



Federazione Italiana Sport Equestri

PROGETTO SPORT 2023– COL. LODOVICO NAVA

Alle categorie junior, montando i cavalli, potranno partecipare anche i cavalieri **dai 9 anni**.

Le categorie saranno ritenute valide ai fini dei passaggi di patente come da Regolamento Autorizzazioni a Montare <https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>

Il Progetto Sport 2023 si articola in 4 fasi: Qualifiche Regionali– Finale Regionale – Finale Nazionale - BEST RIDER PROGETTO SPORT

STRUTTURA DI COORDINAMENTO

L'organigramma della Struttura di Coordinamento prevede un Referente Nazionale nominato dal Consiglio Federale. Al referente Nazionale fanno riferimento i Referenti Regionali, nominati dai rispettivi Consigli Regionali, per ogni chiarimento sul Regolamento, per informazioni, proposte, ecc.

Ogni Comitato Regionale nomina il proprio Referente del Progetto che ha il compito di mantenere i contatti con il Referente Nazionale nonché con i Tecnici e i Comitati Organizzatori della propria Regione. Il Referente Regionale del Progetto è l'interlocutore sul territorio a disposizione di tutti i partecipanti per il chiarimento di qualsivoglia dubbio regolamentare o relativo al calendario.

DIRETTORE SPORTIVO
FRANCESCO GIRARDI

DIPARTIMENTO PROMOZIONE E SVILUPPO AGONISMO

REFERENTE NAZIONALE
CARLO FORCELLA

COMITATI REGIONALI
REFERENTI REGIONALI

GENERALITÀ

La programmazione del numero di tappe Regionali del Progetto Sport 2023 è libera

Su autorizzazione del Comitato regionale di competenza, il Format del Progetto Sport può essere inserito nell'ambito di un concorso nazionale presente in calendario sul proprio territorio o può essere programmato come manifestazione a sé stante ed eventualmente integrato con categorie aggiunte. Nel caso in cui sia inserito insieme ad altra formula di concorso se il numero degli iscritti superi i 150 binomi nelle categorie del Progetto Sport, il Comitato Organizzatore deve disporre di due campi gara e due campi prova e dovranno essere rispettate le dimensioni minime dei campi indicate in seguito. Il Comitato Organizzatore deve garantire lo svolgimento di tutte le prove del Progetto Sport durante la giornata.



Federazione Italiana Sport Equestri

Si consiglia ai Comitati Regionali di programmare mediamente una tappa del Progetto Sport ogni mese da marzo a settembre, al fine di consentire a coloro che sono interessati ad acquisire i piazzamenti per il conseguimento del primo grado di avere un numero sufficiente di opportunità.

La valutazione dell'inserimento delle categorie aggiunte nelle Qualifiche Regionali, anche per quanto riguarda il numero massimo, e/o della programmazione delle categorie del Progetto Sport nell'ambito di un concorso nazionale, è di competenza di ogni singolo Comitato Regionale. Deve essere sempre garantita la priorità d'iscrizione per i binomi partecipanti al Progetto Sport.

La programmazione delle Tappe Regionali potrà avvenire in 1 o più giornate di gara.

Le categorie di stile qualificanti (altezza 110 e 115 cm) sono autorizzate dal week end 3/5 marzo al 17 settembre, esclusivamente nel contesto del Progetto Sport, Campionati Italiani Giovanili/Pony e Campionati Regionali (pony e cavalli) in cui siano eventualmente previste categorie di stile.

Per facilitare ai Tecnici e ai Cavalieri di programmare le tappe del Progetto Sport a cui prendere parte, si richiede ai Comitati Regionali di comunicare alla Fise (promozionesviluppo@fise.it) entro il 13 febbraio 2023, la pianificazione delle tappe regionali della prima semestralità ed entro il 15 maggio le date delle tappe della seconda semestralità ed entro lo stesso termine di inserire nel calendario on line le tappe assegnate ai comitati organizzatori, successivamente a tali termini, sarà consentito a ciascun Comitato Regionale l'inserimento di sole due ulteriori date a semestre (oltre eventuali spostamenti e/o recuperi di tappe non disputate), per tali eventuali spostamenti/inserimenti tardivi dovrà essere effettuata apposita richiesta agli uffici Federali (promozionesviluppo@fise.it)

Una volta inserite nel calendario on line, tutte le tappe programmate sul territorio nazionale potranno essere visualizzate dagli utenti attraverso il sito Fise, seguendo il percorso **Sport- Salto Ostacoli- Calendario salto ostacoli** inserendo la dicitura **progetto sport nel riquadro "cerca"**, oppure cliccando il seguente link <https://www.fise.it/sport/salto-ostacoli/calendari.html>

Definite le tappe regionali, i Comitati Regionali, nominano con sollecitudine il Giudice di Stile per ogni tappa, questo per verificare e garantire la disponibilità del giudice stesso e comunicarlo alla FISE (Dipartimento Promozione e Sviluppo Agonismo promozionesviluppo@fise.it). È auspicabile che i Giudici di Stile siano individuati in Regioni differenti da quelle in cui si svolge la tappa.

GIUDICE DI STILE

La nomina dei Giudici di Stile spetta ai Comitati Regionali competenti per il territorio che potranno scegliere dall'elenco dei giudici di stile nazionali o di 1° livello al seguente link: <https://www.fise.it/attivita-federazione/ufficiali-di-gara/cerca-ufficiali-di-gara.html>. È raccomandata la rotazione dei giudici. Un Giudice di Stile non può giudicare più del 50% delle tappe per le qualifiche Regionali programmate nella stessa Regione. In caso di programmazione di tappe in numero dispari lo stesso giudice può essere incaricato a giudicare tenuto conto della percentuale calcolata per eccesso (es. numero di tappe previste 3 lo stesso giudice potrà essere nominato per 2 volte)

L'organizzazione della trasferta del giudice di stile e le relative spese e indennità sono a carico dei Comitati Organizzatori.

