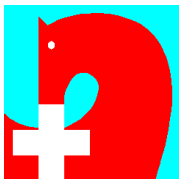

RS

Regolamento di Salto

Valido dal 01.01.2012



Edizione 2011



Schweizerischer Verband für Pferdesport
Fédération Suisse des Sports Equestres
Federazione Svizzera Sport Equestri
Swiss Equestrian Federation

Sommario	Pagina
CAPITOLO 1: IN GENERALE	9
1.1 Generalità	9
1.2 Introduzione	9
1.3 Campo di applicazione	9
1.4 Scopo	9
CAPITOLO 2: FUNZIONI UFFICIALI	9
2.1 Generalità	9
2.2 Giuria	9
2.3 Giudice in campo prova	9
2.4 Costruttore di percorsi	10
CAPITOLO 3: PROPOSIZIONI PER LE MANIFESTAZIONI	10
3.1 Generalità	10
3.2 Proposizioni	10
3.3 Tasse	10
3.4 Tassa d'iscrizione	10
3.5 Premi	11
3.6 Serie 70	12
3.7 Multe	13
CAPITOLO 4: ISCRIZIONI	13
4.1 Generalità	13
4.2 Iscrizioni successive	13
CAPITOLO 5: ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE	13
5.1 Generalità	13
5.2 Comitato organizzatore	13
CAPITOLO 6: CAVALLI	14
6.1 Generalità	14
6.2 Calcolo dei punti	14
6.3 Restrizione di partecipazione per cavalli	14
6.4 Cambiamento di cavallo (Cambiamento di cavallo: § 4.2)	15
6.5 Numero di partenze	15
6.6 Barrare i cavalli	15
6.7 Maltrattamento	15
CAPITOLO 7: CONCORRENTI	15
7.1 Generalità	15
7.2 Calcolo dei punti	15
7.3 Qualificazione	15
7.4 Restrizione di partecipazione per cavalieri	16
7.5 Cambiamento di cavaliere	16
7.6 Ordine di partenza	16
7.7 Fuori gara	16
7.8 Tenuta e saluto	17

7.9	Bardatura e finimenti.....	17
CAPITOLO 8: PROVVEDIMENTI DELLA FEDERAZIONE		18
8.1	Generalità	18
CAPITOLO 9: PROTESTE E RICORSI		18
9.1	Generalità	18
CAPITOLO 10: OSTACOLI, PERCORSI E CAMPO PROVA		18
10.1	In generale.....	18
10.2	Ostacoli.....	18
10.3	Tipi di ostacoli	18
10.4	Ostacoli dritti/verticali	18
10.5	Ostacolo largo (riviera)	19
10.6	Ostacoli alti e larghi	19
10.7	Ostacoli combinati	19
10.8	Ostacoli chiusi.....	19
10.9	Ostacoli di terreno.....	20
10.10	Ostacoli alternativi	20
10.11	Dimensioni degli ostacoli	20
10.12	Ostacoli nello spareggio	20
10.13	Bandiere	21
10.14	Percorso	21
10.15	Lunghezza del percorso	21
10.16	Modifiche del percorso.....	22
10.17	Grafico del percorso	22
10.18	Ricognizione del percorso.....	22
10.19	Tempo del percorso.....	23
10.20	Tempo accordato.....	23
10.21	Tempo massimo	23
10.23	Campo gara.....	23
10.24	Accesso al campo gara	23
10.25	Campo prova	24
CAPITOLO 11: GARE		24
11.1	Definizione, categorie	24
11.2	Tipi di gare.....	24
11.3	Velocità.....	25
11.4	Tabella A.....	25
11.5	Tabella C	26
11.6	Gare di potenza (vedere anche cif. 10.4, 11.2.2).....	26
11.7	Gare delle sei barriere, salto di linee	27
11.8	Gare all'americana.....	27
11.9	Gare contro il tempo	28
11.10	Gare a punti.....	28
11.11	Gare a difficoltà progressive	29
11.12	Knock-out.....	29
11.13	Gare a due fasi consecutive	30
11.14	Gare con seconda manche ridotta e uno spareggio	30

Regolamento di salto

11.15	Gare a due manches	31
11.16	Gare a squadre.....	31
11.17	Gare a due o più cavalli	31
11.18	Derby	31
11.19	Campionati.....	31
11.20	Gare combinate	31
11.21	Gare per detentori di brevetto	31
11.22	Gare per detentori di licenza R	32
11.23	Gare per detentori di licenza N	34
CAPITOLO 12: GIUDICARE		39
12.1	Disposizioni e definizioni.....	39
12.2	Errore all'ostacolo	39
12.3	Disobbedienze	40
12.4	Caduta	42
12.5	Aiuti di terzi	42
12.6	Entrata e uscita dal campo gara	42
12.7	Cronometro.....	43
12.8	Campana	43
12.9	Abbuono e penalità di tempo	43
12.10	Penalità.....	44
12.11	Gare di stile.....	45
12.12	Eliminazioni.....	45
CAPITOLO 13: DISPOSIZIONI FINALI		46
13.1	Entrata in vigore e carattere vincolante	46
ALLEGATO: TABELLE		48
Calcolo del tempo minimo.....		48
Allegato III :	Ostacoli permessi in campo prova	53
Allegato IV :	Ostacoli proibiti sul campo prova	54

Regolamento di salto

Indice alfabetico	Paragrafo
Abbandono o ritiro.....	11.2 cpv. 2/12.6 cpv. 2a
Abbuono di tempo.....	12.9
Accesso al campo gara.....	10.23-12.6
Aiuti di terzi	12.5
Bandiere	10.13
Bardatura e finimenti	7.8
Barrare i cavalli	6.6
Briglie	7.8
Caduta	12.4
Calcolo delle vincite	6.2
Cambiamento di cavaliere.....	12.12 cpv.2g/7.4
Campana	12.8
Campionati svizzeri	11.18
Campo gara	10.22
Campo prova	10.24
Categoria J, Sen., R, L I, L II, M I, M II, S I, S II	11.21-11.23
Cavaliere.....	Capitolo 7
Cavallo senza cavaliere	12.1 cpv.3
Classifica.....	3.5cpv.a/6.2-11.2
Comitato organizzatore	5.2
Compito.....	11.2/2.7
Costruttore di percorsi.....	2.4
Cronometraggio	10.19
Cronometro	12.7
Difesa.....	12.3.3
Dimensioni degli ostacoli.....	10.11
Disobbedienze	12.3
Eliminazioni	12.12
Entrata del campo gara	10.22
Entrata e uscita dal campo gara	12.6/12.12
Entrata in vigore e carattere vincolante.....	13.1
Errore all'ostacolo	12.1-12.2
Errore di percorso	12.3.4
Esercitazioni nel campo gara	10.23
Eventi	12.3
Frusta.....	7.7 cpv.3
Fuori gara: partecipazione e partenze.....	3.4cpv.3/3.6cpv.2/6.5cpv.5/7.6
Gare a difficoltà progressive	11.11
Gare a due fasi consecutive.....	11.13
Gare a due o più cavalli	6.2-11.16-12.10 cpv.4
Gare a più cavalli	10.16/12.1.cpv.4
Gare a punti	11.10
Gare a squadre	3.5cpv.7/6.2cpv.3/11.15/12.10cpv.4
Gare all'americana	11.8
Gare combinate	11.19
Gare con seconda manche ridotta e uno spareggio	11.14
Gare contro il tempo.....	11.9

Regolamento di salto

Gare delle sei barriere/salto di linee.....	11.7
Gare di potenza	11.6
Gare di salto.....	11.1-11.2
Gare di stile.....	11.23cpv.4 12.11
Gare libere	11.20
Gare miste	11.23
Gare per detentori della licenza nazionale.....	11.22/11.23
Gare per detentori della licenza regionale.....	11.21/11.23
Gare Seniores.....	11.23 cpv.2
Gare speciali	11.6-11.20
Gare, descrizione:.....	11.1
Gare, tabella A, C.....	11.1/11.5
Gare:	Capitolo 11
Giudicare.....	Capitolo 12; 12.1
Giudice, incarichi e poteri del	2.2
Giudici di salto, nazionali.....	2.1-2.2
Giudici nazionali.....	2.1/2.2
Giuria	2.1/2.2
Grado di difficoltà nella cat. R	11.21
Grafico del percorso.....	10.17
In generale	1.1-3
Ingresso al campo gara.....	10.18/10.23
Interruzione di un gara di potenza.....	11.2.6
Iscrizione per le gare a squadre	3.6
Iscrizione senza cavaliere	12.12f
Jolly	10.10cpv.2/11.11
Juniors	7.2cpv.2/11.23cpv.3
Knock-out	11.12
Largo, ostacolo	10.5
Lunghezza del percorso.....	10.15
Maltrattamenti	6.7
Maniscalco	5.2cpv.3
Medico	5.2.3
Modifiche del percorso	10.16-10.18
Multe	3.7
Numero di partenze.....	6.5
Ordine di partenza.....	7.5
Organizzazione:	Capitolo V; 5.1-5.2
Ostacoli	10.2
Ostacoli alti e larghi	10.6
Ostacoli chiusi.....	10.8
Ostacoli combinati.....	10.7
Ostacoli di allenamento.....	2.3-2.4
Ostacoli di terreno.....	10.9
Ostacoli dritti/verticali	10.4
Ostacoli e percorsi	Capitolo 5; 10.1-10.24
Ostacoli nello spareggio.....	10.12
Ostacolo abbattuto.....	12.2

Regolamento di salto

Ostacolo alternativo	10.10
Ostacolo facoltativo	11.2.2cpv.2
Panoramica delle gare permesse.....	11.1-11.2
Partecipanti, eccesso di	3.6
Partenza e arrivo.....	10.14
Partenze, numero delle	6.5
Penalità tabella C	12.10.2
Penalizzazione	12.10
Penalizzazione, tabella A	12.10
Penalizzazione, tabella C	12.10
Percorso.....	10.14-10.15
Perdita del cap/casco.....	7.7cpv.2b
Punti	3.5
Punti d'onore	6.2
Punti in natura.....	3.5cpv.4
Proposizioni	3.1
Qualificazione dei cavalli.....	Capitolo 6; 6.1
Qualificazione dei cavalieri.....	Capitolo 7; 7.2
Responsabile del campo prova	2.3
Responsabilità	6.1-7.1
Restrizione di partecipazione per cavalieri.....	7.3
Restrizione di partecipazione per cavalli	6.3
Rettifica di un errore di percorso	12.3
Rifiuto	12.3/12.3.1
Riviera.....	10.5-12.2.2
Salti in altezza e in larghezza.....	10.6
Salti, larghi	10.6
Salti, verticali.....	10.4
Salto di obbedienza.....	12.6
Saluto	7.7
Sanzioni	12.1 cpv.5
Scarto	12.3.2
Spareggio.....	10.12-11.2cpv.2
Spostamento di parti dell'ostacolo	12.2.3
Supporto dell'ostacolo, salto del.....	12.3/4.5
Tabella A, C	11.4-11.5
Tabella di penalizzazione nella tabella C	Allegato, p.44
Tablelle di tempo:	
300 m/min	Allegato, p.44
325 m/min	Allegato, p.44
350 m/min	Allegato, p.44
375 m/min	Allegato, p.45
400 m/min	Allegato, p.45
Tassa d'iscrizione.....	3.4
Tasse	3.3
Tempo del percorso	10.19
Tempo ideale	10.22
Tempo massimo.....	10.21

Regolamento di salto

Tempo accordato	10.20
Tentativi dopo l'eliminazione	12.6 cpv.2a
Tenuta	7.7
Tracciato del percorso.....	10.17cpv.3
Urtare e spostare le parti dell'ostacolo	12.12
Uscita dal campo gara	12.12 cpv.6
Valore dei punti in natura	3.5.4
Velocità	11.3
Velocità minima.....	11.3
Veterinario.....	5.2 cpv.4
Vincite, calcolo delle.....	3.5/6.2
Visita del percorso	10.18
Volta.....	12.3.5

CAPITOLO 1: IN GENERALE

1.1 Generalità

Capitolo 1 cif. 1.1 – 1.12 del RG contiene le informazioni di carattere generale.

1.2 Introduzione

Il regolamento di salto (RS) è stato realizzato conformemente allo statuto, al regolamento organizzativo e al regolamento generale (RG) della Federazione Svizzera Sport Equestri, di seguito FSSE. Il RS non ripete le disposizioni generali valide per tutte le discipline e contiene solamente le disposizioni che interessano esclusivamente le gare di salto. Durante lo svolgimento delle gare di salto sono applicabili sia il regolamento generale della FSSE, sia il presente regolamento.

1.3 Campo di applicazione

Tutti i proprietari e i cavalieri che s'iscrivono a un concorso di salto ostacoli sono assoggettati alle proposizioni degli organizzatori e alle disposizioni in vigore per la disciplina in questione.

1.4 Scopo

Il presente regolamento contiene le prescrizioni inerenti alle gare di salto. In assenza di una disposizione applicabile a uno stato di fatto specifico, saranno gli organi responsabili a prendere le decisioni appropriate nello spirito di questo regolamento. Il RS è un regolamento sportivo e va applicato in questo senso.

CAPITOLO 2: FUNZIONI UFFICIALI

2.1 Generalità

Capitolo 2 cif. 2.1 – 2.4 del RG contiene le informazioni riguardo alle funzioni ufficiali.

2.2 Giuria

La giuria è composta da almeno due membri. Il presidente di giuria è responsabile del lavoro svolto dalla giuria. Gli organizzatori di una manifestazione equestre nominano il presidente di giuria e i membri della giuria. Il numero dei membri della giuria è fissato dal presidente di giuria. Indicazioni riguardo al numero di giudici secondo tabella gruppo di giudici in allegato.

2.3 Giudice in campo prova

Per ogni gara, il presidente della giuria designa un giudice „responsabile del campo prova“. Il giudice in campo prova deve assumere la propria funzione tempestivamente, prima dell'inizio della gara e non può essere allo stesso tempo anche lo starter. Egli deve in particolar modo sorvegliare il campo di allenamento e vegliare affinché vi sia ordine. Inoltre vieta l'accesso al campo prova a tutte le persone, ad eccezione dei concorrenti, dei groom e dei proprietari. Egli interviene immediatamente in caso di scorrettezze e deve notificare subito le infrazioni alla disciplina sportiva presso la giuria, richiedendo eventualmente provvedimenti da intraprendere. Il team direttivo (TD) stabilisce il tipo e l'altezza degli ostacoli (vedi allegato) permessi in campo prova. Il relativo elenco sarà affisso sul luogo del concorso.

Un nuovo allegato con gli ostacoli permessi e non permessi.

2.4 Costruttore di percorsi

1 Il comitato organizzatore designa un costruttore di percorsi responsabile, il quale deve essere in possesso del brevetto per la categoria più alta prevista. Il suo nome deve apparire nelle proposizioni. Egli è responsabile delle condizioni del campo prova e assicura che vi siano abbastanza ostacoli d'allenamento a disposizione (almeno un ostacolo alto e largo e un verticale e, se possibile, un salto di ginnastica).

2 Nel caso di gare da 100 cm e più, il comitato organizzatore designa, oltre al costruttore di percorsi responsabile, almeno un secondo costruttore che assiste il costruttore responsabile.

CAPITOLO 3: PROPOSIZIONI PER LE MANIFESTAZIONI

3.1 Generalità

Capitolo 3 cif. 3.1 – 3.4 del RG contiene le informazioni generali riguardo alle proposizioni.

3.2 Proposizioni

Occorre specificare i nomi dei funzionari seguenti:

a) Sotto "Comitato organizzatore":

- Presidente
- Segretario
- Veterinario
- Costruttore di percorsi responsabile

b) Sotto "Giuria":

- Presidente
- All'occorrenza, due giudici di stile
- Il presidente di giuria deve essere coinvolto a titolo di consulenza già durante la preparazione della manifestazione. Il costruttore di percorsi responsabile e il presidente di giuria controllano le proposizioni. Essi si assumono così la responsabilità legata alle loro competenze. Il principale responsabile resta il Presidente del comitato di organizzazione.

3.3 Tasse

Per ogni manifestazione occorre versare delle tasse, ai sensi della decisione dell'assemblea dei delegati della FSSE. In caso di gare annullate l'organizzatore non deve più pagare le tasse di queste gare alla FSSE.

