata dentro un rettangolo chiuso, diviso in tre zone:
  - una zona di partenza di 35 m. di lunghezza e fra i 40 e 60 m. di larghezza
  - una zona di azione di 155 m. di lunghezza e fra i 40 e 60 m. di larghezza
  - una zona franca libera

Le tre zone sono segnate al suolo.

4. la partenza del bovino ( anouble ) è deciso dall'equipe
  5. il bovino verrà toccato dal tridente dentro la zona di azione
  6. il piazzamento del tridente vicino alle spalle del bovino è permesso
  7. il colpo di tridente deve essere dato in maniera tradizionale camargue a due mani, perpendicolarmente all'asse del cavallo e all'altezza della coda del bovino
- Se viene colpito col tridente il fianco del bovino i concorrenti verranno eliminati
8. il bovino che supera la zona di azione ed entra in quella franca non può essere toccato, un segnale sonoro avverte i concorrenti
  9. il cronometro parte con la liberazione del bovino e termina alla caduta del bovino, quando i quattro piedi non toccano più il suolo.
- La classifica è in funzione del tempo.
10. il tempo concesso ad ogni equipe è di 50 secondi a cominciare dalla partenza del bovino. Un segnale sonoro avverte i concorrenti.
  11. la giuria è composta da due membri

### CRITERI DI GIUDIZIO

- a. note di valutazione

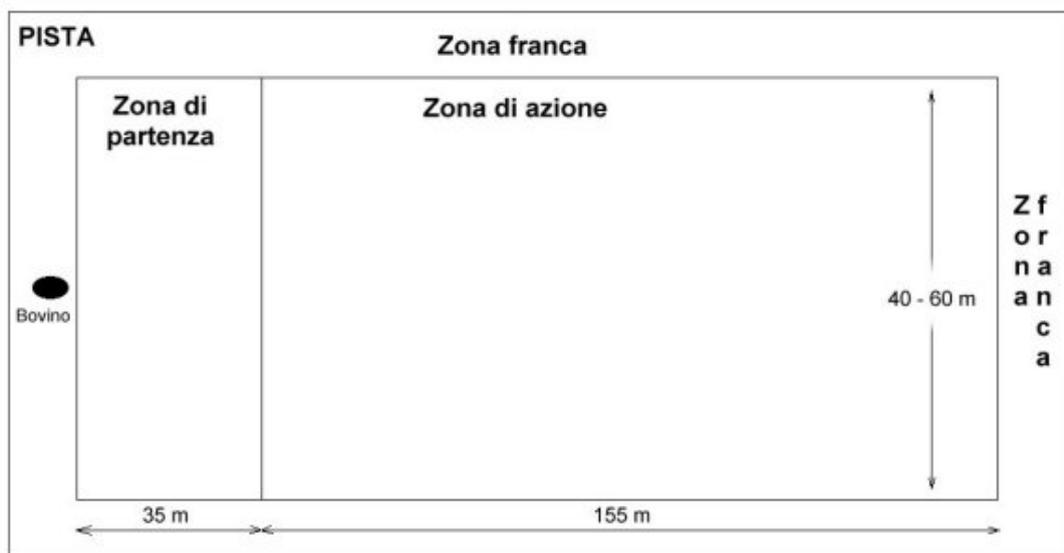
la media delle note di valutazione è subordinato al massimo possibile al fine di convertire i punti di bonifico in punti di penalità.

- b. note sul tempo

il tempo di ogni concorrente è convertito in punti: 1 sec. = 1 punto.

### CLASSIFICA GENERALE

Esso è ottenuto sommando i punti di penalità delle note di valutazione col numero dei punti delle note sul tempo.



Nome:  
Nome del cavallo:

Cognome:

Data:

ord.	Azioni da valutare	Criteri di valutazione	Note\10
1	abilità dell'equipe	occupazione dello spazio, strategia, relazioni	
2	colpo di tridente	maneggiamento del tridente, cambiamento di mani, colpo totale	
4	Note di insieme comportamento dei cavalli	espressione, anticipazione, attitudine	
5	presentazione	bardature, tenuta dei cavalieri, tenuta dei tridenti	
	Tempi	eliminazione passati i 50 sec.	
		Totale generale	\50
		Classifica	

Nome giudice 1:  
Firma

Nome giudice 2:  
Firma