Fino a un numero di 138 iscritti alle categorie STILE A FASI è sufficiente un Giudice. Quando alla chiusura delle iscrizioni on-line si rileva l'iscrizione di più di 138 binomi il Comitato Regionale provvede alla nomina di un secondo Giudice. Nell'eventualità di più di 280 iscritti nelle categorie di Stile in una sola tappa il Comitato Regionale provvede alla nomina di un terzo giudice (nel caso di due o tre Giudici di



Federazione Italiana Sport Equestri

Stile, al fine di un'equità di giudizio, il secondo/terzo Giudice dovrà giudicare comunque per intero almeno tutto un livello).

Di seguito si riportano i livelli previsti con i relativi gruppi.

Livello 80 – altezza 80 cm (pat. A e Brevetti) Gruppo 1 Pony Gruppo 2 Junior Gruppo 3 Senior	Livello Base – altezza 90 cm (Brevetti) Gruppo 1 Pony Gruppo 2 Junior Gruppo 3 Senior
Livello 1 – altezza 100 cm (Brevetti) Gruppo 1 Pony Gruppo 2 Junior Gruppo 3 Senior	Livello 2 – altezza 110 cm (Brevetti) Gruppo 1 Pony Gruppo 2 Junior Gruppo 3 Senior
Livello 3 – altezza 115 cm (Brevetti e 1° Grado) Gruppo 1 Pony Gruppo 2 Junior Gruppo 3 Senior	Livello 4 – altezza 120 cm (1° Grado e 2° Grado con Pony) Gruppo 1 Junior/pony Gruppo 2 Senior
Livello 5 – altezza 125 cm (1° Grado senior e 1° e 2° Grado junior) Gruppo 1 Junior/pony Gruppo 2 Senior	

PROGRAMMA TECNICO

Per i gruppi junior e pony: Categoria Stile a fasi consecutive p.f. 20.1 Tab. A (scheda di base allegata).
Si specifica che per il Progetto sport l'eliminazione è alla seconda disobbedienza.

Per i gruppi Senior: categoria a fasi consecutive p.f.-20.1

Categoria a tempo p.f.3

	Livello 80	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4	Livello 5
Altezza	80 cm	90 cm	100 cm	110 cm	115 cm	120 cm	125 cm
Patente	A ludica / Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/1° G	1° G. (pony con 1° e 2° G)	1°g Senior 1°e2° gr junior
Gruppi	-Pony -Junior -Senior	-Pony -Junior -Senior	-Pony -Junior -Senior	-Pony -Junior -Senior	-Pony -Junior -Senior	-Junior/ Pony -Senior	-Junior/ Pony -Senior
N° Ostacoli	Cat. Stile a Fasi 12 Cat. Tempo 10	Cat. Stile a Fasi 12 Cat. Tempo 10	Cat. Stile a Fasi 12 Cat. Tempo 11/12				
Velocità	325 mt/min*	325 mt/min*	350 mt/min*	350 mt/min*	350 mt/min*	350 mt/min*	350 mt/min*
Velocità	Nel caso di svolgimento in campi indoor la velocità può essere ridotta di 25 Mt/min.						

L'ordine della programmazione delle 2 prove è libero e deve essere dichiarato nel programma della manifestazione.

Nei concorsi in cui il progetto Sport prevede le iscrizioni giornaliere, per il secondo giorno non è obbligatoria la dichiarazione di partenza mediante firma, per tutti gli altri concorsi la firma per la seconda giornata è obbligatoria.



CARATTERISTICHE TECNICHE

Le misure dei campi devono essere almeno 3200 m² (mt. 40 x 80 circa) outdoor e almeno mt. 30 x 60 indoor.

Per ogni singolo livello sono previste le caratteristiche tecniche riportate nella tabella allegata.

Il Direttore di Campo deve effettuare la misurazione del percorso con grande attenzione compiendo le traiettorie più corrette senza diminuire o aumentare la lunghezza del tracciato utile ai fini della definizione del tempo massimo. I Direttori di Campo titolari delle tappe del Progetto Sport sono invitati ad utilizzare la rondella metrica

Il Presidente di Giuria, il Delegato (ove presente), il Giudice di Stile, procedono a verificare le altezze dandone atto al Presidente di Giuria di inserirlo nella relazione. In ogni tappa delle Qualifiche Regionali del Progetto Sport il controllo della rigorosa aderenza dei percorsi alle prescrizioni tecniche compete ai Presidenti di Giuria e ai Giudici di Stile. Il Referente Nazionale quando presente svolge anche il ruolo di Delegato FISE.

Per il rispetto delle altezze e caratteristiche tecniche il Referente regionale (se presente) può interfacciarsi con il Presidente di giuria, fermo restando che tutte le decisioni in merito comunque spettano al Presidente di giuria

Ordine di partenza del 1° giorno/1° prova: a sorteggio, in base all'assegnazione automatica del numero di testiera.

Ordine di partenza del 2° giorno/2° prova: inverso alla classifica della categoria della 1^a prova, i binomi che non hanno preso parte alla 1^a prova vengono inseriti nell'ordine per primi.