3.4 Tassa d'iscrizione

1 L'organizzatore decide l'importo della tassa d'iscrizione. La tassa d'iscrizione (escl. tasse FSSE e contributi) non può superare il 20% del valore del primo premio della rispettiva gara.

2 Graduazione dei punti del 20% come finora. I punti in denaro più bassi devono ammontare almeno al doppio della tassa d'iscrizione.

3 Per una partenza fuori gara la tassa d'iscrizione è uguale a quella specificata sopra.

Regolamento di salto

3.5 Premi

¹ Per ogni gara gli organizzatori distribuiscono premi almeno al 30% dei partenti. Questo 30% corrisponde ai binomi piazzati ed i relativi punti attribuiti contano per la somma dei punti. L'organizzatore è libero di distribuire dei premi in natura o in denaro fino a gare di categoria R/N 115.

² Il valore del primo premio deve essere indicato nelle proposizioni, secondo cif. 3.1, lett. d del Regolamento Generale.

³ Un concorrente non classificato non ha diritto ad alcun premio.

⁴ Il valore dei premi in denaro e in natura non può essere inferiore ai valori seguenti *:

Altezza	100	110	120	130	140	150
in cm	105	115	125	135	145	155

B/R/N100	B/R/N110	R/N120	R/N130	R/N140	N150
B/R/N105	B/R/N115	R/N125	R/N135	N145	N155
SEN100	J110/115	J120/125			
	SEN105/110				

1. Rango Fr	100.–	150.–	200.–	300.–	600.–	800.–
2. Rango Fr	80.–	120.–	160.–	240.–	480.–	640.–
3. Rango Fr	65.–	100.–	130.–	195.–	385.–	515.–
4. Rango Fr	55.–	80.–	105.–	160.–	310.–	415.–
5. Rango Fr	45.–	65.–	85.–	130.–	250.–	335.–
6. Rango Fr	40.–	60.–	80.–	120.–	240.–	320.–
7. Rango Fr	40.–	60.–	80.–	120.–	240.–	320.–
8. Rango Fr	40.–	60.–	80.–	120.–	240.–	320.–
9. Rango Fr	40.–	60.–	80.–	120.–	240.–	320.–
10. Rango Fr	40.–	60.–	80.–	120.–	240.–	320.–
**	20.–	30.–	40.–	60.–	120.–	160.–

* La tabella corrisponde ai premi contabilizzati secondo il regolamento. Vedere anche Allegato VI

** Base di calcolo:

Tassa d'iscrizione senza il franco dell'organizzatore e senza le tasse della Federazione (attualmente CHF 5.— per iscrizione per gara; totale: CHF 10.—)

Attenzione: considerare la cifra 3.4, punto 2, seconda frase.

Ogni classificato riceve al minimo il doppio della tassa d'iscrizione (senza le tasse FSSE e organizzatore). Eccezione da B60 a B85 : in queste categorie al minimo deve essere data la tassa d'iscrizione.

Da B60 a B85 senza crono, premi a tutti i percorsi netti

B90 e B95 con/senza crono, premi a tutti i classificati o a tutti i percorsi netti

Da R/N100 a 115 con/senza crono o tempo ideale, premi secondo la tabella, al minimo al 30% delle partenze.

Regolamento di salto

Da R/N120 con/senza crono o tempo ideale, premi in denaro secondo la tabella, al minimo al 30% delle partenze.

Gare riservate ai giovani cavalli vedi cifra 11.28

Il valore dell'ultimo premio dato a chi ne ha diritto non deve essere inferiore al doppio della tassa d'iscrizione. Eccezione: da B60 a B85. Se il valore del primo premio sorpassa il minimo indicato qui sopra, la differenza tra ogni premio non deve essere superiore al 20%, arrotondato ai prossimi Fr. 5. —.

⁵ Nel caso di piazzamenti ex æquo si somma il valore dei premi dei rispettivi ranghi e si divide tale importo per il numero di risultati a pari merito, p.es.: nel caso di due cavalieri ex æquo al 3° rango in R110, ciascuno di loro riceverà Fr. 90.— (Fr. 100.— + Fr. 80.— diviso due).

⁶ Se, a causa di piazzamenti ex æquo, in gare senza cronometraggio occorre classificare più del 30% dei concorrenti, si sommano gli importi dei premi da pagare (30% dei partenti) e si divide il totale per il numero di concorrenti a pari merito.

Nelle gare di potenza i concorrenti piazzati che non rientrano nel 30% ricevono il doppio della tassa d'iscrizione, p.es. potenza N150, 3 piazzati, quattro ex æquo al 2° rango fanno in totale Fr. 640.— + 515.— + 160.— + 160.— = 1475.—, Fr. 370.— per cavaliere (arrotondando).

⁷ Nel caso di gare a squadre di due cavalieri e di gare a due cavalli, la prima squadra riceve la somma del primo e secondo premio, la seconda squadra riceve la somma del terzo e quarto premio, ecc. Vale lo stesso per squadre di tre: la squadra vincente riceve la somma del primo, secondo e terzo premio, ecc. (vedi anche § 6.2 lett.3).

3.6 Serie 70

¹ **Le gare con più di 90 partenze devono essere imperativamente divise in due gare di dimensioni uguali.**

2 Se i partenti di una gara sono più di 70, una volta conclusa la gara, occorre stabilire, una classifica in 2 serie di dimensioni uguali. I punti previsti nelle proposizioni sono consegnati a ciascuna serie. Tale regolamentazione vale per le gare a due cavalli, le gare a squadre, e le gare ad eliminazione.

3Le partenze fuori gara non sono comprese nei 70 partenti.

Esempio:

85 partenze

Primo	1° rango	1 ^a serie
Secondo	1° rango	2 ^a serie
Terzo	2° rango	1 ^a serie
Quarto	2° rango	2 ^a serie

ecc.

3.7 Multe

¹ La giuria può infliggere multe fino a Fr. 200.- a proprietari e/o concorrenti. Esse vanno al comitato organizzatore della manifestazione in questione.

² Il presidente di giuria deve annunciare le multe che superano i Fr. 50.- alla segreteria FSSE entro 3 giorni.

CAPITOLO 4: ISCRIZIONI

4.1 Generalità

Capitolo 4, cif. 4.1 – 4.9 del RG contiene le informazioni generali riguardo alle iscrizioni.

4.2 Iscrizioni successive

(in nero, antico 6.4, immutato)

¹ Il cambiamento di cavallo, resp. Il cambiamento di binomi “cavallo e cavaliere” così come delle iscrizioni posteriori al termine d’iscrizione sono ammesse.

² Le proposizioni devono indicare se e a quali condizioni un organizzatore ammette dei cambiamenti e delle iscrizioni successive.

³ L’organizzatore può legare l’accettazione delle iscrizioni posteriori al termine d’iscrizione al pagamento di una tassa.

⁴ I cambiamenti così come le iscrizioni posteriori al termine d’iscrizione devono essere segnalate per tempo prima della partenza della gara con i nuovi dati affinché le liste di partenza possano essere stabilite per tempo.

⁵ L’organizzatore decide del ordine di partenza dei binomi che si sono iscritti successivamente.

CAPITOLO 5: ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE

5.1 Generalità

Capitolo 5 cif. 5.1 – 5. del RG contiene le informazioni generali riguardo all’organizzazione di manifestazioni.

5.2 Comitato organizzatore

¹ Tutta la preparazione di una manifestazione equestre (proposizioni, programma, grafici dei percorsi, cronometraggio, ecc.) compete agli organizzatori. Questi ultimi designano, all’interno del CO, i funzionari i cui nomi devono figurare nelle proposizioni (vedere cif. 3.1 lett. e).

² Il CO ha l’obbligo di nominare un medico ufficiale o un servizio di pronto soccorso e un veterinario ufficiale. Il loro compito principale è di prendere le dovute precauzioni in caso di emergenza. Il medico/servizio di pronto soccorso o l’ambulanza, nonché il veterinario devono trovarsi sul luogo del concorso.

³ L’elenco con i numeri di telefono del medico, del veterinario, del maniscalco, dell’ospedale e della Guardia aerea svizzera di salvataggio deve essere disponibile in segreteria e in giuria. Queste persone devono essere reperibili per tutta la durata della manifestazione.

CAPITOLO 6: CAVALLI

6.1 Generalità

Capitolo 6 cif. 6.1 – 6.9 del RG contiene le informazioni generali riguardo ai cavalli.

6.2 Calcolo dei punti

¹ Le somme dei punti sono l'insieme dei punti vinti da un cavallo in gare di salto in Svizzera e all'estero durante l'anno in corso e l'anno precedente.

Unicamente per i punti vinti dai cavalli classificati, ossia il 30 % dei partenti, si calcolano:

- per le gare nazionali in Svizzera, i punti secondo l'allegato I.1
- tutti i punti vinti all'estero in manifestazioni nazionali sono calcolati secondo l'allegato I.1
- tutti i punti vinti in manifestazioni internazionali sono calcolati secondo l'allegato I.1,

I punti vinti nelle gare nazionali all'estero generalmente non contano per il calcolo dei punti vinti, a meno che il cavaliere e/o il proprietario del cavallo li annuncino con le proposizioni e la lista dei risultati. Un annuncio tramite una terza persona non è assolutamente valido. Nel caso d'annuncio valido le basi di calcolo sono indicate nel paragrafo precedente.

I punti da aggiungere alle vincite sono pubblicati ogni volta sul sito Internet della Federazione.

I punti ricevuti nel corso di manifestazioni la cui partecipazione è su invito personale non contano come vincite.

² I premi d'onore (oggetti d'arte o altro) consegnati in aggiunta ai premi in denaro o in natura non contano come vincite. Vale lo stesso per i challenge attribuiti definitivamente o meno.

³ I punti delle gare a due cavalli vengono divisi in parti uguali tra i due cavalli montati dal cavaliere. Nel caso di *gare a squadre* i punti sono divisi in parti uguali tra i singoli cavalieri e cavalli di una squadra.

6.3 Restrizione di partecipazione per cavalli

¹ Oltre alle vincite minime e massime prescritte dai §§ 11.21 all'11.24, gli organizzatori possono prevedere nelle proposizioni restrizioni di partecipazione per cavalli, previa approvazione dei responsabili della disciplina.

² L'organizzatore deve escludere da una manifestazione quei cavalli la cui identità non è dimostrabile oppure le cui vaccinazioni non sono conformi alle regole.

³ Il Capo Sport della disciplina Concorso Completo può, senza tenere conto della somma dei punti del cavallo, rilasciare ai binomi Concorso Completo che appartengono ad un quadro nazionale un'autorizzazione scritta di partecipare alle gare di salto sottomesse al Regolamento di Salto della FSSE di cui il livello corrisponde alla qualifica internazionale dei binomi in riguardo. L'altezza del percorso di salto secondo il Regolamento Concorso Completo della FEI è determinante. Questa autorizzazione è valida per tutto l'anno calendario.

La segreteria della FSSE riceve una copia dell'autorizzazione al momento della concessione di quest'ultima, vedere anche RCC 30, al. 4)

6.4 Cambiamento di cavallo (Cambiamento di cavallo: § 4.2)

6.5 Numero di partenze

¹ Nelle gare dalla cat. N140 un concorrente può montare al massimo tre cavalli mentre in tutte le altre gare un concorrente può montare al massimo due cavalli. Eccezione: Regolamento Promozione CH.

² Il numero di partenze per un cavallo è stabilito come segue:

- Due partenze al giorno
- Tre partenze in due giorni consecutivi

Le gare combinate senza cross country e/o steeple contano come una partenza. I cavalli che partecipano ad una gara con seconda manche ridotta e con uno spareggio (vedere cif. 11.14) o in una gara con due manches (vedere cif. 11.15) non possono partecipare ad altre gare lo stesso giorno. Sono tuttavia consentite due partenze il giorno precedente o il giorno successivo a tale gara.

³ Eccezione: se in una finale di un campionato di associazioni regionali o cantonali a due manches la seconda manche è ridotta, è consentita una seconda partenza nello stesso giorno (vedi cif. 11.14).

⁴ Un cavallo può partecipare in un giorno ad una gara con al massimo quattro spareggi (potenza, gara delle sei barriere, Knock-out).

⁵ Le partenze fuori gara sono da contare nel numero di partenze che un cavallo o un cavaliere effettua.

6.6 Barrare i cavalli

¹ Il maltrattamento di cavalli è proibito in generale, a prescindere dalla tipologia e dal luogo in cui si verifica, sia che si tratti del terreno della manifestazione o che, proprio a tale scopo, ci si allontani dal luogo della manifestazione.

² Per maltrattamento s'intende, in senso lato, qualsiasi pratica utilizzata su un cavallo durante l'allenamento e la preparazione in vista di un concorso suscettibile di provocare dolore o paura presso il cavallo affinché alzi di più le zampe.

³ Un cavaliere che maltratta o fa maltrattare il proprio cavallo sarà escluso, insieme al cavallo maltrattato, da tutte le gare successive della stessa manifestazione.

6.7 Maltrattamento

È proibito maltrattare un cavallo nel percorso, sul campo prova o in qualsiasi altro posto. Il cavaliere e il proprietario sono ritenuti responsabili del comportamento dei propri impiegati risp. aiutanti. I concorrenti che non osservano tale divieto sono punibili con sanzioni di cui al allegato I cif. 2 RG.

CAPITOLO 7: CONCORRENTI

7.1 Generalità

Capitolo 7 cif. 7.1 – 7.7 del RG contiene le informazioni generali riguardo ai concorrenti.

7.2 Calcolo dei punti

(secondo cf. 6.2 e Allegato I.1)

7.3 Qualificazione

¹ Nell'inviare le iscrizioni, il cavaliere e il proprietario devono attenersi alle

Regolamento di salto

disposizioni inerenti alle categorie e ad eventuali disposizioni speciali introdotte dall'organizzazione con il permesso della FSSE.

² Il cavaliere è l'unico responsabile della propria qualificazione.

³ I cavalieri con meno di 18 anni (l'anno di nascita è determinante) possono partecipare a gare di cat. SII (incl. le gare di potenza e delle sei barriere) previa autorizzazione del responsabile juniores/giovani cavalieri.

⁴ I licenziati devono correre almeno in B/R90 o R/N100 (Eccezioni: le gare che non sono previste in questo regolamento; le gare a squadre; i cavalieri con cavalli di 4/5 anni nelle gare secondo cif. 11.28; le gare miste secondo cif. 11.29, punto 3).

⁵ Dopo aver superato l'esame di licenza, è possibile, durante un anno a contare dalla data del conseguimento della licenza, concorrere nelle gare R/N100/ e più alto indipendentemente dalla somma dei punti.

7.4 Restrizione di partecipazione per cavalieri

Gli organizzatori possono prevedere restrizioni di partecipazione per cavalieri previa autorizzazione del direttorio di disciplina.

7.5 Cambiamento di cavaliere

¹ Dopo il termine d'iscrizione si possono effettuare cambiamenti di cavallo, risp. sostituzioni di binomi. Le iscrizioni dopo il termine possono essere ammesse.

² L'organizzatore deve precisare nelle proposizioni se sono consentiti cambiamenti e iscrizioni dopo il termine e a quali condizioni.

³ Le sostituzioni di binomi devono essere notificate per tempo prima dell'inizio della gara fornendo un set completo di cartoline d'iscrizione con i nuovi dati affinché le liste di partenza possano essere preparate in tempo.

7.6 Ordine di partenza

Nello spareggio si mantiene l'ordine di partenza del percorso di base. Nello spareggio delle gare a due manches è determinante l'ordine di partenza della seconda manche. Le partenze possono tuttavia avvenire nell'ordine contrario della classifica provvisoria.

7.7 Fuori gara

¹ La partecipazione fuori gara deve essere chiaramente indicata sulle cartoline d'iscrizione.

Nelle gare dalla cat. N140 a 150 i responsabili della disciplina o dell'Elite possono approvare partenze fuori gara (anche dopo il termine d'iscrizione), qualora sia necessario provare un cavallo prima di partecipare a gare internazionali o simili. Prima della partenza occorre presentare l'approvazione alla giuria.

² I cavalieri che partecipano fuori gara non hanno diritto ad alcun tipo di risarcimento o premio.

³ Vedere anche cif. 3.4, Tassa d'iscrizione, e cif. 6.5, Numero di partenze.