QUOTE DI ISCRIZIONE: giornaliera come da libro quote visionabili al seguente link: <https://www.fise.it/images/documenti/Image Archive/Regolamenti/Libro Quote FISE 2023 con evidenze Rev. 09-01-2023 .pdf> (non è possibile nelle tappe regionali aumentare le quote del 5% nella formula di gara del Progetto Sport)

Nel caso di programmazione del Progetto Sport nell'ambito di un concorso che prevede quote di iscrizione forfettarie, al concorrente iscritto può essere richiesta, oltre alla quota del Progetto Sport la quota relativa agli eventuali percorsi aggiuntivi a cui prende parte, nel rispetto delle limitazioni previste dal regolamento.

SERVIZI

I servizi obbligatori per lo svolgimento del Progetto Sport sono quelli previsti dal Regolamento Nazionale Salto Ostacoli, in aggiunta il servizio di cronometraggio obbligatorio.

Al fine di contribuire alle spese dei Comitati Organizzatori che programmano il Progetto Sport, la Federazione esenta il Comitato Organizzatore dal pagamento delle quote di Spettanza FISE fino a 135 binomi partiti nelle categorie dello stesso (dal 136° iscritto la quota di spettanza da versare è computata su **tutti** gli iscritti). Il numero dei partecipanti al Progetto Sport non fa cumulo con i partenti dell'eventuale Nazionale al fine del conteggio del numero minimo di partenti per il calcolo spettanze Fise.

PARTECIPAZIONI E LIMITAZIONI

Nel caso in cui il Progetto Sport sia inserito in un concorso Nazionale di qualsiasi formula di gara, lo stesso binomio può partecipare alle eventuali categorie differenti da quelle del Progetto Sport, integrando il pagamento delle quote d'iscrizione, ferme restando le seguenti limitazioni:



1. Il cavallo/pony può essere montato esclusivamente dal cavaliere/i con cui è iscritto alle categorie del Progetto (può essere montato da altro cavaliere solo in categorie che si svolgono successivamente alla seconda prova del Progetto cui ha partecipato) ad eccezione per i cavalli/pony del livello 80 che possono essere montati in gara da altri cavalieri in categorie pari o inferiori ad 80 cm; Il mancato rispetto della suddetta prescrizione comporta la partecipazione fuori classifica nella categoria del Progetto Sport.
2. Nell'ambito della stessa giornata, il cavallo/pony iscritto alle categorie del Progetto Sport non può partecipare ad altre categorie di altezza superiore se programmate prima della categoria del progetto. Il mancato rispetto della suddetta prescrizione comporta la partecipazione fuori classifica nella categoria del Progetto Sport.
3. Nel caso di inserimento in un concorso Nazionale A, in cui il Progetto Sport sia programmato il secondo e il terzo giorno, il primo giorno il binomio può partire in qualsiasi categoria, nel rispetto della patente in possesso.
4. Per i pony partecipanti al Progetto Sport non vengono attuate le limitazioni alla partecipazione redatte nel Regolamento Nazionale Pony in vigore.

CRITERI DI PARTECIPAZIONE

1. È permessa la partecipazione al Progetto Sport di uno stesso cavallo/pony con più cavalieri (inclusi i senior). Nell'ambito dello stesso concorso un cavallo può essere montato da 2 cavalieri nello stesso livello ma in gruppi diversi, salvo nei livelli 80, base e 1, nei quali il cavallo/pony può essere montato anche da due cavalieri nello stesso gruppo, nel rispetto del numero dei percorsi consentiti dal Regolamento Salto Ostacoli. Questa regola vale anche per la Finale Regionale, la Finale Nazionale e Il Best Rider
2. Nel livello 80 il cavallo/pony può essere montato al massimo da due cavalieri
3. Nel caso in cui un cavallo/pony partecipi alla Finale Nazionale nello stesso livello/gruppo con due cavalieri, lo stesso può prendere parte alla BEST RIDER soltanto con un cavaliere (il migliore tra i due in classifica).
4. È consentita la partecipazione di uno stesso binomio a 2 livelli diversi solo nelle Qualifiche Regionali, Finale Regionale e Finale Nazionale. Nel caso in cui il binomio sia qualificato per il Best Rider in 2 livelli, dovrà scegliere a quale partecipare.
5. Se un cavaliere si qualifica alla FINALE NAZIONALE e poi al **BEST RIDER PROGETTO SPORT** con 2 cavalli/pony in 2 livelli differenti può partecipare con entrambi.
6. Lo stesso cavaliere può partecipare al Gruppo Junior (montando un cavallo) e Gruppo Pony dello stesso livello.
7. È consentita la partecipazione di uno stesso cavaliere con più cavalli/pony al Progetto Sport, sia nello stesso livello/gruppo sia a livelli o gruppi differenti. Un cavaliere può partecipare allo stesso Gruppo/Livello (es: Livello 1 – Gruppo Junior) anche con più cavalli o, nel caso del Gruppo Pony, anche con più pony, nel rispetto di quanto previsto dal regolamento Salto Ostacoli. AL BEST RIDER PROGETTO SPORT, se qualificato nello stesso Livello/Gruppo, può partecipare solo con un cavallo/pony. Qualora le 2 prove vengano disputate in una sola giornata, nel livello 80, non è consentito allo stesso cavallo/pony di effettuare più di due percorsi nel complessivo delle due prove.
8. Nelle Tappe di Qualifiche Regionali è obbligatoria la partecipazione del binomio a entrambe le giornate di gara, per rendere valida la tappa ai fini della partecipazione alla Finale Regionale.
9. Gli Istruttori delle discipline olimpiche (OTEB ed Istruttore di Base con patente di 1° grado, Istruttore Federale 1,2,3 Livello) possono partecipare come cavalieri esclusivamente al livello 4 e 5.
10. Agli OTEB e agli Istruttori di Base con la patente Brevetto è consentita la partecipazione quali cavalieri esclusivamente al livello 3.