⁴ Ciascun cavallo può partecipare fuori gara in una categoria inferiore rispetto a quella determinata in base alle proprie vincite (somma dei punti). Esso non potrà partecipare ad altre gare in concorso/concorrenza durante la stessa manifestazione, lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono (ciò significa

che il cavallo può partecipare solo fuori concorso).

Un cavaliere licenziato N può partire anche fuori gara in una gara di categoria R o B e un licenziato R anche in categoria B.

7.8 Tenuta e saluto

¹ Tutti i partecipanti di un concorso di salto hanno l'obbligo di presentarsi in tenuta corretta.

- a) Tenuta per tutte le gare di salto di tutte le categorie: pantaloni bianchi o beige, giacca o giubbotto approvato ufficialmente dalla FSSE, camicia o polo con collo bianco e con cravatta bianca o collo diritto chiuso e bianco per le donne, cravatta bianca, casco con tre punti di fissaggio, stivali o imitazione di stivali combinando mini-chaps e stivaletti di pelle liscia dello stesso colore. Le camicie da donna con collo dritto bianco, con maniche corte o senza maniche, possono essere indossate come tenuta estiva. La camicia può essere portata nei pantaloni o fuori ma non deve scoprire la pancia. È inoltre permesso indossare, nel quadro delle disposizioni di cui sopra, l'uniforme ufficiale di una società o club.
- b) In tutte le categorie tutti i cavalieri devono obbligatoriamente portare il cap o il casco con interno rigido e tre punti di fissaggio inamovibili, chiuso anche in campo prova. La perdita del casco comporta immediatamente l'eliminazione.

² Lunghezza massima della frusta in tutte le categorie: 75 cm.

³ La giuria può permettere d'indossare facoltativamente la tenuta estiva (senza giacca), risp. la tenuta da pioggia (giacca impermeabile in tinta unita).

⁴ Saluto alla giuria: in linea di massima si saluta sempre, a meno che il presidente di giuria della gara in questione rinunci al saluto. I cavalieri possono salutare con la frusta oppure facendo un cenno col capo senza togliere il cap o il casco.

⁵ Per motivi di sicurezza, è permesso indossare una protezione dorsale anche se rimane visibile.

⁶ Per ciò che concerne la pubblicità sulla tenuta, valgono le rispettive disposizioni della FEI.

7.9 Bardatura e finimenti

¹ La bardatura e i finimenti sono liberi in tutte le categorie; sono escluse le semplici cavezze e le semplici corde; le selle inglesi sono obbligatorie. Sono vietati i paraocchi mentre i cappucci per le orecchie sono permessi. Le maschere anti insetti sono vietate, le frange e le retine anti insetti sono ammesse unicamente al di sopra delle narici sotto la capezzina. I rinforzi di pelo d'agnello possono essere utilizzati sui due lati dei montanti dell'abriglia, ma non possono superare lo spessore di tre centimetri (3 cm), misurati dalla testa del cavallo.

² In tutte le gare l'unica imbrigliatura speciale permessa è la martingala scorrevole.

³ Le redini di ritorno sono vietate in tutte le gare e nel campo prova non appena si inizia a saltare. La limitazione per il campo prova non vale nelle categorie R/N 130 e superiori.

CAPITOLO 8: PROVVEDIMENTI DELLA FEDERAZIONE

8.1 Generalità

Capitolo 8, cif. 8.1 del RG contiene le informazioni generali riguardo ai provvedimenti della federazione.

CAPITOLO 9: PROTESTE E RICORSI

9.1 Generalità

Capitolo IX cif. 9.1 del RG contiene le informazioni generali riguardo a proteste e ricorsi.

CAPITOLO 10: OSTACOLI, PERCORSI E CAMPO PROVA

10.1 In generale

¹ Non c'è ragione per standardizzare i percorsi in quanto è proprio la varietà che li rende avvincenti. Il costruttore di percorsi è libero di scegliere il terreno, il tracciato e la costruzione degli ostacoli. Quando si organizzano le gare e si costruiscono gli ostacoli, occorre tuttavia osservare le disposizioni del presente regolamento e i principi fondamentali dello sport.

² Prima dell'inizio delle gare, il/i costruttore/i di percorsi deve/devono assicurarsi, che i percorsi o gli ostacoli pericolosi o non conformi al regolamento vengano modificati.

10.2 Ostacoli

Ogni ostacolo abbattuto viene ricostruito esattamente uguale, affinché le condizioni rimangano le stesse per tutti i cavalieri. Il costruttore di percorsi deve verificare che ci sia sufficiente materiale di ricambio.

10.3 Tipi di ostacoli

Secondo la natura, la costruzione e la distanza dei singoli ostacoli, si distinguono i seguenti tipi di ostacoli:

- a) Gli ostacoli dritti/verticali (p.es. muro, cancello, staccionata, tavole di Bruxelles, ecc.), sono composti da elementi su un solo piano verticale (vedere cif. 10.4);
- b) Gli ostacoli larghi (per es. riviera), presentano un unico elemento orizzontale (vedi cif. 10.5);
- c) Gli ostacoli alti e larghi (triplice, oxer, ecc.), sono una combinazione dei tipi a) e b), (vedere cif. 10.6);
- d) Gli ostacoli singoli devono essere superati in un solo salto;
- e) Gli ostacoli combinati richiedono due o più salti, o sforzi, per essere superati. Possono essere aperti (vedere cif. 10.7) o chiusi (vedere cif. 10.8);
- f) Gli ostacoli di terreno sono speciali ostacoli singoli o combinati e possono essere sia aperti sia chiusi (vedere cif. 10.9);
- g) Ostacoli alternativi (vedere cif. 10.10)

10.4 Ostacoli dritti/verticali

Tutti gli elementi che compongono un ostacolo dritto/verticale, sono normalmente situati su un solo piano verticale. Gli elementi posti a terra davanti all'ostacolo

Regolamento di salto

sono permessi. I tipici ostacoli verticali sono per esempio il muro, il cancello, la staccionata e le tavole di Bruxelles.

Nelle gare di potenza è permesso usare un muro con piano inclinato dalla parte affrontata dal cavallo nel salto. Nel caso di un muro verticale è permesso mettere un invito al salto/piede (barriera, piccolo elemento).

10.5 Ostacolo largo (riviera)

¹ La riviera aperta è un salto in larghezza e non deve avere alcun ostacolo né davanti né in mezzo, né oltre lo stesso specchio d'acqua.

² La larghezza minima della riviera è 2.50 metri. Sul bordo della partenza deve essere posto un invito al salto (muretto, o piccola siepe) alto 40-50 cm. La larghezza della riviera è delimitata da un nastro morbido largo 6 cm sistemato sul bordo di arrivo.

³ La giuria designa un giudice alla riviera incaricato della valutazione sul posto.

⁴ Occorre utilizzare il nastro morbido di demarcazione anche quando il bacino è sormontato da un ostacolo.

⁵ Sono obbligatori i cucchiaini di sicurezza per tutte le stanghe costruite sopra la riviera.

10.6 Ostacoli alti e larghi

¹ Un ostacolo alto e largo richiede al cavallo un salto sia in altezza che in larghezza. L'ostacolo è composto da più elementi verticali consecutivi che formano un ostacolo unico (oxer, triplice, fosso con barriere, ecc.) e deve essere superabile in un solo salto.

² Per tutte le gare, i cucchiaini di sicurezza sono obbligatori per tutte le barriere degli elementi posteriori. Si possono utilizzare esclusivamente i prodotti testati e riconosciuti dalla FEI. Questa misura vale anche per il campo prova.

10.7 Ostacoli combinati

¹ Un ostacolo combinato è composto da due, tre o più ostacoli singoli distanti tra loro al massimo 12 m e richiede due, tre o più salti consecutivi.

² La distanza tra due ostacoli si misura a partire dall'ultimo elemento del primo ostacolo al primo elemento del secondo ostacolo.

³ Un concorrente che non salta ogni ostacolo singolo di un ostacolo combinato (compresi gli in-and-out) sarà squalificato. Quando tra due ostacoli singoli di una combinazione si verifica una disobbedienza o uno scarto, il concorrente è obbligato a riaffrontare gli ostacoli singoli anche se precedentemente superati, a meno che non si tratti di un ostacolo chiuso (cif. 10.8).

⁴ Tutti gli errori e le disobbedienze commessi su ogni ostacolo singolo della combinazione durante i diversi tentativi sono giudicati singolarmente e si aggiungono.

⁵ Gli ostacoli delle sei barriere non sono considerati ostacoli combinati. Ciò significa che le regole in vigore per gli ostacoli combinati non sono applicabili a tali gare. In seguito a un rifiuto o a uno scarto, il concorrente non può ricominciare dal primo ostacolo, bensì deve riprendere dall'ostacolo dove si è verificato il rifiuto o lo scarto. Egli può riprendere il ritmo fuori dalla linea di ostacoli per affrontare l'ostacolo di sbieco.

10.8 Ostacoli chiusi

¹ Un ostacolo chiuso è un ostacolo combinato in cui due ostacoli singoli successivi sono uniti sui lati in modo da formare una recinzione. Un ostacolo combinato è considerato chiuso se un cavallo, che si trova tra gli ostacoli, può

oltrepassare l'ostacolo unicamente con un salto (vedere le disposizioni speciali per ostacoli di terreno cif. 10.9.).

² La regola secondo cui occorre riaffrontare l'intero ostacolo combinato non è applicabile agli ostacoli chiusi. Se un cavallo rifiuta di saltare un ostacolo all'interno di un ostacolo chiuso, il cavaliere è obbligato ad uscire saltando l'ostacolo singolo previsto dalla sequenza del percorso.

³ Un cavallo che esce da un ostacolo chiuso saltando un ostacolo diverso da quello previsto dal grafico del percorso, sarà eliminato. Un cavaliere sarà eliminato se, in seguito ad un rifiuto in un ostacolo chiuso, non supera tale ostacolo entro 60 secondi nel modo prescritto. Egli sarà parimenti eliminato se il numero di tentativi supera il numero massimo di rifiuti concessi in quella gara (vedere cif. 12.10).

⁴ Un cavaliere in difficoltà all'interno di un ostacolo chiuso che, per uscire da tale ostacolo, modifica o fa modificare l'ostacolo, sarà eliminato.

10.9 Ostacoli di terreno

¹ Gli ostacoli di terreno sono: degli ostacoli naturali che necessitano di una salita o una discesa a cavallo per superarli. Questi ostacoli di terreno devono essere costruiti con delle barriere. Le discese di un terrapieno non devono, per contro essere costruite con delle barriere .

² Un ostacolo che richiede due o più salti è considerato come un ostacolo combinato. Sul grafico del percorso occorre indicare se l'ostacolo è completamente o parzialmente „aperto“ o „chiuso“.

³ Un ostacolo di terreno senza elementi aggiuntivi, oppure con una sola barriera, può essere superato con un unico salto senza che ciò costituisca errore.

10.10 Ostacoli alternativi

¹ Gli ostacoli alternativi sono ostacoli costruiti come alternativa agli ostacoli facenti parte del percorso. Le dimensioni possono corrispondere a quelle delle categorie di due livelli superiori (cioè + 10 cm). Il concorrente è libero di scegliere quale ostacolo saltare. Il tipo e il grado di difficoltà dell'ostacolo alternativo può variare rispetto a quello dell'altro ostacolo (per es. ostacolo dritto – ostacolo alto e largo in alternativa).

Nelle gare a difficoltà progressive con due o più ostacoli alternativi, le dimensioni dell'ostacolo possono corrispondere a quelle delle categorie di due livelli superiori (cioè + 10 cm) (vedere cif. 11.11). Gli ostacoli alternativi devono essere compresi nel tempo massimo.

² L'ostacolo jolly è l'ostacolo alternativo all'ultimo ostacolo di una gara a difficoltà progressive con jolly (vedere cif. 11.11). Il grado di difficoltà rispetto a quest'ultimo è considerevolmente maggiore in termini di costruzione. Le sue dimensioni non possono superare i valori regolamentari di quattro categorie superiori (cioè + 20 cm). L'ostacolo jolly deve essere compreso nel tempo massimo.

10.11 Dimensioni degli ostacoli

¹ L'altezza valida per le singole categorie è determinata nel capitolo 11 (da cif. 11.21 a 11.23). Tali altezze non possono essere superate.

² In caso di condizioni particolari (cattiva illuminazione o percorribilità del terreno, maneggio coperto, ecc.) il costruttore di percorsi può autorizzare la riduzione delle dimensioni massime (vedere cif. 10.16).

10.12 Ostacoli nello spareggio

¹ Il costruttore di percorsi determina da cinque a sei ostacoli per lo spareggio la cui sequenza non deve corrispondere a quella del percorso di base. È permesso

escludere uno o più ostacoli singoli facenti parte di ostacoli combinati mantenendo così unicamente ostacoli singoli. È permesso utilizzare due ostacoli supplementari. Questi ultimi devono essere già costruiti per la visita del percorso, devono portare un numero e devono figurare sul grafico del percorso. Non è possibile modificare il tipo di ostacolo.

² Gli ostacoli dello spareggio possono avere la stessa altezza del percorso di base, oppure possono essere modificati al massimo di 10 cm in altezza e larghezza.

10.13 Bandiere

¹ *In generale*

Le bandiere bianche e rosse si utilizzano per indicare i seguenti punti nel percorso:

- la linea di partenza;
- i limiti e il senso degli ostacoli;
- eventuali passaggi obbligati;
- la linea d'arrivo.

Le bandiere di due colori, ossia da un lato rosso e dall'altro bianco, non possono essere utilizzate.

² *Bandiere di delimitazione*

Le bandiere di delimitazione sono posizionate in modo tale da delimitare precisamente il lato frontale e la larghezza dell'ostacolo. Di conseguenza, un ostacolo largo o un ostacolo alto e largo deve essere delimitato da quattro bandiere.

I passaggi obbligati, , devono essere segnalati a destra e a sinistra con le bandiere.

³ *Disposizione delle bandiere*

Le bandiere devono essere disposte in modo che quelle rosse siano sulla destra dei punti da passare nel percorso, e quelle bianche sulla sinistra. Esse determinano pertanto il senso in cui vanno affrontati gli ostacoli e i passaggi obbligati e delimitano gli elementi che possono cadere.

⁴ *Passaggio obbligato*

Un cavaliere che omette un passaggio obbligato, o che lo passa nel senso contrario, deve tornare indietro e correggere il passaggio prima di affrontare l'ostacolo successivo.

10.14 Percorso

¹ Il percorso è il tracciato che un concorrente deve seguire sul terreno per effettuare una gara ed è indicato dalle bandiere e dai numeri degli ostacoli. Il percorso inizia con la linea di partenza, continua seguendo la sequenza degli ostacoli prestabilita ed eventuali passaggi obbligati e finisce alla linea d'arrivo.

² Nelle gare con percorso a libera scelta, il concorrente decide la sequenza degli ostacoli ma deve rispettare il senso dettato dalle bandiere (rosso a destra, bianco a sinistra) e deve attenersi a tutte le indicazioni illustrate sul grafico del percorso.

³ La linea di partenza dista al massimo 25 m e al minimo 6 m dal primo ostacolo. La linea d'arrivo dista al massimo 25 m e almeno 15 m dall'ultimo ostacolo. Nei maneggi coperti la distanza minima tra l'ultimo ostacolo e la linea d'arrivo può essere ridotta a 6 m.

10.15 Lunghezza del percorso

La lunghezza deve essere misurata in modo tale da corrispondere, soprattutto

nelle curve, alla percorrenza normale seguita da un cavallo ad iniziare dalla linea di partenza sino alla linea d'arrivo, passando per il centro degli ostacoli. La lunghezza del percorso deve essere indicata sul grafico del percorso. Nel caso di uno spareggio con velocità minima imposta, la lunghezza del percorso deve essere indicata anche per lo spareggio. Se dopo i primi tre concorrenti che hanno compiuto il percorso senza rifiuti è evidente che la misurazione del percorso non è corretta, la giuria può disporre, previa consultazione con il costruttore di percorsi, di far verificare la lunghezza del percorso ed eventualmente adattarla. Allo stesso tempo correggerà i risultati dei primi tre cavalieri.

10.16 Modifiche del percorso

¹ Non appena una gara è iniziata, non è più possibile cambiarne le condizioni. In particolare il tracciato e gli ostacoli del percorso in questione devono rimanere gli stessi.

² La giuria prenderà le misure necessarie nel caso in cui condizioni speciali (incidente, ostacolo pericoloso) ne impongano un cambiamento.