PUNTEGGI

TABELLA PUNTEGGI – Categoria Stile a Fasi 20.1 (scheda Stile Base) - Categoria a Tempo (P.F. 3 – Tab. A)

Colonna A		Colonna B	
Punti da attribuirsi in base alle penalità conseguite		Coefficiente da attribuirsi in base alla classifica	
Penalità	Punti	Classifica	Coefficiente
0	11	1	1.2
Da 1 a 3	9	2	1.18
4	7	3	1.16
Da 5 a 7	5	4	1.14
8	3	5	1.12
Da 9 a 11	2	6	1.10
12	1	7	1.08
Oltre 12	0	8	1.06
		9	1.04
		10	1.02
		Oltre 10	1.00

Esempio: un concorrente dodicesimo classificato nella categoria a tempo in cui sono partiti 25 binomi, con 4 penalità, riceve 7 punti.

Ai binomi eliminati o ritirati nella 1^a prova nella categoria stile a fasi e/o nella 2^a prova, categoria a tempo, viene assegnato un punteggio per la prova pari a 0. Ai fini delle qualifiche per la finale regionale e nazionale si terrà in considerazione l'eventuale punteggio ottenuto nella prova portata a termine. Il punteggio non viene considerato nel caso in cui il binomio risulti non partito in una delle due prove.

Nel caso in cui un concorrente effettui un cambio di residenza di Regione durante la fase regionale, porta con sé nella nuova Regione di tesseramento il 50% del punteggio acquisito di ogni tappa fino ad allora disputata. Nel caso in cui il passaggio in altra Regione avvenga successivamente al termine della fase di qualifica regionale, il binomio rimane qualificato nella quota della Regione per cui era tesserato, indipendentemente dalla nuova Regione di tesseramento.

La Segreteria di concorso elabora una classifica unica per gruppo/livello senza distinzione di appartenenza del cavaliere a una Regione piuttosto che a una altra, avendo comunque cura di riportare sia negli ordini di partenza sia nelle classifiche, la Regione di appartenenza di ciascun cavaliere.

Entro il martedì successivo al termine della manifestazione, la Segreteria di Concorso invia ai Comitati Regionali interessati, le classifiche ufficiali della tappa. **Il Comitato Regionale elabora le classifiche predisponendo le stesse sul file allegato, con la distinzione per i punteggi acquisiti nella categoria Stile a Fasi e per i punteggi acquisiti nella categoria a tempo,** e le pubblica sul sito del Comitato Regionale nel cui territorio la Tappa ha avuto svolgimento. Entro il successivo giovedì il Comitato Regionale provvede a pubblicare le Computer List Regionali progressivamente aggiornate.

Le Computer List Regionali sono aggiornate di volta in volta con i punti delle singole tappe.

Nelle classifiche delle Fasi Regionali dovranno essere inseriti tutti i binomi che abbiano preso parte alle stesse, compresi quelli che abbiano ottenuto un punteggio pari a 0, (anche coloro che hanno partecipato ad una sola giornata).



La classifica del vincitore della finale Regionale dovrà essere stilata sulla base dei punteggi acquisiti esclusivamente nelle due prove della tappa della Finale Regionale.

FASI DI QUALIFICA

TABELLA QUALIFICHE	
FINALE REGIONALE	DUE TAPPE effettuate (indifferentemente se in regione o no) partito in tutte e due le prove della tappa senza punteggio minimo*
* alla finale Regionale può partecipare anche chi non ha le qualifiche, non rientrando in classifica finale regionale. La finale regionale assegna a TUTTI i partecipanti il doppio del punteggio acquisito	
FINALE NAZIONALE	TRE TAPPE effettuate (è considerata tappa anche la finale regionale) partito in tutte le prove della tappa di cui due in regione ed almeno una delle tre nel secondo periodo con un punteggio minimo totale di 30 punti
BEST RIDER	migliori qualificati nella Finale Nazionale in base alla tabella delle qualifiche. A partire dal livello 1, i primi classificati della scheda di stile "punti di merito" nei segmenti junior e pony saranno qualificati di diritto (scheda utilizzata esclusivamente nella finale Nazionale)

FASE 3 –FINALE NAZIONALE

Alla Finale Nazionale accedono il 25% ex aequo compresi dei binomi partecipanti per ogni livello/gruppo alla Fase Regionale purché abbiano conseguito un punteggio minimo di 30 punti tenendo conto anche dei binomi che non hanno avuto accesso alla Finale Regionale compresi coloro che hanno ottenuto un punteggio pari a 0 o che hanno preso parte ad 1 sola giornata di gara, poiché la percentuale dei qualificati alla FINALE NAZIONALE è calcolata sul numero complessivo dei binomi che hanno preso parte al circuito.

Si specifica inoltre che per agevolare le Regioni con un numero di partenti esiguo, nei gruppi di qualsiasi livello con un numero di partenti totali non superiori a 8, si qualificano comunque 3 binomi purché abbiano ottenuto il punteggio minimo di 30 punti

In caso d'impossibilità di partecipazione alla Finale Nazionale da parte di binomi qualificati, i Comitati Regionali provvedono tempestivamente a sostituirli facendo subentrare i successivi in graduatoria purché in possesso dei requisiti sopra citati, al fine di mantenere nella Finale per ciascun Comitato Regionale il quorum previsto del 25%.

Nel determinare il numero dei qualificati viene considerata la risultanza matematica della percentuale arrotondata in eccesso (es: 13 partecipanti 25% = 3.25 – si qualificano 4 binomi).