³ Una gara che deve essere interrotta per ragioni di forza maggiore (temporale, cattiva illuminazione, ecc.), dovrà essere ripresa più tardi dal punto in cui è stata interrotta e nelle stesse condizioni.

10.17 Grafico del percorso

¹ Il grafico contenente tutti i dettagli del percorso deve essere esposto prima che inizi la visita del percorso di una gara. Una copia del grafico deve essere consegnata alla giuria e al cronometraggio.

Se per un motivo impellente occorre modificare il grafico del percorso dopo che sia già stato esposto, bisogna annunciare il cambiamento in modo appropriato (altoparlante).

² Gli ostacoli sono numerati nell'ordine in cui vanno affrontati. Per facilitare il lavoro della giuria, gli ostacoli si numerano anche nelle gare con percorso a libera scelta. Nel caso di ostacoli combinati è permesso ripetere i numeri a ogni ostacolo singolo ma saranno allora distinti mediante lettere (8A, 8B, 8C, ecc.).

³ Il tracciato è indicato tramite frecce poste di traverso sugli ostacoli.

⁴ Il grafico del percorso deve sempre indicare:

- la linea di partenza e di arrivo. Salvo indicazioni contrarie, è possibile tagliarle nel corso del percorso senza penalizzazione;
- gli ostacoli da saltare con i loro numeri;
- eventuali passaggi obbligati;
- il tipo di tabella della gara;
- la lunghezza del percorso;
- il tempo accordato;
- il tempo massimo;
- gli ostacoli dello spareggio o degli spareggi;
- la nota "chiuso" nel caso di ostacoli combinati chiusi;
- tutte le indicazioni speciali che si riferiscono al percorso (per es. volte permesse);
- il costruttore di percorsi responsabile
- il numero e la categoria della gara.

10.18 Ricognizione del percorso

La ricognizione del percorso ha luogo esclusivamente prima dell'inizio della gara, anche quando si tratta di gare con spareggio. Per contro, nelle gare a due manches, la ricognizione può anche avvenire tra una manche e l'altra.

La ricognizione del percorso va effettuata in tenuta corretta con o senza cap. I concorrenti possono entrare in campo solo quando la giuria ne autorizza l'ingresso. Dopo un tempo minimo di 15 minuti il suono della campana indica ai cavalieri di abbandonare nuovamente il campo gara. Ai cavalieri è proibito modificare gli ostacoli o qualsiasi altra cosa del percorso. All'occorrenza, essi hanno la possibilità di ricorrere ad un reclamo, ai sensi dell'allegato II RG.

10.19 Tempo del percorso

Il tempo del percorso è il tempo necessario al concorrente per effettuare quel percorso. Il tempo viene calcolato dal momento in cui il concorrente taglia la linea di partenza, o alla fine del conto alla rovescia dei 30 secondi dal suono della campana, al momento in cui il cavallo taglia la linea d'arrivo nel senso indicato. Occorre misurare il tempo di ogni percorso per stabilire la classifica e per prendere nota di eventuali sorpassi di tempo. I tempi sono indicati in secondi e centesimi di secondi. Non si converte né in minuti, né in frazioni inferiori al centesimo. Fanno eccezione a questa regola i percorsi senza velocità minima prevista.

10.20 Tempo accordato

¹ In tutte le gare con velocità minima imposta, i concorrenti devono effettuare il percorso entro il tempo accordato. Tale tempo è stabilito in base alla lunghezza del percorso e alla velocità minima e deve essere indicato sul grafico del percorso.

² I binomi che superano il tempo accordato saranno penalizzati secondo al tipo di gara e alla tabella adottata oppure si vedranno assegnare un sorpasso di tempo.

10.21 Tempo massimo

Il tempo massimo è il doppio del tempo accordato. Il superamento del tempo massimo comporta l'eliminazione.

10.22 Tempo ideale

¹ In tutte le gare con un tempo ideale, la durata del percorso deve essere fissata. La velocità e la linea del percorso ideale, sulla cui base è stato calcolato il tempo ideale devono essere indicate sul piano del percorso.

² Ogni sorpasso al di sopra o al di sotto del tempo ideale è aggiunto ai punti di penalità ottenuti nel percorso in ragione di un punto di penalità per secondo o frazione di secondo.

³ In caso di parità di punti, il cavaliere più vicino al tempo ideale sarà il miglior classificato.

⁴ Ogni concorrente che supera il tempo massimo, (il doppio del tempo ideale), è eliminato.

10.23 Campo gara

Il campo gara è uno spazio recintato sul quale si svolge la gara. Durante la gara, quando il cavallo è in campo, bisogna chiudere il campo per mezzo di una barriera o di una chicane. La giuria può tuttavia permettere al concorrente successivo di entrare nel campo gara quando il cavaliere precedente sta ancora effettuando il percorso.

10.24 Accesso al campo gara

¹ È vietato entrare nel campo gara durante lo svolgimento di una gara. Possono accedervi soltanto i responsabili della sorveglianza del percorso, ovvero le

persone in possesso di un'autorizzazione della giuria o del comitato organizzatore.

² È proibito ai concorrenti, sotto pena di squalifica, per tutta la durata della manifestazione, con effetto retroattivo al primo giorno, utilizzare il campo gara o gli ostacoli di gara a scopo di esercitazione.

10.25 Campo prova

1 Il campo prova è uno spazio messo a disposizione dei concorrenti per esercitare i loro cavalli. I concorrenti devono poter disporre di un numero sufficiente di ostacoli di allenamento, ossia almeno un ostacolo alto e largo, un verticale, e se possibile un salto di ginnastica. Gli ostacoli di allenamento devono essere dotati di bandiere bianche e rosse.

2 Il campo prova è subordinato al giudice in campo prova. Tutte le persone che si trovano in tale campo, concorrenti e groom compresi, devono attenersi alle sue istruzioni (vedere cif. 2.3).

3 In tutte le categorie solo i binomi iscritti alla gara sono autorizzati a saltare nel campo prova.

CAPITOLO 11: GARE

11.1 Definizione, categorie

Una gara di salto è una competizione dove cavallo e cavaliere vengono giudicati secondo regole precise all'interno di un percorso ad ostacoli. Le gare di salto si dividono in diverse categorie in base alle condizioni di partecipazione e al grado di difficoltà.

11.2 Tipi di gare

1. *Gare particolari*

Oltre alle gare giudicate secondo la tabella A o C, il regolamento riconosce anche le gare particolari (vedere da cif. 11.6 all'11.20), gare speciali, vale a dire delle gare che non sono previste in questo regolamento (per esempio: gare con relè, gara senza sella, ecc). Esse possono essere proposte con l'autorizzazione dei responsabili della disciplina. Lo svolgimento e il metodo di giudizio devono essere descritti in modo preciso nelle proposizioni. I risultati di queste gare non sono registrati e non danno punti. Le tasse secondo RG 1.5 sono tuttavia dovute.

2. *Gare con spareggio*

Le gare con spareggio sono gare in cui i concorrenti con lo stesso numero di punti che occupano il primo rango, si devono affrontare tra di loro per stabilire la classifica.

¹ Nello spareggio valgono le stesse regole del percorso di base. Esso viene disputato per determinare il vincitore tra i cavalieri classificati ex æquo al primo rango. Esistono gare con uno o due spareggi, con o senza cronometraggio. Lo spareggio è composto da cinque a sei ostacoli del percorso di base messi nello stesso ordine o in ordine diverso rispetto al percorso di base (incl. ev. 2 nuovi ostacoli). Tali ostacoli possono essere modificati al massimo di 10 cm in altezza e in larghezza ma il genere di ostacolo deve rimanere invariato (vedere cif. 10.12).

² Nelle gare di potenza o nelle gare delle sei barriere/salto di linee si può prevedere un ostacolo facoltativo da saltare. Quest'ultimo non deve però mai essere compreso nel tempo del percorso, ossia tra la linea di partenza e quella

Regolamento di salto

d'arrivo. Errori, disobbedienze, ecc. commessi all'ostacolo facoltativo non saranno penalizzati.

³ Ogni cavaliere qualificato allo spareggio ma che rinuncia a parteciparvi, sarà piazzato al rango che occuperebbe l'ultimo cavaliere di tale spareggio.

⁴ Se dopo uno o più spareggi rimangono due o più concorrenti in gara che decidono di rinunciare a un ulteriore spareggio, spetterà al comitato organizzatore o al donatore del premio d'onore decidere se l'assegnazione del premio avverrà per tiro a sorte. Ad ogni modo, questi concorrenti otterrebbero al massimo il contro valore del premio che andrebbe all'ultimo classificato tra di loro se lo spareggio fosse continuato.

⁵ Un cavaliere che rimane solo con due o più cavalli in una gara, non è tenuto a continuare lo spareggio. In tal caso i punti vengono divisi equamente tra i due cavalli.

⁶ Dopo tre spareggi la giuria può porre fine alla gara mentre dopo quattro spareggi è obbligata a farlo. I cavalieri restanti sono classificati ex æquo al primo rango.

⁷ Un cavaliere che abbandona durante lo spareggio sarà classificato alle spalle di un cavaliere che, nello stesso spareggio, viene eliminato. I cavalieri che abbandonano durante lo spareggio sono classificati ex æquo e non secondo al tempo del percorso di base o similmente. Vale lo stesso per i cavalieri che sono eliminati nello spareggio.

⁸ Un cavaliere che abbandona o rinuncia allo spareggio non può mai essere proclamato vincitore, a meno che sia l'unico cavaliere rimasto con più cavalli nella gara (vedere cpv. 5).

11.3 Velocità

Esistono categorie o tipi di gare con velocità imposta o tempo massimo prefissato e categorie o tipi di gare con velocità libera.

a) Non è prevista alcuna velocità minima nei casi seguenti:

- Nelle categorie fino e incluse B/R/N 105
- gare delle sei barriere / salto di linee
- spareggio delle gare di potenza;
- gare giudicate secondo la tabella C;
- Gare particolari che lo specificano.

b) Le velocità minime imposte sono:

- 300 m/min. nel percorso di base delle gare di potenza;
- 350 m/min. nelle gare da cat. R/N110 a 135, N140/145, J110/115, J120/125 e Sen;110/115
- 400 m/min. nelle gare di cat. N 150 e più alte e in certe gare particolari;
- nei maneggi coperti la velocità minima viene ridotta di 25 m/min.

Sui campi di sabbia il costruttore percorsi può ridurre la velocità minima di 25m/min.c) Nelle gare giudicate secondo la tabella C è fissato il seguente tempo massimo:

- Lunghezza del percorso 600 m e oltre: 180 secondi;
- Lunghezza del percorso inferiore a 600 m: 120 secondi.

11.4 Tabella A

¹ Nelle gare giudicate secondo la tabella A, gli errori commessi dal concorrente vengono penalizzati con un certo numero di punti di penalità (vedere cif. 12.10).

² I concorrenti sono classificati in base al numero di penalità commesse.

Regolamento di salto

Secondo il tipo di gara, due concorrenti con lo stesso numero di penalità, verranno classificati:

- ex æquo
- in base al tempo
- in base al risultato di uno o più spareggi.

³ Si distinguono quattro generi di gare giudicate secondo la tabella A:

a) "con cronometraggio"

Tra i concorrenti con lo stesso numero di penalità, la classifica viene elaborata in base al tempo più basso. Nel caso di parità di punti e di tempo, i cavalieri saranno classificati ex æquo.

b) * senza cronometraggio"

Il tempo del percorso non viene valutato per stilare la classifica (ma è comunque misurato se è prevista una velocità minima). Anche in questo caso, i concorrenti con lo stesso numero di penalità saranno classificati al primo rango ex æquo. Se occorre stabilire una classifica dei concorrenti classificati al primo rango ex æquo, si disputeranno uno o più spareggi ma anche in tal caso non si terrà conto del tempo.

c) "con spareggio"

I concorrenti con lo stesso numero di penalità, ad eccezione del primo rango, sono classificati in base al tempo, purché sia previsto un cronometraggio. Altrimenti, in caso di pari penalità, la classifica sarà ex æquo. Nel caso di parità di punti tra i primi, si ricorre a uno spareggio o a più spareggi successivi con o senza cronometraggio. Gli spareggi possono anche svolgersi secondo la tabella C o lo stile.

- "Con inning round": Sono qualificati al winning round al max. il 30% dei concorrenti che hanno svolto il percorso di base (ossia tutti i classificati).
- Il winning round corrisponde a uno spareggio ai sensi del cif. 10.12.
- I punti di penalità del percorso iniziale sono ripresi nel winning round.

Altre modalità inerenti all'organizzazione e allo svolgimento del winning round, nonché la tabella della gara, devono essere definite nelle proposizioni e specialmente:

- se il winning round inizia seguendo l'ordine del percorso di base o se segue l'ordine contrario della classifica.

⁴ Le gare di potenza e delle sei barriere sono gare giudicate secondo la tabella A ma sono soggette a disposizioni speciali (vedere cif. 11.6 + 11.7.).

11.5 Tabella C

Nelle gare giudicate secondo la tabella C gli errori commessi sono penalizzati in secondi che si aggiungono al tempo impiegato dal cavaliere per effettuare il percorso:

- quattro secondi in manifestazioni dove il campo gara è all'aperto
- tre secondi in manifestazioni dove il campo gara è al coperto, nello spareggio e nella seconda fase di una gara knock-out o a due fasi.
- tre secondi in manifestazioni dove il campo gara è coperto per tutte le gare giudicate secondo la tabella C

11.6 Gare di potenza (vedere anche cif. 10.4, 11.2.2)

¹ La gara di potenza ha lo scopo di dimostrare l'attitudine del cavallo a saltare grandi ostacoli.

² Il percorso base è giudicato secondo la tabella A con cronometraggio (vedere cif. 11.4). I concorrenti a parità di penalità al primo rango, disputano uno o più spareggi obbligatori senza cronometraggio, per determinare il vincitore. Il numero di spareggi è limitato a quattro al massimo.

³ Il percorso è composto da un minimo di quattro a un massimo di sei ostacoli. Nelle gare di potenza di cat. N 150 l'altezza iniziale è di 150cm (l'ostacolo verticale nello spareggio deve misurare 160cm) mentre nelle gare di potenza di cat. R/N 130 l'altezza iniziale è 130cm (l'ostacolo verticale nello spareggio deve misurare 140cm). Se nel percorso c'è una riviera, nella cat. N questa deve misurare al minimo quattro metri di larghezza mentre nella cat. R tre metri. Gli spareggi si effettuano su due ostacoli, di cui uno è un ostacolo alto e largo e l'altro è un ostacolo verticale (muro).

⁴ Durante una stessa manifestazione non possono essere disputate più gare di potenza con lo stesso grado di difficoltà.

11.7 Gare delle sei barriere, salto di linee

¹ La gara delle sei barriere ha lo scopo di dimostrare l'abilità e la capacità del cavallo a saltare.

² La gara è giudicata secondo la tabella A senza cronometraggio e senza velocità minima. I concorrenti a parità di penalità, al primo rango, disputano al massimo quattro spareggi. Se dopo il quarto spareggio ci sono più concorrenti a parità di penalità al primo rango, saranno tutti classificati al primo rango.

La giuria ha la facoltà d'interrompere la gara dopo il terzo spareggio.

³ Il percorso è composto da sei ostacoli verticali (staccionata) posti su una o due linee rette di due e quattro ostacoli numerati singolarmente. La distanza da un ostacolo all'altro varia da 10 a 12 m. L'altezza degli ostacoli è progressiva. Il primo deve misurare al minimo 110 cm e l'ultimo 140 cm da R/N130. Questa gara può ugualmente essere organizzata come gara speciale aperta ai cavalieri licenziati con un primo ostacolo meno alto. La differenza tra il primo e l'ultimo ostacolo non deve essere superiore a 30 cm.

⁴ Tutti gli spareggi si svolgono solo sugli ostacoli no. 3,4,5 e 6 la cui altezza è stata aumentata. La linea di partenza deve essere spostata davanti all'ostacolo nr.3.

⁵ Nonostante il fatto che, nella categoria delle sei barriere o salto di linee, gli ostacoli siano piazzati a una distanza massima di 12 m l'uno dall'altro, non li si considerano combinazioni. Pertanto, nel caso di rifiuto o di scarto, il cavaliere deve riprendere dall'ostacolo dove è avvenuta la disobbedienza per continuare sulla parte di linea restante (vedere cif. 10.7).