E' consentito al binomio che ha acquisito punti in un livello di passare a un livello SUPERIORE portando con sé il 50% del punteggio fino ad all'ora acquisito della/delle eventuali tappe utili alla qualifica per la finale Nazionale, purché il cambio di categoria venga comunicato agli uffici dei Comitati Regionali prima della tappa Finale Regionale per iscritto da parte dell'associazione cui è tesserato il cavaliere in caso di junior o dal tesserato stesso nel caso di senior.



PARTECIPAZIONE FINALE NAZIONALE

- Ricordando che le classifiche regionali saranno stilate per BINOMIO, è data facoltà al cavaliere qualificato di prendere parte alla FINALE con un cavallo/pony diverso rispetto a quello con il quale si è qualificato nella Fase Regionale a patto che abbia portato a termine ad almeno una tappa durante la fase regionale (in qualsiasi livello)
- Al BEST RIDER si qualifica il binomio partito nella Finale Nazionale.
- Per una migliore riuscita della manifestazione nell'organizzazione del programma FISE si riserva di suddividere le categorie in quattro giornate iniziando alcune gare il giovedì

PROGRAMMA TECNICO FINALE NAZIONALE

Svolgimento su tre giornate di gara come di seguito:

Per gruppi junior e pony:

- 1^a prova: Categoria di Stile a Tempo (scheda utilizzata "Stile base")
- 2^a prova: Categoria Stile a Fasi Consecutive P.F. 20.1 – (scheda "Stile punti di merito**" e scheda "Stile Base")
- 3^a Prova: Categoria Tempo

**Il punteggio Acquisito a partire dal livello 1 per i binomi junior e pony con la scheda Stile "Punti di Merito" della 2^a prova varrà solamente per la qualifica diretta del 1° classificato al Best Rider Arena Fise

Per gruppi Senior: categoria a Fasi Consecutive P.F. 20.1 – Tab A

- 1^a prova: Categoria Tempo
- 2^a prova: Categoria Fasi Consecutive P.F. 20.1
- 3^a Prova: Categoria Tempo

Ordine di partenza del 1° giorno/1^a prova: a sorteggio in base al numero di testiera

Ordine di partenza del 2° giorno/2^a prova: inverso alla classifica della categoria della 1^a prova

Ordine di partenza del 3° giorno/3^a prova: inverso alla classifica della somma dei punti della prima e della seconda prova

	Livello 80	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4	Livello 5
Altezza / velocità	80/vel 325	90 /vel 325	100 / vel 350	110 / vel 350	115 / vel 350	120 / vel 350	125 / vel 350
Patente	Ludica/Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° grado	1° grado (2° grado con pony)	Senior 1° Gr. Junior 1°e 2° Gr
Classifiche	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Junior/ Pony Senior	Junior/Pony Senior



Categoria Tempo p.f.3

	Livello 80	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4	Livello 5
Altezza / velocità	80/vel 325	90 /vel 325	100 / vel 350	110 / vel 350	115 / vel 350	120 / vel 350	125 / vel 350
Patente	Ludica Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto 1° grado	1° grado (2° grado con pony)	Senior 1° Gr, Junior 1°e 2° Gr
Classifiche	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Junior/ Pony Senior	Junior/Pony Senior

ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI DELLA FINALE

TABELLA PUNTEGGI – Categoria Stile a Fasi Consecutive 20.1 (scheda Stile Base) – Categoria Stile a Tempo (scheda Stile Base) - Categoria a Tempo (P.F. 3 – Tab. A)

Colonna A		Colonna B	
Punti da attribuirsi in base alle penalità conseguite		Coefficiente da attribuirsi in base alla classifica	
Penalità	Punti	Classifica	Coefficiente
0	11	1	1.2
Da 1 a 3	9	2	1.18
4	7	3	1.16
Da 5 a 7	5	4	1.14
8	3	5	1.12
Da 9 a 11	2	6	1.10
12	1	7	1.08
Oltre 12	0	8	1.06
		9	1.04
		10	1.02
		Oltre 10	

***QUOTE DI ISCRIZIONE** (Nella Finale Nazionale la scuderizzazione è obbligatoria.)

EXTRA	€ 170,00
STANDARD	€ 155,00



Federazione Italiana Sport Equestri

MONTEPREMI: € 13.275,00 (a carico del Comitato Organizzatore)

Ripartizione:

Inoltre, saranno premiati gli Istruttori dei primi 3 cavalieri classificati come da tabella di seguito riportata:

LIVELLO BASE	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€500	€375	€275
GRUPPO 2 – JUNIOR	€500	€375	€275

LIVELLO 1	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€525	€400	€300
GRUPPO 2 – JUNIOR	€525	€400	€300

LIVELLO 2	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€550	€425	€325
GRUPPO 2 - JUNIOR/CHILDREN	€550	€425	€325

LIVELLO 3	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€575	€450	€350
GRUPPO 2 - JUNIOR	€575	€450	€350

LIVELLO 4	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 – PONY/ JUNIOR	€625	€500	€400

<u>LIVELLO 5</u>	<u>1° CLASS</u>	<u>2° CLASS</u>	<u>3° CLASS</u>
<u>GRUPPO 1 – PONY/ JUNIOR</u>	€650	€550	€450



CLASSIFICHE

Le gare della Finale Nazionale si svolgono su una prima prova Stile a Fasi (fasi p.f.20.1), una seconda prova Stile a Tempo e una terza prova a Tempo per tutti i livelli per i gruppi pony e junior.

Per i Senior le prove si svolgeranno su una prima prova a Tempo p.f.3, una seconda prova a Fasi Consecutive 20.1 e una terza prova a tempo p.f.3

Le classifiche vengono stilate in base ai criteri adottati nelle tappe regionali (somma dei punti assegnati come da Tabella Punteggi). A parità di punteggio dopo la 3^a prova della Finale, qualifica per la Finale la classifica della prova di stile a tempo della seconda prova; in caso di ulteriore parità vale la miglior posizione di classifica della prova Stile a Fasi della prima prova.