11.8 Gare all'americana

¹ La gara si disputa, con cronometraggio, su un percorso che non ammette ostacoli combinati. Il percorso avrà termine al primo errore commesso dal concorrente, di qualunque natura esso sia, per es.: abbattimento dell'ostacolo, disobbedienza, sorpasso di tempo. La fine del percorso sarà segnalata al cavaliere con il suono della campana.

² In questa gara, anziché assegnare punti di penalità, sono assegnati punti di abbuono, ovvero due punti per ogni ostacolo superato senza errore. Non si assegnano punti per l'ostacolo supplementare da affrontare per determinare il tempo.

³ Il tempo è determinato come segue:

- a) il cronometro parte dal momento in cui il concorrente taglia la linea di partenza fino al momento in cui taglia la linea d'arrivo dopo aver compiuto un percorso netto o dopo aver commesso un errore all'ultimo ostacolo del percorso.
- b) Se il concorrente commette un errore sarà suonata la campana. Egli deve ancora saltare l'ostacolo successivo. Il cronometro sarà fermato non appena il cavallo poserà a terra gli anteriori ricevendosi da quest'ultimo salto.
- c) Il tempo non viene misurato nei casi seguenti: se in seguito a una disobbedienza o a un sorpasso di tempo si suona la campana per un

concorrente, se un concorrente non salta o non può saltare l'ostacolo per la determinazione del tempo, o se un concorrente non taglia la linea d'arrivo (vedere lett. b sopra). Il cavaliere verrà classificato dopo i cavalieri con ugual punteggio.

⁴ La classifica è stilata in base al numero di punti totalizzati e, in caso di parità di punteggio, in base al tempo minore impiegato. Qualora tempo e punteggio coincidano, i concorrenti saranno classificati ex æquo.

⁵ Nelle gare all'americana di cat. R/N 120 e più alte è permesso prevedere due fasi, conformemente alle proposizioni e ai programmi. In tal caso, i concorrenti non devono tagliare la linea d'arrivo e la linea di partenza tra l'ultimo ostacolo della prima fase e il primo ostacolo della seconda fase.

11.9 Gare contro il tempo

¹ In queste gare il concorrente deve affrontare il maggior numero di ostacoli possibile in un tempo prestabilito che varia da 60 a 90 secondi (in maneggi coperti: 45 sec.). Nel percorso non sono ammesse combinazioni. Non esiste la linea d'arrivo. Il concorrente ricomincerà lo stesso percorso dopo aver saltato l'ultimo ostacolo senza dover tagliare di nuovo la linea di partenza.

² La gara viene giudicata come segue:

- 2 punti di abbuono per ogni ostacolo superato senza errore;
- 1 punto di penalità per ogni disobbedienza;
- 3 disobbedienze nel percorso totale, o una caduta comportano l'eliminazione del concorrente.

Un ostacolo è superato non appena il cavallo posa a terra gli anteriori ricevendosi dal salto.

³ Cronometraggio:

Il cronometro parte quando il concorrente taglia la linea di partenza. La giuria suona la campana allo scadere del tempo concesso. Il concorrente deve ancora saltare l'ostacolo successivo; il cronometro sarà fermato nel momento in cui il cavallo posa a terra gli anteriori ricevendosi dall'ultimo salto (non si assegnano punti per l'ostacolo supplementare).

Un cavaliere che non salta o non può saltare l'ostacolo supplementare verrà classificato dopo i cavalieri con eguale punteggio.

⁴ La classifica è stilata dapprima in base ai punti totalizzati e poi in base al tempo. Qualora tempo e punteggio coincidano, i concorrenti saranno classificati ex æquo.

⁵ Non è permesso disputare questa gara con percorso a libera scelta.

11.10 Gare a punti

¹ In questa gara il percorso è libero e ciascun ostacolo vale un certo numero di punti, per es. da uno a dieci, secondo la difficoltà dell'ostacolo stesso, ovvero un punto per l'ostacolo più facile e 10 punti per quello più difficile.

Il tempo accordato è di 60-90 secondi (nel maneggio coperto: 45 sec.)

² Ogni ostacolo può essere superato una o due volte e nei due sensi, in conformità alle proposizioni e al grafico del percorso.

³ Per ogni ostacolo superato senza errore sono attribuiti al concorrente i rispettivi punti. Gli ostacoli abbattuti non danno diritto ad alcun punto.

Le due prime disobbedienze sono penalizzate solo con il tempo. Alla terza disobbedienza il concorrente sarà eliminato.

⁴ Per la determinazione del tempo del percorso, il concorrente deve tagliare la linea d'arrivo in un senso o nell'altro. Il cavaliere che non taglia la linea d'arrivo

Regolamento di salto

verrà classificato dopo i cavalieri con eguale punteggio.

11.11 Gare a difficoltà progressive

¹ Queste gare si disputano su un percorso di sei, otto o dieci ostacoli da affrontare in un certo ordine. Ogni ostacolo ha un numero di ordine corrispondente ai punti di abbuono. La difficoltà aumenta da un ostacolo all'altro unicamente in termini di costruzione. Le dimensioni prestabilite per la rispettiva categoria non possono essere superate.

² Per ogni ostacolo superato senza errore sono attribuiti al concorrente i punti corrispondenti. Gli ostacoli abbattuti non danno diritto ad alcun punto. La gara è giudicata secondo la tabella A. Nel caso di una disobbedienza verranno sottratte le penalità. La velocità minima è di 350 m/min. Queste gare sono autorizzate da R/N 110

³ Se il concorrente demolisce l'ostacolo alternativo a causa di un rifiuto (vedere sotto), egli potrà affrontare l'altro ostacolo previsto (e viceversa), ma ad ogni modo dovrà aspettare che l'ostacolo demolito sia di nuovo ricostruito e che la giuria suoni la campana per segnalare la ripresa del percorso.

⁴ Ostacolo jolly: al posto dell'ultimo ostacolo del percorso l'organizzatore può prevedere un ostacolo jolly. Tale ostacolo deve avere un grado di difficoltà considerevolmente superiore rispetto a quello dell'altro ostacolo alternativo. La difficoltà sarà in termini di costruzione e di dimensioni maggiori (max 20 cm in più rispetto all'altezza massima permessa nella categoria in questione). L'ostacolo deve solamente essere compreso nel tempo accordato e deve valere il doppio di punti rispetto all'ultimo ostacolo numerato (in caso di abbattimento, si detraggono i punti corrispondenti; sono possibili diverse varianti).

⁵ La classifica è stilata in base al maggiore punteggio conseguito e in base al minor tempo impiegato. Questa gara può anche essere seguita da un unico spareggio per i migliori concorrenti a parità di punti.

11.12 Knock-out

La gara knock-out è una gara ad eliminazione disputata secondo la tabella C (tre secondi di penalità per ogni errore all'ostacolo). Nel caso di rifiuto con demolizione dell'ostacolo è possibile continuare e sarà aggiunto un supplemento di tre secondi.

Fase 1: Percorso base di qualificazione

La qualificazione avviene in una o più gare eliminatorie, come stabilito dall'organizzatore e rispettivamente pubblicato nelle proposizioni.

Fase 2: Knock-out

In questa fase due concorrenti si affrontano contemporaneamente percorrendo due percorsi identici, costruiti uno accanto all'altro. Il percorso è composto da cinque o sei ostacoli e non può contenere combinazioni.

L'ordine di partenza nelle prove eliminatorie è stabilito secondo lo schema qui di seguito.

Un'eliminatoria dovrà essere ripetuta in caso di assoluta parità di punteggio e di tempo.

Per non togliere a questa gara la suspense ed il particolare carattere, è raccomandabile attendere il segnale di partenza. Il cronometro scatta quando viene dato il segnale di partenza e si ferma quando ogni singolo cavaliere taglia la linea d'arrivo. Sono necessarie due giurie, due campane diverse e due sistemi di cronometraggio indipendenti.

La classifica	1 cavaliere al 1° rango	2 cavalieri al 3° rango
è la seguente:	1 cavaliere al 2° rango	4 cavalieri al 5° rango

Questa gara è autorizzata a partire dalla categoria R/N 110



11.13 Gare a due fasi consecutive

La prima fase deve essere un percorso ridotto (da sette a otto ostacoli fino alla categoria R/N 115, e da otto a dieci ostacoli dalla categoria R/N 120), disputato secondo la tabella A, con o senza cronometraggio.

La gara consiste in due percorsi indipendenti. L'arrivo della prima fase e la partenza della seconda fase devono coincidere. I concorrenti che concludono la prima fase con errori agli ostacoli o con penalità di tempo, dopo il taglio del traguardo, saranno avvisati dal suono della campana che non sono ammessi alla seconda fase.

La seconda fase può essere disputata secondo la tabella A o C e deve contare da cinque a sei ostacoli. Gli ostacoli della seconda fase possono essere alzati fino all'altezza successiva (5 cm). I concorrenti sono classificati in base ai risultati ottenuti nella seconda fase (il resto della frase è abrogato).

11.14 Gare con seconda manche ridotta e uno spareggio

Una manche si considera "ridotta" quando conta un ostacolo in meno rispetto al minimo regolamentare della rispettiva categoria. Lo spareggio può comprendere al massimo cinque ostacoli. Gli ostacoli possono essere alzati o allargati soltanto nello spareggio e non già nella seconda manche. Saranno classificati solo i cavalieri che concludono entrambe le manches.

La frase "sono qualificati alla seconda manche ca. il 30% dei migliori binomi della prima manche" può essere utilizzata soltanto nel caso in cui, arrotondando verso l'alto, tutti coloro che terminano la seconda manche hanno diritto a un premio. Numero di partenze per questo tipo di gare: vedere cif. 6.5 nr. 3.

11.15 Gare a due manches

Le due manches devono comportare un percorso regolamentare della categoria prestabilita. Nessuna altra gara deve essere disputata tra due manches che si corrono lo stesso giorno. I cavalli che partecipano ad una tale gara, non hanno il diritto di partecipare ad un'altra gara lo stesso giorno, ma possono partecipare a due gare il giorno precedente o quello successivo.

Questa gara è autorizzata in tutte le categorie.

Questa gara non può essere disputata con uno spareggio, altrimenti deve essere disputata conformemente al cap. 11.14 (gara con seconda manche ridotta e uno spareggio).

11.16 Gare a squadre

In queste gare, due o più cavalieri formano una squadra. Le proposizioni e il programma devono descrivere in modo preciso le indicazioni relative alla gara, per esempio:

- ciascun cavaliere esegue il proprio percorso individualmente e in seguito si sommano i risultati di tutti i cavalieri della squadra;
- si aspetta il cambio in un'area d'attesa.
- all'americana (11.8).

11.17 Gare a due o più cavalli

In questa gara un cavaliere monta due o più cavalli i cui risultati vengono in seguito sommati. La gara può svolgersi in diversi modi. Le proposizioni e il programma devono descrivere in modo preciso le indicazioni relative alla gara.

11.18 Derby

¹ Un gara derby è una gara particolare

² La lunghezza minima del percorso è 1'000m e quella massima è 1'300m.

³ Gli ostacoli naturali devono rappresentare almeno il 50% degli ostacoli.

⁴ Nelle proposizioni, la gara deve essere indicata come una tabella A con cronometraggio o come tabella C. È ammesso solo uno spareggio (A con crono oppure C).

⁵ Velocità minima:

Fino a R/N 135 350m/min.

Da N 140 : 400m/min.

⁶ Lo svolgimento (tabella, velocità minima, spareggio, numero di cavalli ecc.) deve essere stabilito nelle proposizioni.

11.19 Campionati

¹ Si tratta di gare di categorie diverse con partecipazione regionale o nazionale, in cui certi cavalieri qualificati si affrontano per vincere il titolo di campione della loro categoria.

² Le disposizioni di partecipazione e svolgimento fanno l'oggetto di un regolamento speciale (Regolamento dei Campionati Svizzeri di salto, Regolamenti dei Campionati delle Associazioni regionali e Cantionali).

11.20 Gare combinate

Le gare combinate si disputano secondo il Regolamento Concorso Completo.

11.21 Gare per detentori di brevetto.

¹ I cavalieri detentori di brevetto hanno il diritto di partecipare solo a gare da B60 a B105. Si applicano le seguenti limitazioni:

Regolamento di salto

- età minima dei cavalli: quattro anni
- nessuna limitazione **massima** di vincite per cavalli di quattro e cinque anni
- 8-10 ostacoli, altezza massima 110 cm, larghezza massima 200 cm,
- al massimo una combinazione doppia (gabbia) o una combinazione di terreno;
- l'altezza degli ostacoli deve essere definita nelle proposizioni;
- tassa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5; placche di scuderia e coccarde secondo proposizioni;
- tabella: - A con o senza cronometraggio;
 - uno spareggio con o senza cronometraggio;
 - gare a due fasi consecutive cif. 11.13
- i cavalieri con licenza possono partecipare fuori gara;
- nessuna velocità minima.

Restrizioni supplementari per cavalieri con brevetto – Cavalieri B (Non ce restrizione per i cavalli)

B60 :

- cavalieri B fino a 50 punti (cavalieri) al massimo ;
- nessuna restrizione per i cavalli.

B60 a B90 :

- cavalieri B fino a 300 punti (Cavallieri al massimo);
- nessuna restrizione per i cavalli.

B90 A B105 :

- nessuna restrizione per i cavalli (

² Eccezione per i cavalieri con licenza: vedere cif. 7.2, punto 4, così come cif. 11.29 punto 3.

3 Per le gare delle categorie B che anno fattori di calcolo identici possono essere proposte su altezze differenti in una sola e unica gara. Le gare riservate a società o club regionali (coppe di società) possono essere organizzate come gare speciali.

4 Nessuna restrizione della somma dei punti per gare senzacronometraggio .

11.22 Gare per detentori di licenza R

¹ R100/105

- età minima dei cavalli e pony: quattro anni;
- somma dei punti fino a 300 (nessuna limitazione **massima** per cavalli di quattro e cinque anni e per i pony di Categoria C (131 – 140 cm) con cavalieri fino a 16 anni; nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli e i pony che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore.);
- Eccetto: giro con finale di categoria superiore.
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 200 cm, al massimo una gabbia e una combinazione di terreno;
- tassa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5 nel caso di gare con crono, altrimenti il doppio della

Regolamento di salto

tassa d'iscrizione per tutti i cavalieri classificati al primo rango;

- tabella: - A con o senza cronometraggio
 - uno spareggio con o senza cronometraggio
 - gare a due fasi consecutive cif. 11.13
- gare particolari (salvo gare di potenza, delle sei barriere/salto di linee e Grand Prix);
- nessuna velocità minima.

² R110/115

- età minima dei cavalli e pony: quattro anni;
- somma dei punti fino a 900 (nessuna limitazione massima per cavalli di quattro, cinque, sei anni e per i pony con cavalieri fino a 16 anni; nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli e pony che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore);
- Eccezzo: giro con finale di categoria superiore.
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 250 cm, al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabella: - A con o senza cronometraggio;
 - uno spareggio con o senza cronometraggio;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif.11.13;
- gare particolari (salvo gare di potenza, delle sei barriere/salto di linee e GP);
- velocità minima 350 m/min.

³ R120/125

- età minima dei cavalli e pony: cinque anni;
- cavalli con piu di 5000 punti solamente in R125 e piu alto
- nessuna limitazione massima di punti per cavalli di cinque e sei anni e per i pony con cavalieri fino a 16 anni, nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli e pony che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore;
- Eccezzo: giro con finale di categoria superiore.
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 300, al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 11;
- punti secondo cif. 12;
- tabelle: - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif. 11.13;
- gare particolari (salvo gare di potenza, delle sei barriere/salto di linee e GP);
- velocità minima 350 m/min.

⁴ R130/135

- età minima dei cavalli: sei anni;

Regolamento di salto

- 8-12 ostacoli, larghezza massima 350 cm, al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif. 11.13;
- gare particolari ;
- velocità minima 350 m/min.

11.23 Gare per detentori di licenza N

¹ N100/105

- età minima dei cavalli: quattro anni;
- somma dei punti fino a 300 (nessuna limitazione *massima* per cavalli di quattro e cinque anni; nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore);
- Eccezione: giro con finale di categoria superiore.
- 8-10 ostacoli, larghezza massima 200 cm, al massimo una gabbia e una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5 nel caso di gare con crono, altrimenti il doppio della taxa d'iscrizione per tutti i cavalieri classificati al primo rango;
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - uno spareggio con o senza cronometraggio;
 - gare a due fasi consecutive cif. 11.13;
- gare particolari (salvo gare di potenza, delle sei barriere/salto di linee e GP);
- nessuna velocità minima.