In caso di non partecipazione alla Finale di uno o più binomi qualificati subentrano i successivi in classifica.

Per la classifica di stile punti di merito, a parità di punteggio si qualificherà il binomio con il minor tempo impiegato.

Premiazioni di categoria per i primi 10 classificati a cura del Comitato Organizzatore.

Nel gruppo junior di ogni livello, durante la Finale Nazionale verranno premiati i primi Tre Children purché classificati tra i primi 10 della classifica Finale

NB: all'atto dell'iscrizione alla Finale Nazionale, le Associazioni dichiarano i nominativi degli Istruttori di riferimento degli allievi qualificati. Agli Istruttori così segnalati, qualora i propri allievi si dovessero qualificare per il BEST RIDER, vengono riconosciuti i premi di classifica. L'Istruttore che accompagna l'allievo al BEST RIDER può cambiare rispetto alla Finale Nazionale, ma non ha diritto ai premi di classifica.

Qualora non pervengano dette informazioni, si farà riferimento a quanto riportato nella griglia dell'associazione come da Tesseramento on-line.

Nell'effettuazione delle premiazioni lo speaker del concorso nomina l'Istruttore, l'Associazione e la Regione di appartenenza del cavaliere premiato.

FASE - 4 BEST RIDER PROGETTO SPORT ARENA FISE

PROGRAMMA TECNICO BEST RIDER PROGETTO SPORT ARENA FISE

Il BEST RIDER, prevede l'impegno del binomio in 2 giornate di gara, programmate anche in giorni non consecutivi, con la formula delle 2 manches (un percorso al giorno).

Al BEST RIDER accedono i migliori binomi qualificati nella finale secondo il criterio di seguito esposto: nei gruppi fino a 20 partiti in finale, si qualificano 5 binomi; nei gruppi da 21 a 30 partiti nella finale si qualificano 7 binomi; da 31 a 40 si qualificano 8 binomi; oltre 40 si qualificano in 10. Il numero dei binomi qualificati è comprensivo del binomio qualificato di diritto nella categoria Stile punti di merito.

A partire dal livello 1, i primi classificati **della scheda di stile "punti di merito"** nei gruppi junior e pony saranno qualificati di diritto (scheda utilizzata esclusivamente nella finale Nazionale)

Nel caso non si raggiunga un numero di qualificati al BEST RIDER pari a 10 per ogni gruppo, i posti rimanenti verranno inseriti negli altri gruppi dello stesso livello con le sottoelencate modalità:

- Se la differenza tra il numero dei partiti in finale nei due gruppi restanti è inferiore a 10, i posti rimanenti sono suddivisi al 50% tra gli altri due gruppi dello stesso livello (nel caso di numero dispari di posti da assegnare, si inserisce il posto in più nel gruppo che ha avuto più partenti alla finale).
- Se la differenza tra il numero dei partiti in finale nei due gruppi restanti va da 11 a 50, i posti rimanenti sono assegnati per 2/3 al gruppo con più partenti e 1/3 al gruppo con meno partenti (esempio



Federazione Italiana Sport Equestri

1: tre posti rimanenti nel gruppo senior da assegnare, 108 partenti nel gruppo Junior/Children e 58 partenti nel gruppo pony, 2 binomi verranno inseriti nel gruppo Junior/Children ed 1 nel gruppo pony; esempio2: due posti rimanenti nel gruppo senior da assegnare, 108 partenti nel gruppo Junior/Children e 58 partenti nel gruppo pony, entrambi i posti sono inseriti nel gruppo Junior/Children, perché i 2/3 di 2 =1,3 arrotondato per eccesso = 2)

- Se la differenza tra il numero dei partiti in finale nei due gruppi restanti è superiore a 50, i posti rimanenti sono assegnati tutti nel gruppo che ha avuto più partenti. Esempio: 5 posti rimanenti nel gruppo senior da assegnare, 97 partenti nel gruppo Junior/Children e 28 partenti nel gruppo pony, tutti i 5 posti restanti sono inseriti nel gruppo Junior/Children.
- Nel caso in cui nell'ambito dello stesso livello nessun gruppo raggiunga il numero dei 10 qualificati, i posti rimanenti verranno assegnati ai gruppi che hanno avuto almeno 80 partenti nella finale con ripartizione nei diversi gruppi in base alle modalità sopra descritte.

Categoria a 2 Manche tab. A (1^a manches di precisione e 2^a manches a tempo).

Ordine di partenza della 1^a manche in base all'ordine inverso della classifica della finale. Ordine di partenza della 2^a manches inverso alla classifica della 1^a manche (a parità di penalità fa fede l'ordine di partenza della 1^a manche). Tutti i binomi avranno accesso alla 2^a manche; i binomi eliminati/ritirati nella 1^a manche potranno effettuare la 2^a manche non rientrando nella classifica.

	Livello 80	Livello Base	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4	Livello 5
Altezza / velocità	80/vel 325	90 /vel 325	100 / vel 350	110 / vel 350	115 / vel 350	120 / vel 350	125 / vel 350
Patente	Ludica/Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto	Brevetto/ 1° grado	1° grado (2° grado con pony)	Senior 1° Gr, Junior 1°e 2° Gr
Classifiche	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Pony Junior Senior	Junior/ Pony Senior	Junior/Pony Senior

La classifica del Best Rider è determinata dalla classifica della categoria a 2 manche, come da Regolamento Salto Ostacoli; pertanto, i punteggi acquisiti nella Finale non hanno alcun rilievo e ciascun binomio ammesso alla finale parte da zero punti.

QUOTE DI ISCRIZIONE

Da determinare in funzione dell'Organizzazione.
Scuderizzazione obbligatoria.

Agli istruttori degli allievi qualificati per il **BEST RIDER PROGETTO SPORT** (ad eccezione del gruppo Senior), è riconosciuto l'aggiornamento annuale, giusto quanto previsto dal Dipartimento Formazione visionabile al link: <https://www.fise.it/attivita-federazione/formazione/regolamenti-form.html>. I nominativi degli Istruttori saranno quelli dichiarati dai Comitati Regionali in fase di Iscrizione online alla FINALE NAZIONALE

I crediti hanno valore - secondo l'interesse del singolo istruttore - o nell'anno in corso o, se l'istruttore ha già effettuato il proprio aggiornamento, nell'anno 2024.



Federazione Italiana Sport Equestri

Agli istruttori degli allievi che partecipano con successo alla Finale (escluso il gruppo Senior), F.I.S.E. riserva premi in denaro di valore complessivo € **13.020,00** così suddivisi:

LIVELLO 80	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 350	€ 235
GRUPPO 1 - JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235

LIVELLO BASE	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 350	€ 235
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235

LIVELLO 1	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 350	€ 235
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235

LIVELLO 2	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 350	€ 235
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235
LIVELLO 3	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 - PONY	€ 500	€ 350	€ 235
GRUPPO 2 - JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235

LIVELLO 4	1° CLASS	2° CLASS	3° CLASS
GRUPPO 1 – PONY/ JUNIOR	€ 500	€ 350	€ 235

<u>LIVELLO 5</u>	<u>1° CLASS</u>	<u>2° CLASS</u>	<u>3° CLASS</u>
<u>GRUPPO 1 – PONY /JUNIOR</u>	<u>€ 500</u>	<u>€ 350</u>	<u>€ 235</u>



Federazione Italiana Sport Equestri

All'Associazione del cavaliere 1° classificato di ciascun livello/gruppo sarà riconosciuta l'affiliazione base gratuita per l'anno 2024 (premio non cumulabile) ad esclusione del Gruppo Senior. L'Associazione che acquisisce diritto ai premi previsti per il BEST RIDER è quella presso la quale l'allievo ha la residenza sportiva al momento della partecipazione alla Finale Nazionale.

Nell'eventualità che vi sia un numero di partecipanti inferiore a 3 binomi, ai binomi partecipanti alla **BEST RIDER** non sono riconosciuti i premi in denaro di classifica individuale ma all'Associazione di appartenenza del Primo classificato è comunque riconosciuta l'affiliazione gratuita per l'anno 2024 purché il cavaliere porti a termine le due manches con non più di 8 penalità.

BARDATURE ED IMBOCCATURE

Per tutto quanto non espressamente previsto nel presente Regolamento si applicano il Regolamento Generale F.I.S.E., il Regolamento Nazionale Salto Ostacoli, Il Regolamento Nazionale Pony Salto Ostacoli, ed ogni altro regolamento in vigore.



Federazione Italiana Sport Equestri

LINEE GUIDA CATEGORIE DI STILE 2023

PREMESSA

Le **Categorie di Stile** rappresentano un'occasione di verifica e confronto rivolta principalmente ai giovani Cavalieri, promuovendo lo sviluppo delle capacità tecniche e del rispetto del cavallo.

Per le categorie a fasi consecutive PF 20.1 il numero degli ostacoli sono 6/8 in prima fase e 4/6 in seconda fase.

I percorsi qualificanti devono comprendere almeno 11 ostacoli.

GENERALITA '

Le Categorie di Stile sono delle gare a giudizio a carattere addestrativo/agonistico da effettuarsi su un percorso di salto ostacoli opportunamente predisposto, dove vengono valutati lo **STILE** e le **CAPACITA** del Cavaliere. Lo scopo è quello di porre le opportune attenzioni sulle **basi** dell'Equitazione, incentivare un maggior lavoro dei cavalli a partire dal lavoro in piano per consentire al Cavaliere di evidenziare le sue capacità equestri e maturare corrette esperienze, in maniera non disgiunta dalla componente agonistica.

L'oggetto della valutazione in queste categorie è **il Cavaliere**. Il Cavaliere per poter dare dimostrazione delle sue capacità (assetto, sensibilità, tatto equestre, capacità tecniche, efficacia ed eleganza) dovrà presentare un Cavallo idoneo, razionalmente preparato sia in piano che sugli ostacoli.

INDICAZIONI:

Cavalli e bardature: In ogni circostanza ed in particolare modo in una gara di stile, i cavalli devono essere presentati in buone condizioni generali, ben puliti, con bardature appropriate e in buona condizione atletica. Sono apprezzate le criniere intrecciate in maniera tradizionale e l'utilizzo di bardature di tipo classico e ben aggiustate. Il copertino sottosella deve essere bianco, intero o sagomato. E 'ammesso un cuscino sottosella sagomato di gel, agnellino, materiale soft purché siano di colore 'neutro' (bianco, beige, grigio, marron, nero). Protezioni degli arti consentite come da regolamento generale S.O..

Colori particolari delle bardature influiscono negativamente nell'osservazione del binomio e nella valutazione.

Nel panorama delle bardature ammesse nelle prove di salto ostacoli, potranno essere utilizzate bardature accessorie (ad es. martingala) per consentire un uso degli aiuti semplice e corretto e per migliorare l'intesa del binomio senza costrizioni.



Imboccature: libere, come da regolamento S.O..

Tenuta del Cavaliere: Si consiglia l'uso di capi di abbigliamento di foggia e colori classici. Nelle gare di stile è previsto l'uso della giacca. In caso di condizioni meteo particolarmente sfavorevoli, il Giudice può autorizzare l'uso della tenuta estiva o dell'impermeabile.