² N110/115

- età minima dei cavalli: quattro anni;
- somma dei punti fino a 900 (nessuna limitazione *massima* per cavalli di quattro, cinque e sei anni, nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore);
- Eccezione: giro con finale di categoria superiore.
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 250 cm, al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - uno spareggio con o senza cronometraggio;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif.11.13;
- gare particolari (salvo gare di potenza e Grand Prix)
- velocità minima 350 m/min.

Regolamento di salto

³ N120/125

- età minima dei cavalli: cinque anni;
- cavalli con massimo 2500 punti (nessuna limitazione massima per cavalli di cinque e sei anni nessuna partenza in categorie più alte nel corso della stessa manifestazione lo stesso giorno e durante i sei giorni che seguono per i cavalli che fanno ricorso a questa possibilità. Eccezione: giro con finale di categoria superiore.
- Eccezione: giro con finale di categoria superiore.
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 300 cm , al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif.11.13;
- gare particolari (salvo gare di potenza e Grand Prix)
- velocità minima 350 m/min.

⁴ N130/135

- età minima dei cavalli: sei anni;
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 350 cm, al massimo una gabbia o una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif.11.13;
- gare particolari ;
- velocità minima 350 m/min.

⁵ N140/145

- età minima dei cavalli: sei anni;
- 8-12 ostacoli, larghezza massima 400 cm, al massimo due gabbie e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabelle:
 - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
 - gare a due fasi consecutive cif.11.13;
- gare particolari ;
- velocità minima 350 m/min.

⁶ N150/155

- età minima dei cavalli: sei anni;
- 10-14 ostacoli, larghezza massima 450 cm , al massimo due gabbie e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;

Regolamento di salto

- taxa d'iscrizione vedere cif. 3.4;
- punti secondo cif. 3.5;
- tabelle: - A con o senza cronometraggio;
 - da uno a due spareggi con o senza crono;
 - tabella C;
- gare particolari ;
- velocità minima 400 m/min.;
- juniores: vedere cif. 7.2 nr. 3.

Grand Prix (GP): questa gara può svolgersi nel seguente modo:

A) Tabella A in due manches, ciascuna manche comporta un percorso regolamentare di cat. N 150. Tra le due manches, svolte lo stesso giorno, non è permesso disputare un'altra gara. I cavalli che partecipano a tale gara non possono effettuare un altro percorso lo stesso giorno ma possono partecipare a due gare il giorno precedente o successivo al GP.

B) Tabella A con winning round vedere cif. 11.4, 3, d).

11.24 Partenze per Juniores e Giovani Cavalieri nelle categorie superiori

Partenze per juniores e giovani cavalieri nelle categorie superiori (N120 a N145):

- Per le partenze in una categoria superiore, N120 a N145, e le partenze all'estero, il responsabile della disciplina può accordare un permesso N a dei binomi cavaliere/cavallo;
- Questo permesso N resta legato al binomio definito dalla prima partenza ed è valido per tutto l'anno civile;
- Le classifiche realizzate a partire dalla categoria N140 non hanno effetto che dal momento del pagamento della licenza N;
- I detentori di una licenza N ed i binomi a beneficio di una licenza N non hanno la possibilità di prendere la partenza nelle gare riservate agli Juniores.

11.25 Gare per Juniores, (cat. J):

Aperte agli juniores da 12 a 18 anni, (fino alla fine dell'anno del loro 18° anno), detentori di una licenza R.

J110/115

- Età minima dei cavalli quattro anni;
- Nessuna limitazione della somma dei punti;
- da 8 a 12 ostacoli, larghezza massima 250 cm.
 - Al massimo una gabbia e una combinazione multipla o una combinazione di terreno;
- Tassa d'iscrizione secondo § 3.4;
- Premi secondo § 3.5;
- Tabelle: - A con o senza crono;
 - uno spareggio con o senza crono ;
 - tabella C;
 - gare in due fasi secondo §11.13
- gare particolari (senza potenza, sei-barriere e GP)
- Velocità minima 350 m/Min.

Regolamento di salto

J120/125

- Età minima dei cavalli cinque anni;
- Ostacoli: grado di difficoltà III secondo cif. 11.22 punto 3, 120 cm;
- Tabelle : - A con o senza crono;
 - 1 spareggio A, C;
 - gare in due fasi § 11.13
- Velocità minima: 350 m/min.; (all'interno: 325 m/min.)
- Tassa d'iscrizione secondo cif. 3.4;
- Premi: secondo cif. 3.5.

11.26 Gare per Seniores.

¹ Aperte ai detentori di una licenza pagata valida per l'anno in corso, salto R o N, con cavalli iscritti al registro FSSE; le donne fin dall'anno nel quale raggiungono il loro 45° compleanno, e gli uomini fin dall'anno nel quale raggiungono il loro 49° compleanno.

² Sono esclusi i cavalieri che hanno partecipato a gare con un'altezza di 130 cm o più durante l'anno in corso e/o l'anno precedente o che sono impegnati in una gara a partire da un'altezza di 130 cm nella stessa manifestazione. Il grado di difficoltà così come le tasse d'iscrizione sono analoghe alla categoria R/N/105 per i Sen105, e alla categoria R/N110/115 per i Sen110/115.

³ Il 30% dei partenti ricevono dei premi in contanti o in natura; la classifica vale per la somma dei punti.

⁴ Un cambiamento di categoria con lo stesso cavallo lo stesso giorno non è possibile. Per le tre categorie saranno sempre proposte gare separate. In caso di partecipazione insufficiente, con meno di venti iscrizioni per categoria e a condizione che le due gare siano della stessa tabella, le categorie possono essere raggruppate: Sen110 + Sen115 ma con le altezze differenti; la difficoltà corrisponde alla categoria secondo le proposizioni; la tassa d'iscrizione è la stessa che per la gara più bassa.

⁵ **Sen105 :**

- Altezza 105cm
- Aperta ai cavalli con somma di punti fino a 300. Questa restrizione non è valida per i cavalieri con più di 65 anni.
- Sono esclusi i cavalieri che montano un cavallo che ha preso la partenza nelle gare con un'altezza di 120 cm o più durante l'anno in corso e/o l'anno precedente o che sono impegnati in una tale gara al momento della stessa manifestazione. Eccezione per la finale del Campionato Svizzero Seniores.

⁶ **Sen110 :**

- Altezza 110 cm
- Aperto ai cavalli con una somma di punti fino a 700.

⁷ **Sen 115 :**

- Altezza 110 cm
- Aperto senza restrizioni supplementari.

11.27 Gare di stile

¹ Svolgimento

Regolamento di salto

- a) Le gare di stile possono essere organizzate in tutte le categorie.
- b) Le gare di stile si svolgono con crono. Gli eventuali spareggi possono avere luogo secondo la tabella A, C o di stile.
- c) Se queste gare hanno luogo indoor, la dimensione della pista deve essere di 40 x 20 m al minimo.
- d) Nelle gare di stile non è ammesso legare le staffe e gli staffili

² Giuria, modo di giudicare

- a) La giuria è composta da una giuria abituale e da due giudici di stile. Nella giuria i giudici di stile sottostanno agli ordini del presidente di giuria.
- b) Gli errori agli ostacoli e sul tempo così come gli avvenimenti sul percorso sono penalizzati dalla giuria secondo cif. 12.1. I fogli dei giudici per le gare di stile possono essere richiesti alla Segreteria della FSSE.
- c) Nelle gare di stile, solo il cavaliere è giudicato secondo i criteri stabiliti; il cavallo non è giudicato.
- d) Un giudice di stile dà la nota per la condotta così come per l'impiego e la correttezza degli aiuti, il secondo giudice per l'assetto. Inoltre, i due giudici danno ciascuno una nota per l'impressione generale.
- e) La tabella delle note va da un massimo di 10 a un minimo di 0,5, il totale massimo è di 60 punti.
- f) Le note sono comunicate immediatamente dopo ogni percorso.

³ Classifica

I concorrenti a parità di punti sono classificati secondo il crono o secondo il risultato dello spareggio.

⁴ Numero di partenze

Le partenze in gare di stile contano per il numero delle partenze ammesse.

11.28 Gara per giovani cavalli

¹ Gara per cavalli di 4 anni R/N100/105 indipendentemente dalla loro origine; Tabella A senza crono, premio a tutti i percorsi netti, al minimo la tassa di iscrizione.

² Gara per cavalli di 5 anni R/N110/115 indipendentemente dalla loro origine; Tabella A con crono o con tempo ideale, premi secondo regolamento. Tabella A senza crono, premi a tutti i percorsi netti, al minimo la tassa d'iscrizione.

³ Finché le gare di Promozione CH saranno registrate senza attribuzione di punti, le gare per giovani cavalli saranno anche escluse dal calcolo della somma dei punti (disposizione transitoria).

⁴ Il capitolo II, cif. 5, del Regolamento Promozione CH 2010 è applicabile per quello che concerne le stinchiere, tuttavia con l'eccezione seguente:

In deroga alla disposizione regolamentare precitata, i bendaggi di lavoro sono autorizzati sugli arti posteriori. I bendaggi di lavoro partono al di sopra dell'articolazione del nodello e terminano al di sotto dell'articolazione del garetto.

Internet:

http://www.swisshorse.ch/fileadmin/user_upload/A_SEITENBAUM_NEU/Veranstaltungen/Promotion_CH/2010/2_Organisationsrichtlinien_f_2010.pdf

11.29 Gare miste

¹ Tutte le gare R/N possono essere miste. Questo può figurare già nelle proposizioni o può avvenire dopo la chiusura delle iscrizioni a patto che vi siano meno di quindici cavalieri iscritti in una delle due categorie e che le due gare figurino nelle proposizioni con la stessa tabella.

² Il cambiamento di cavaliere è ammesso senza considerazione della licenza, purché il limite dei punti della categoria concernente sia rispettato, salvo quando lo sdoppiamento di una gara mista viene effettuato in base alle licenze.

³ Le gare da B 90 a B 105 possono essere miste con le licenze R, però con le seguenti restrizioni :

da B/R90 a B/R105:

Cavalieri B senza restrizione , nessuna restrizione per i cavalli.

Cavalieri R senza restrizione, cavalli mas. 300 punti.

Nessuna restrizione verso l'alto per cavalli di 4 o 5 anni dal B/R100 e più alto

CAPITOLO 12: GIUDICARE

12.1 Disposizioni e definizioni

¹ Tutti i partecipanti di un concorso di salto sottostanno, per l'intera durata della manifestazione, alle disposizioni del RG e del presente regolamento.

² Gli errori sono calcolati soltanto durante l'effettuazione del percorso, ovvero dal momento in cui un cavaliere taglia la linea di partenza fino a quando taglia in modo valido la linea d'arrivo (eccetto cif. 12.2.4). Un concorrente può tuttavia essere eliminato o punito prima e dopo aver affrontato il percorso, qualora non rispetti le disposizioni in vigore.

³ Durante un'interruzione di percorso, ossia dal momento in cui la giuria suona la campana come segno d'interruzione, fino a quando la giuria suona nuovamente la campana per autorizzare la ripresa del percorso, le disobbedienze non vengono penalizzate.

⁴ La giuria può prendere i seguenti provvedimenti nei confronti del cavaliere:

a) penalizzazione per:

- errore all'ostacolo
- disobbedienza
- sorpasso di tempo
- tempo inferiore o superiore nelle gare con tempo ideale.

b) imposizione di sanzioni:

- eliminazione e squalifica
- avvertimento (cartellino giallo)
- esclusione da ulteriori gare della manifestazione
- espulsione dal luogo del concorso

⁵ La commissione per le sanzioni può infliggere sanzioni supplementari.

12.2 Errore all'ostacolo

1. Ostacolo abbattuto

¹ Un ostacolo verticale o un ostacolo alto e largo è considerato abbattuto e dà luogo ad una penalizzazione se:

- cade l'intero ostacolo o una delle sue parti, anche se la parte che cade viene arrestata da un elemento qualunque;

– una delle parti dell'ostacolo non poggia più sul suo supporto.

² Quando un ostacolo o un componente dell'ostacolo è composto da più elementi sovrapposti, situati su uno stesso piano verticale, è penalizzata solo la caduta dell'elemento superiore.

³ Quando un ostacolo da superare in un solo salto è composto da elementi situati su più piani verticali, (oxer, triplice, ecc.), la caduta di uno o più elementi conta per un solo errore, qualunque sia il numero degli elementi caduti.

⁴ Quando un ostacolo urtato nel salto dal cavaliere e/o dal cavallo viene modificato in altezza e/o larghezza dopo che il cavaliere ha oltrepassato la linea d'arrivo, non si conta l'errore. Se l'ultimo ostacolo è modificato con l'influenza del cavaliere / cavallo, è considerato come errore anche dopo avere oltrepassato a cavallo la linea d'arrivo.

2. Riviera

¹ Si ha errore alla riviera quando il cavallo con gli arti tocca l'invito o il listello, o che la delimitano i due bordi, o l'acqua.

² Si ha parimenti errore alla riviera quando il cavallo tocca i listelli che ne delimitano la larghezza. Lo spostamento o l'abbattimento di un elemento d'invito o di una barriera fissata al suolo, non è considerato errore.

³ Quando la riviera non è delimitata da un invito o da un listello né dal lato dove il cavallo affronta l'ostacolo, né dal lato dove il cavallo si riceve, non si commette alcun errore.

⁴ Se la riviera è dotata di elementi di ostacoli (davanti, sopra o dietro), un cavallo commette un errore soltanto se abbatte gli elementi dell'ostacolo.

3. Elementi dell'ostacolo fuori posto

Se gli elementi dell'ostacolo vengono toccati e spostati, ciò non determina errore, a condizione che non rientrino nel cif. 12.2, nr. 1 + 2.

Esempi: urtare o spostare un elemento di un muro, senza che questo cada, non comporta un errore; spostare o abbattere un ostacolo d'invito o una barriera fissata al suolo davanti alla riviera, non comporta un errore (vedere cif. 12.2, nr. 1-4).

12.3 Disobbedienze

Sono considerate disobbedienze e penalizzate come tali:

- il rifiuto
- lo scarto
- la difesa
- l'errore di percorso rettificato
- la volta

1. Il rifiuto

¹ Si ha il rifiuto quando il cavallo si arresta davanti ad un ostacolo che avrebbe dovuto saltare, sia che l'abbia abbattuto o spostato. (vedere cif. 12.3. 1, nr. 3.)

² Ogni ostacolo rifiutato deve essere nuovamente affrontato, sia che l'ostacolo in questione sia stato abbattuto o meno. I concorrenti che non rispettano questa regola saranno eliminati.

³ Un cavallo che si arresta davanti ad un ostacolo senza rovesciarlo, senza indietreggiare o spostarsi lateralmente e che salta immediatamente a piè fermo non è penalizzato.

⁴ Se un ostacolo viene demolito totalmente o parzialmente a causa di un rifiuto, la giuria lo segnalerà al concorrente con il suono della campana. Il concorrente non potrà riprendere il percorso prima che la giuria suoni una seconda volta la campana, segnalando che l'ostacolo è stato ricostruito. Se un concorrente non aspetta il suono della campana prima di saltare l'ostacolo sarà eliminato.

⁵ Se un cavallo scivola attraverso l'ostacolo, sta alla giuria decidere immediatamente se gli si debba conteggiare un rifiuto. Nel caso in cui la giuria decida che si tratti di un rifiuto, il concorrente è avvertito con il suono della campana. Nel caso contrario, la campana non sarà suonata, il concorrente dovrà continuare il suo percorso e gli saranno attribuite le penalità previste per l'abbattimento dell'ostacolo.

2. Lo scarto

¹ Si ha lo scarto quando il cavallo si sottrae al controllo del suo cavaliere ed evita l'ostacolo che deve saltare oppure quando il cavallo salta l'ostacolo al di fuori delle bandiere che lo inquadrano.

² Ogni ostacolo scartato deve essere ripreso, altrimenti il concorrente viene eliminato.

3. Difesa

¹ La difesa si verifica non appena il cavallo non avanza più, indipendentemente dal luogo e dal modo in cui avviene. Eccezione: cif. 12.3. 1, nr. 3.)

² Una difesa che dura più di 60 secondi comporta l'eliminazione. Quando un cavallo dopo una difesa (arresto, indietreggiamento, spostamento laterale, impennata, ecc.) riparte in avanti per poi fermarsi di nuovo, sarà conteggiata una seconda difesa.

³ Tutti i concorrenti che impiegano più di 60 secondi per superare un ostacolo oppure che non tagliano la linea di partenza entro 30 secondi dal suono della campana saranno eliminati.

4. Errore di percorso

¹ Si ha errore di percorso quando un cavaliere non compie il percorso conformemente al tracciato indicato sul grafico del percorso. Questo vale nei casi seguenti quando il cavaliere:

- non passa attraverso le bandiere che delimitano il percorso o passa nel senso sbagliato;
- non passa accanto agli ostacoli o ad altri punti segnati sul grafico come prescritto oppure passa dalla parte sbagliata;
- non salta gli ostacoli nell'ordine stabilito;
- non salta un ostacolo facente parte del percorso oppure salta un ostacolo non facente parte del percorso.

Si ha errore di percorso nel momento in cui il concorrente taglia la linea di demarcazione frontale di un ostacolo facente parte del percorso o di un passaggio obbligato demarcato dalle bandiere.

² Per rettificare un errore di percorso, il cavaliere deve riprendere il percorso dal punto in cui ha commesso l'errore.

³ Se la rettifica avviene prima di saltare un ostacolo, l'errore sarà allora penalizzato come disobbedienza.

⁴ Un errore di percorso non rettificato, oppure un errore rettificato solo in seguito al salto di un ostacolo, comporta l'eliminazione.

⁵ Quando il cavallo salta il supporto di un ostacolo, a meno che tale supporto faccia parte di un altro ostacolo appartenente o non appartenente al percorso,

si conteggia uno scarto e non il salto di un ostacolo.

⁶ A tutti i funzionari e alle altre persone è vietato avvertire il concorrente dell'errore di percorso. Se ciò avviene comunque, spetta alla giuria decidere se squalificare o meno il concorrente per essere ricorso ad un aiuto di terzi.

5. Volta

¹ Le volte non previste nel grafico del percorso, ovunque esse siano effettuate, sono penalizzate come una disobbedienza. Le volte (anche svariate) eseguite per ricondurre il cavallo all'ostacolo dopo un rifiuto o uno scarto e quelle conseguenti ad un errore di percorso, non sono penalizzate.

² Fare una volta dopo avere saltato un ostacolo è considerata come una disobbedienza, se questa permette di ottenere una migliore distanza per affrontare l'ostacolo seguente e che essa non sia stata tracciata sul piano del percorso.

² In un percorso con tracciato libero, qualsiasi volta (quando il cavallo taglia la traccia del suo cammino percorso) è penalizzata come disobbedienza, a meno che il grafico del percorso ne preveda esplicitamente una.

12.4 Caduta

¹ Vi è *caduta del concorrente* quando, non essendo il cavallo caduto, si verifica una separazione tra il cavallo e il concorrente e che quest'ultimo debba rimontare o saltare in sella. Un cavaliere che mette a terra anche un solo piede è considerato caduto.

² Vi è *caduta del cavallo* allorché la spalla e l'anca toccano il terreno, oppure un ostacolo e il terreno.

³ Qualsiasi caduta avvenuta dal momento del segnale della campana e fino a quando è tagliato il traguardo, comporta l'eliminazione. In seguito ad una caduta non è permesso effettuare alcun salto nel campo gara.

⁴ Se un cavallo inciampa, cade sulle ginocchia o sul petto e riesce a rialzarsi senza che il cavaliere cada, non si conta una caduta.

12.5 Aiuti di terzi

¹ È considerato aiuto di terzi (o di compiacenza) qualsiasi intervento esterno, sollecitato o no dal cavaliere, fatto con lo scopo di aiutare il cavallo o il cavaliere. Un cavaliere o un cavallo che riceve questa forma di aiuto sarà squalificato. Spetta alla giuria decidere in merito agli aiuti di terzi.

² La riconsegna durante il percorso di una frusta persa è considerata come aiuto di terzi.

³ È ad ogni modo permesso porgere ad un cavaliere gli occhiali persi.

12.6 Entrata e uscita dal campo gara

¹ I cavalieri devono entrare nel campo di gara a cavallo, seguendo l'ordine del programma, a meno che siano in possesso di un permesso o di un'autorizzazione speciale. Chi contravviene a tale regola sarà squalificato.

² Cavalli o cavalieri che abbandonano il campo gara prima di aver concluso il percorso, volontariamente o no, saranno squalificati.

a) Un cavaliere che, a causa di un rifiuto o di uno scarto viene eliminato, o che in seguito ad una disobbedienza decide di ritirarsi, ha ancora diritto a due tentativi per saltare lo stesso ostacolo o altri ostacoli del percorso (vedere lett. c qui di seguito).

b) Allo stesso modo, un concorrente che al momento di un rifiuto o di uno scarto viene eliminato per sorpasso di tempo, ha diritto a due tentativi. Ulteriori

tentativi saranno puniti con una multa.

- c) Le lett. a) e b) autorizzano il concorrente a effettuare due tentativi. Ciò significa ch'egli può provare due volte a saltare un ostacolo singolo prima di uscire dal campo di gara.

12.7 Cronometro

¹ Il tempo viene misurato mediante cronometri. In gare ufficiali i cronometri devono scattare automaticamente.

² La giuria deve disporre di un cronometro manuale supplementare per:

- misurare il tempo che trascorre dal suono della campana a quando il concorrente taglia la linea di partenza.
- misurare il tempo delle difese nel percorso o il tempo impiegato per saltare un ostacolo.
- l'eventualità che il cronometraggio non funzioni correttamente.
- misurare le interruzioni durante il percorso, secondo cif. 12.9, nel caso in cui non si possa arrestare il cronometro automatico.

12.8 Campana

¹ La campana permette alla giuria di comunicare con il concorrente che si trova nel campo di gara e serve:

- a segnalare l'inizio e la fine della visita del percorso
- a segnalare la partenza, dopo 30 secondi parte il cronometro.
- ad interrompere il concorrente a seguito di un fatto imprevisto;
- a dare il segnale di riprendere il percorso dopo un'interruzione;
- a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto, sia quando l'ostacolo è stato abbattuto a causa di un rifiuto (vedere cif. 12.3, nr. 4), sia quando la giuria considera l'ostacolo come non superato (cif. 12.3 punto 5);
- a segnalare la fine del percorso nelle gare contro il tempo o all'americana;
- a segnalare il cambio nelle gare a squadre o in quelle all'americana;
- a segnalare a un concorrente, con suoni ripetuti, la sua eliminazione.

² Se il concorrente non obbedisce al segnale dato con la campana, a seconda delle circostanze egli sarà:

- squalificato;
- punito con una multa;
- autorizzato a proseguire il percorso a suo rischio (vedere cif. 12.9.num.2).

12.9 Abbuono e penalità di tempo

¹ *Rifiuto con modifica dell'ostacolo*

Il tempo necessario per ricostruire un ostacolo, modificato a causa di un rifiuto, non viene conteggiato. In seguito ad un evento che ha comportato la demolizione dell'ostacolo, il cronometro scatta solo dopo il suono della campana, quando il cavallo stacca da terra per saltare l'ostacolo in questione. Le volte e gli eventi che si verificano tra il suono della campana e il momento del salto sono penalizzati in quanto tali.

Tuttavia, in caso di demolizione di un ostacolo, in un punto qualsiasi del percorso prescritto, si aggiungono 6 secondi di penalità di tempo.

Tra il primo e il secondo suono della campana, il concorrente può muoversi liberamente; una caduta comporta comunque l'eliminazione.

² *Abbuono di tempo in caso di eventi imprevisti*

Se un concorrente non ha la possibilità di effettuare correttamente il percorso a causa di un evento imprevisto, di cui non è responsabile, il tempo durante il

Regolamento di salto

quale la giuria interrompe il percorso per mezzo dei due suoni della campana, sarà abbuonato.

Il cavaliere che non si è arrestato, malgrado il suono della campana, agisce a suo rischio e pericolo. Egli può essere eliminato, a giudizio della giuria, per non aver osservato l'invito ad interrompere il percorso oppure può, visto le circostanze particolari, non essere penalizzato. Se il cavaliere non viene penalizzato, per la classifica rimarrà valido il risultato conseguito nell'intero percorso, compresi gli ostacoli saltati dopo il suono della campana, sia che i risultati siano positivi o negativi.

³ In tutti gli altri casi tra cui l'errore di percorso, lo scarto, la sistemazione della sella o del morso, ecc. il cronometraggio non sarà interrotto.

⁴ Misurazione delle interruzioni secondo cif. 12.7.

12.10 Penalità

¹ Gli errori vengono computati in funzione delle diverse tabelle secondo quanto segue:

- tabella A: errori agli ostacoli, disobbedienze e sorpassi di tempo sono conteggiati in punti di penalità.
- tabella C: gli errori agli ostacoli sono calcolati in secondi. Le disobbedienze vengono penalizzate direttamente con la perdita di tempo.

² Gli errori commessi allo stesso ostacolo saranno addizionati.

Allo stesso modo, gli errori commessi agli ostacoli singoli di una combinazione saranno addizionati.

³ Si sommano le disobbedienze commesse nell'intero percorso e non solo quelle che si verificano su un unico ostacolo singolo.

Tre disobbedienze nell'intero percorso comportano l'eliminazione del concorrente.

⁴ Nelle gare a squadra o nelle gare a più cavalli, sono concesse due disobbedienze per cavallo senza che la squadra sia eliminata.

1. Tabella A

Errore all'ostacolo:	abbattimento dell'ostacolo	
	errore alla riviera	4 punti
Disobbedienze:	prima	4 punti
	seconda	8 punti
	terza	eliminazione
1 ^a caduta:	del cavaliere o del cavallo e del cavaliere	eliminazione
Sorpasso del tempo accordato:	per ogni secondo o per secondo iniziato	¼ punto
- nello spareggio:		1 punto
- nella seconda fase:		¼ punto
- tempo inferiore o superiore al tempo ideale		
	Per secondo o frazione di secondo	1 punto
Casi secondo cif. 12.12:		eliminazione

2. Tabella C

Errore all'ostacolo: abbattimento dell'ostacolo

Regolamento di salto

	errore alla riviera	
	campo gara all'aperto	4 secondi
	campo gara al coperto e nello spareggio	3 secondi
Disobbedienze:	prima	perdita di tempo
	seconda	perdita di tempo
	terza	eliminazione
1 ^a caduta:		eliminazione
Casi secondo cif. 12.12		eliminazione

12.11 Gare di stile

La tabella dei voti per le gare di stile è la seguente:

- 10 eccellente
- 9 molto bene
- 8 bene
- 7 piuttosto bene
- 6 soddisfacente
- 5 sufficiente
- 4 insufficiente
- 3 piuttosto male
- 2 male
- 1 molto male
- 0 non eseguito

Penalità secondo cif. 12.10.1, tabella A

12.12 Eliminazioni

In tutte le gare di salto gli eventi seguenti comportano l'eliminazione del concorrente:

¹ *Durante la manifestazione*

- a) sbarrare un cavallo;
- b) entrare in campo a piedi dopo l'inizio della gara (a discrezione della giuria).

² *Prima della partenza*

- a) modificare o far modificare qualsiasi cosa nel percorso;
- b) non essere pronti quando si è chiamati per numero (il cavaliere è l'unico responsabile per annunciarsi in tempo presso lo starter);
- c) non entrare a cavallo nel campo di gara, a meno che si disponga di un'autorizzazione speciale della giuria;
- d) saltare un ostacolo prima del suono della campana anche se l'ostacolo non appartiene al percorso; eccezione: ostacolo facoltativo ufficiale;
- e) partire prima che sia suonata la campana;
- f) non annunciare il cavaliere prima dell'inizio della gara qualora il cavallo sia stato iscritto senza cavaliere;
- g) non annunciare un cambiamento di cavaliere prima dell'inizio della gara (a discrezione della giuria in circostanze speciali, per es. in caso d'incidente);
- h) non rispettare un'istruzione della giuria (per es. correzione della tenuta).
Vedere anche RG Allegato I, 1-3

³ *Linea di partenza e d'arrivo*

- a) non tagliare la linea di partenza o quella d'arrivo;
- b) tagliare la linea di partenza nel senso sbagliato prima di saltare l'ostacolo numero uno (eccezione: ostacolo alternativo cif. 11.2,2 nr. 2);
- c) oltrepassare la linea d'arrivo nel senso sbagliato senza correggere l'errore.

Regolamento di salto

⁴ *Durante il percorso*

- a) saltare un ostacolo non rispettando l'ordine e il senso indicati;
- b) non attenersi alle disposizioni del grafico del percorso (per es. passaggio al trotto o al passo, scendere da cavallo);
- c) saltare un ostacolo prima di aver rettificato un errore di percorso;
- d) passare una bandiera dal lato sbagliato e non correggere tale errore prima di affrontare il prossimo ostacolo;
- e) saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- f) saltare un ostacolo dopo aver tagliato la linea d'arrivo; ad eccezione di un ostacolo facoltativo
- g) non tagliare a cavallo la linea d'arrivo (difese e scarti avvenuti dopo il passaggio della linea d'arrivo non sono penalizzati);
- h) superare il tempo massimo;
- i) saltare un ostacolo abbattuto prima che sia stato ricostruito;
- j) ripartire dopo un'interruzione senza aver atteso il suono della campana;
- k) non poter continuare il percorso a causa di una difesa del cavallo superiore a 60 secondi;
- l) impiegare più di 60 secondi a saltare l'ostacolo successivo;
- m) perdere il cap o il casco tra la linea di partenza e quella d'arrivo;
- n) cadere durante il percorso;
- o) maltrattare il cavallo.

⁵ *Ostacoli combinati*

- a) non saltare separatamente ogni singolo elemento di una combinazione;
- b) non ripetere tutti i singoli elementi di una combinazione dopo una disobbedienza (eccezione: ostacoli combinati chiusi).

⁶ *Uscita dal campo di gara*

- a) lasciare il campo gara prima di aver concluso il percorso (cavaliere e/o cavallo);
- b) non uscire a cavallo dal campo gara (i casi speciali sono a discrezione della giuria);
- c) non uscire dal campo gara dall'uscita indicata.

⁷ *Condizioni esterne*

- a) ottenere, intenzionalmente o no, aiuti di terzi (a discrezione della giuria);
- b) compiere un numero tale di errori da escludere un qualsiasi piazzamento.

⁸ *Prestazione insufficiente*

Su domanda di una persona qualificata (un membro del comitato, del direttorio per il salto, un giudice di salto nazionale), il direttorio può escludere dalle gare un cavallo per un massimo di 3 mesi qualora la sua prestazione fosse insufficiente (vedere anche RG Allegato I 1-3).

CAPITOLO 13: DISPOSIZIONI FINALI

13.1 Entrata in vigore e carattere vincolante

¹ Il presente regolamento di salto entra in vigore il 1° gennaio 2012 e sostituisce l'edizione 2007.

² In caso di divergenze tra il testo italiano e quello tedesco, prevale il testo tedesco.

Regolamento di salto

ALLEGATO I TABELLE

I.1 CALCOLO DELLE SOMME DIE PUNTI (SoP)

Base del calcolo: Rango	Altezza degli ostacoli SoP	Fino e compreso 95 cm		100 / 105cm		110 / 115cm		120 / 125 cm		130 / 135 cm		140 / 145cm		ab 150 cm	
		Fattore	SoP	Fattore	SoP	Fattore	SoP	Fattore	SoP	Fattore	SoP	Fattore	SoP	Fattore	SoP
1	11	1	11	3	33	7	77	18	198	40	440	85	935	120	1'320
2	9	1	9	3	27	7	63	18	162	40	360	85	765	120	1'080
3	8	1	8	3	24	7	56	18	144	40	320	85	680	120	960
4	7	1	7	3	21	7	49	18	126	40	280	85	595	120	840
5	6	1	6	3	18	7	42	18	108	40	240	85	510	120	720
6	5	1	5	3	15	7	35	18	90	40	200	85	425	120	600
7	4	1	4	3	12	7	28	18	72	40	160	85	340	120	480
8	3	1	3	3	9	7	21	18	54	40	120	85	255	120	360
9	2	1	2	3	6	7	14	18	36	40	80	85	170	120	240
dès 10	1	1	1	3	3	7	7	18	18	40	40	85	85	120	120

In caso di classifica, cavalli e cavalieri ricevono la stasse somma di punti

Nelle gare giudicate alla tabella A senza cronometro cavalli e cavalieri riceveranno 1 punto x fattore corrispondente / 11.01.2011

Regolamento di salto

ALLEGATO: TABELLE

Calcolo del tempo minimo

Velocità: 300 m/minuto

M	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	20"	22"	24"	26"	28"	30"	32"	34"	36"	38"
200	40"	42"	44"	46"	48"	50"	52"	54"	56"	58"
300	60"	62"	64"	66"	68"	70"	72"	74"	76"	78"
400	80"	82"	84"	86"	88"	90"	92"	94"	96"	98"
500	100"	102"	104"	106"	108"	110"	112"	114"	116"	118"
600	120"	122"	124"	126"	128"	130"	132"	134"	136"	138"
700	140"	142"	144"	146"	148"	150"	152"	154"	156"	158"
800	160"	162"	164"	166"	168"	170"	172"	174"	176"	178"
900	180"	182"	184"	186"	188"	190"	192"	194"	196"	198"

Velocità: 325 m/minuto

M	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	19"	21"	23"	24"	26"	28"	30"	32"	34"	36"
200	37"	39"	41"	43"	45"	47"	48"	50"	52"	54"
300	56"	58"	60"	61"	63"	65"	67"	69"	71"	72"
400	74"	76"	78"	80"	82"	84"	85"	87"	89"	91"
500	93"	95"	96"	98"	100"	102"	104"	106"	108"	109"
600	111"	113"	115"	117"	119"	120"	122"	124"	126"	128"
700	130"	132"	133"	135"	137"	139"	141"	143"	144"	146"
800	148"	150"	152"	154"	156"	157"	159"	161"	163"	165"
900	167"	169"	170"	172"	174"	176"	178"	180"	181"	183"

Velocità: 350 m/minuto

m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	18"	19"	21"	23"	24"	26"	28"	30"	31"	33"
200	35"	36"	38"	40"	42"	43"	45"	47"	48"	50"
300	52"	54"	55"	57"	59"	60"	62"	64"	66"	67"
400	69"	71"	72"	74"	76"	78"	79"	81"	83"	84"
500	86"	88"	90"	91"	93"	95"	96"	98"	100"	102"
600	103"	105"	107"	108"	110"	112"	114"	115"	117"	119"
700	120"	122"	124"	126"	127"	129"	131"	132"	134"	136"
800	138"	139"	141"	143"	144"	146"	148"	150"	151"	153"
900	155"	156"	158"	160"	162"	163"	165"	167"	168"	170"

Regolamento di salto

Velocità: 375 m/minuto

m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	16"	18"	20"	21"	23"	24"	26"	28"	29"	31"
200	32"	34"	36"	37"	39"	40"	42"	44"	45"	47"
300	48"	50"	52"	53"	55"	56"	58"	60"	61"	63"
400	64"	66"	68"	69"	71"	72"	74"	76"	77"	79"
500	80"	82"	84"	85"	87"	88"	90"	92"	93"	95"
600	96"	98"	100"	101"	103"	104"	106"	108"	109"	111"
700	112"	114"	116"	117"	119"	120"	122"	124"	125"	127"
800	128"	130"	132"	133"	135"	136"	138"	140"	141"	143"
900	144"	146"	148"	149"	151"	152"	154"	156"	157"	159"

Velocità: 400 m/minuto

m	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	15"	17"	18"	20"	21"	23"	24"	26"	27"	29"
200	30"	32"	33"	35"	36"	38"	39"	41"	42"	44"
300	45"	47"	48"	50"	51"	53"	54"	56"	57"	59"
400	60"	62"	63"	65"	66"	68"	69"	71"	72"	74"
500	75"	77"	78"	80"	81"	83"	84"	86"	87"	89"
600	90"	92"	93"	95"	96"	98"	99"	101"	102"	104"
700	105"	107"	108"	110"	111"	113"	114"	116"	117"	119"
800	120"	122"	123"	125"	126"	128"	129"	131"	132"	134"
900	135"	137"	138"	140"	141"	143"	144"	146"	147"	149"

Regolamento di salto

I.3 Calcolo del tempo ideale

Esempio: gare con tempo ideale (350m/min., lunghezza del percorso 350m = tempo ideale di 60 sec.)

No di partenza	Risultato cav.:	Risultato tempo ideale:	Differenza del tempo:	Rango:
1	1 = 0/58,65	2 punti, 58,65 secondi	1,35 sec.	4
2	2 = 0/57,75	3 punti, 57,75 secondi	2,25 sec.	5
3	3 = 0/59,50	1 punto, 59,50 secondi	0,50 sec.	2
4	4 = 0/61,20	2 punti, 61,20 secondi	1,20 sec.	3
5	5 = 0/59,75	1 punto, 59,75 secondi	0,25 sec.	1
6	6 = 4/60,85	5 punti, 60,85 secondi	0,85 sec.	6
7	7 = 0/66,75	7 punti, 66,75 secondi	6,75 sec.	7

Regolamento di salto

ALLEGATO II

ALLEGATO Gruppo di giudici

Manifestazione	Numero totale di giudici	Presidente di giuria	Membri di giuria	Membri supplementari	Presidente di una gara	Giudice campo prova	Giudice riviera	Compiti suppl. doping, ecc.
	Minimo	Qualifica	Qualifica	Minimo	Qualifica	Qualifica	Qualifica	Qualifica minima
		Nominato dalla disciplina salto						
Campionato Svizzero	(**) Presidente + 3	PG	GN	2	PG	GN	GN	1 GN
Campionati regionali	(**) Presidente + 3	PG	GN	2	PG	GN	GN	1 GN
		Nominato dal CO / base : lista dei PG						
Da N140	Presidente + 2 (*)	PG	GN	3	PG / GN	GN	GN	1 GN o aspirante
R/N130/135	Presidente + 2 (*)	PG	GN	3	GN	GN	GN	1 GN o aspirante
R/N120/125	Presidente + 2 (*)	PG	GN o aspirante	2	GN o aspirante	GN o aspirante(****)	-	1 GN o aspirante
R/N110/115	Presidente + 1 (*)	PG	GN o aspirante	1 - 2	GN o aspirante	GN o aspirant e(****)	-	Nominato dal CO
R/N100/105	Presidente + 1 (*)	PG	GN o aspirante	1 - 2	GN ou aspirant	GN ou aspirant (****)	-	Nominato dal CO
Gare di stile	Presidente + 1 (*)	PG	GN o aspirante	1 + 2 giudici di stile	GN o aspirante	GN o aspirant e(****)	-	Nominato dal CO
Gare B , Gare speciali e particolari	Presidente + 1 (*)	PG	GN o aspirante	1 - 2	GN o aspirante	GN o aspirant e(****)	-	Nominato dal CO

Regolamento di salto

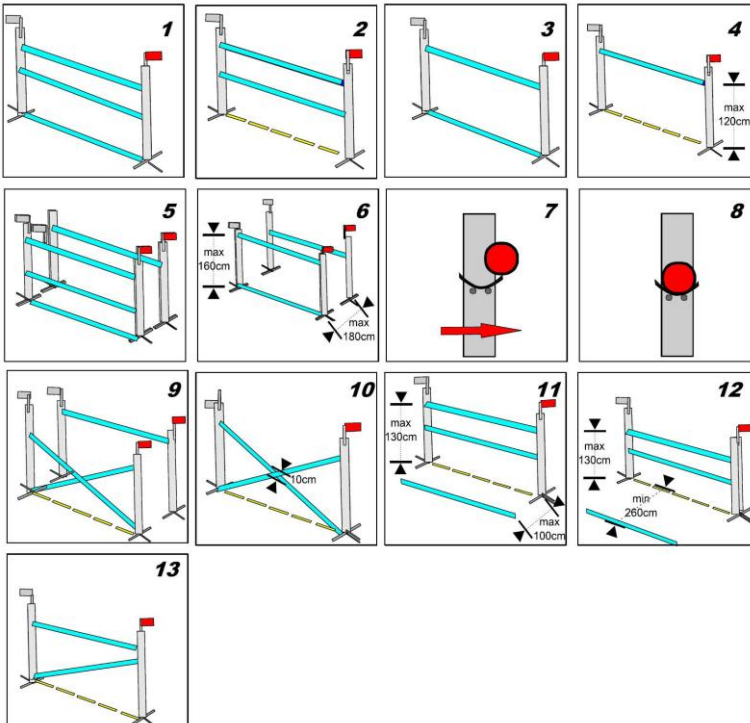
- (*) Un giudice supplementare alla riviera (se c'è una riviera) o in caso di un gran numero di gare al giorno.
- (**) Campionato svizzero : nominato dal direttorio salto FSSE / Campionati regionali : nominato dal responsabile di disciplina dell'associazione regionale.
- (***) In campo prova, possono essere designati solo gli aspiranti giudici a partire dal secondo anno di formazione.
In caso di ingaggio di aspiranti giudici, 2 giudici sono obbligatori sulla tribuna della giuria.

IMPORTANTE: il numero dei giudici menzionati è un minimo e deve essere adattato al numero di gare disputate ogni giorno.

Allegato III : Ostacoli permessi in campo prova



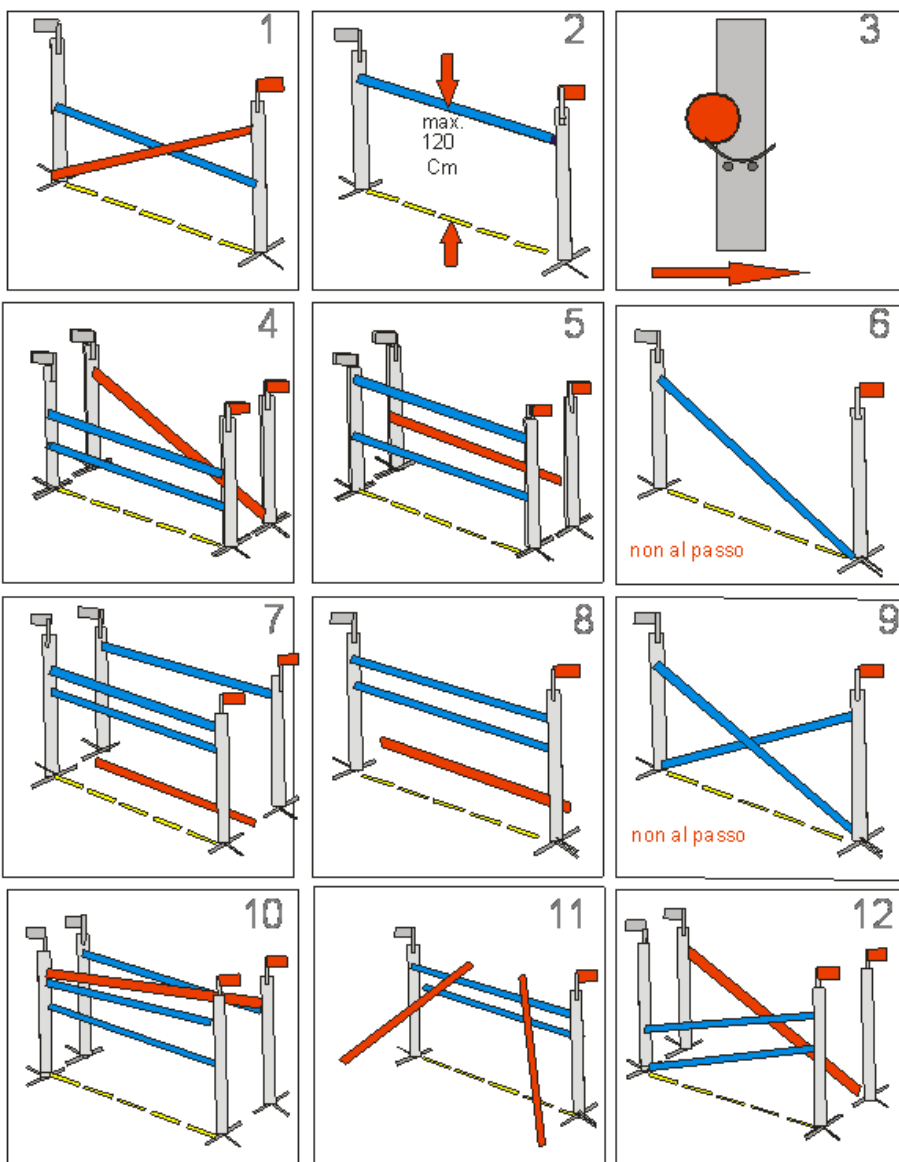
Erlaubte Hindernisse auf dem Abreitplatz
Obstacles sur la place d'entraînement



Korrekte Übungshindernisse
Obstacles d'entraînement corrects

Altezza = al massimo 10 cm in più dell'altezza della gara in corso di svolgimento (salvo il disegno 4), ma mai più alto di 160 cm. L'altezza del supporto è determinante per quello che concerne le croci e le barriere in diagonale. Per un oxer, l'altezza della barriera posteriore non deve mai essere inferiore a quella della barriera anteriore. La ginnastica (disegni 11 e 12) è autorizzata solo se nessun altro cavaliere si sta allenando sull'ostacolo.

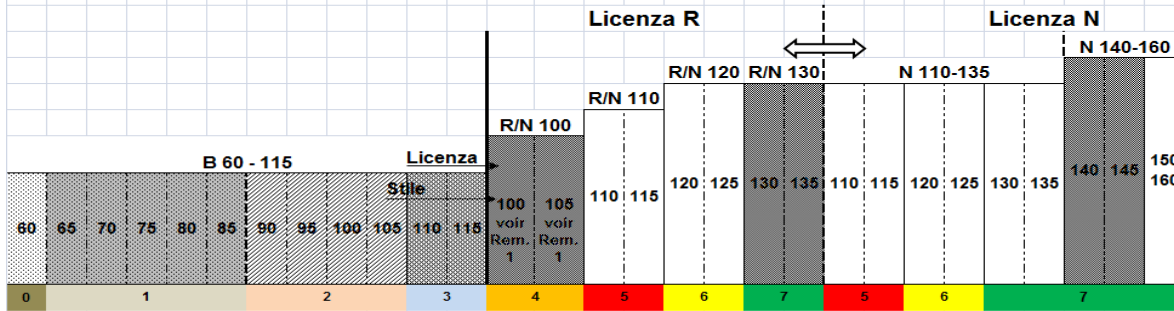
Allegato IV : Ostacoli proibiti sul campo prova



Regolamento di salto

Allegato V - Licenze 2011

	Livello per cavalieri che non desiderano fare la licenza
	Secondo RS 7.2, punto 6, i cavalieri con licenza R (senza limitazione) hanno la possibilità di partecipare alle gare N140/145. In caso di classifica in N140/145, il cavaliere non può concorrere con lo stesso cavallo alle gare R/N130/135 fino alla fine dell'anno civile.
↔	Permeabile verso l'alto e verso il basso. L'organizzatore può proporre delle gare miste.
↑	Permeabile solamente verso l'alto. I licenziati devono partecipare a delle gare di livello R/N 100 al minimo.



Osserv. 1: nuovi licenziati, durante il primo anno.

- 0 Cavalieri con massimo 50 SoP / Cavalli senza limitazione
- 1 Cavalieri B con massimo 300 SoP / Cavalli senza limitazione
- 2 Cavalieri B senza limitazione (fino al 31.12.2011). Cavalli senza limitazione
- 3 Solamente nelle gare B/R, cavalieri R massimo 300 SoP, e cavalli massimo 300 SoP
- 4 Cavalieri B > 300 SoP / Cavalli senza limitazione
- 5 Solamente nelle gare B/R, cavalieri R > 300 SoP, e cavalli massimo 900 SoP
- 6 Cavalli con massimo 300 SoP / Cavalieri senza limitazione
- 7 Cavalli con massimo 900 SoP / Cavalieri senza limitazione
- 8 Cavalli con cavalieri R: massimo 5000 SoP solo per R125 e superiore / Cavalli con cavalieri N: massimo 2500 SoP
- 9 Cavalli e cavalieri senza limitazione

Regolamento salto, valido dal 01.02.2011 (corretto 02.02.2011)