Presentazione: Alla chiamata dello speaker, il concorrente deve avvicinarsi alla giuria al trotto con un buon impulso (si consiglia di effettuare il trotto sollevato -battere la sella-), preparare la transizione verso l'alt attraverso il trotto seduto, effettuare l'alt e il saluto. Nel caso in cui un cavallo particolarmente nervoso non dovesse rimanere fermo o piazzato, il cavaliere che dimostrerà tatto ed azioni pertinenti per gestire la situazione, non sarà penalizzato. Il saluto deve essere eseguito con un braccio disteso lungo il fianco e con il palmo della mano rivolto verso il Cavallo. Le Amazzoni possono eseguire il saluto secondo tradizione, inchinando leggermente il capo. Le redini devono essere mantenute nella mano opposta a quella che effettua il saluto, assieme all'eventuale frustino (la mano che effettua il saluto, indifferentemente la destra o la sinistra, deve rimanere libera). Dopo il saluto, risulta importante il modo di riprendere le redini, di ripristinare la qualità del contatto e il movimento in avanti, dritto, al trotto. La giuria darà il segnale di partenza per mezzo della campana.

Il Cavaliere ha a disposizione 45 ''per effettuare la partenza al galoppo e per tagliare il traguardo di partenza. E' di particolare importanza la capacità del cavaliere di prendere il galoppo in maniera fluida, di creare impulso mantenendo il proprio cavallo in equilibrio e concentrato.

Il binomio prima di avvicinarsi per il saluto deve attendere la chiamata della Giuria.

Modo di prendere la partenza.

Dopo il saluto, il Cavaliere deve mantenere il proprio Cavallo calmo, concentrato e predisporlo alla transizione al galoppo. E' preferibile prendere il galoppo in curva, prima di impostare la direzione verso il traguardo e il primo ostacolo del percorso. La qualità del galoppo, intesa in termini di impulso, ritmo, decontrazione, equilibrio e concentrazione, rappresenta la giusta premessa ad un buon percorso.

Successivamente alla partenza, la regolarità della cadenza, la direzione e il tracciato seguito sul terreno, rimangono elementi fondamentali che devono essere opportunamente gestiti dal cavaliere per tutto il percorso.

Comportamento del Cavaliere durante il percorso.

Il Cavaliere deve effettuare il percorso in *assetto leggero* al fine di dirigere il Cavallo con efficacia e per seguirlo in leggerezza. Dovrà quindi essere in grado di galoppare sull'*inforatura* e all'occorrenza, *seduto in leggerezza* con naturale semplicità e scioltezza. Montare in 'avanti', in *assetto leggero* e con le mani basse (appena sopra al garrese), facilita



Federazione Italiana Sport Equestri

l'insieme e consente di ridurre le azioni all'essenziale. Gli interventi devono essere eseguiti con tatto e in leggerezza, ridotti all'essenziale. Gli *aiuti* del cavaliere devono essere chiari, coerenti, utilizzati con criterio, evitando azioni che possono infastidire il Cavallo: insieme e collaborazione devono risultare sempre evidenti.

I cambiamenti di direzione devono essere effettuati in equilibrio, utilizzando il sostegno delle gambe e di entrambe le redini, con armonia.

In linea di principio, il galoppo da lontano deve essere sull'inforcatura; nelle falcate di galoppo precedenti la battuta, il Cavaliere deve inforcarsi maggiormente avvicinandosi alla sella con il busto mantenuto leggermente inclinato in avanti. Leggero e in armonia con il movimento del Cavallo, il Cavaliere può arrivare a "*sedersi in leggerezza*", vale a dire a poggiare le natiche sulla sella, mantenendo il proprio peso prevalentemente sulle staffe. Per agevolare qualche distanza "*corta*" il busto può arretrare ulteriormente fino ad avvicinarsi alla linea verticale, senza infastidire il Cavallo con il proprio peso. È di grande importanza la capacità di valutare e riconoscere le distanze durante l'avvicinamento al fine di favorire una buona battuta, nel rispetto del ritmo e delle corrette iniziative del Cavallo.

Ostacoli.

Sugli ostacoli, il Cavaliere deve assistere e seguire il cavallo in ogni circostanza. In battuta deve rimanere ben inforcato, con il peso prevalentemente sulle staffe e con la gamba in posizione (vicina al sottopancia) che continua a esercitare una certa pressione sul costato. Il movimento del busto in avanti deve attendere lo stacco degli anteriori, senza anticipare. Durante la fase ascendente della parabola del salto, fino al suo vertice, il busto del Cavaliere deve seguire armoniosamente il movimento dell'incollatura del Cavallo in maniera parallela ad essa, evitando di eccedere e di effettuare movimenti laterali. Le gambe devono rimanere vicine al sottopancia senza scivolare indietro: lo staffile deve risultare perpendicolare al terreno. Nella fase discendente della parabola il Cavaliere, sempre ben inforcato, deve rilevare le spalle per agevolare l'equilibrio in ricezione. Durante questa fase la gamba può avanzare arrivando a posizionarsi al sottopancia. Nella ricezione il Cavaliere deve rimanere "*insieme*" al Cavallo e riprendere con naturalezza l'azione di galoppo.

Durante tutte le fasi del salto, il Cavallo deve dare l'impressione di saltare liberamente, non costretto o infastidito dal Cavaliere. In un salto di qualità, il dorso e incollatura del Cavallo assumono la forma di un arco sopra l'ostacolo.

TERMINE DEL PERCORSO

Il Cavaliere deve riportare il Cavallo alla calma e alla decontrazione alla fine del percorso disegnando un circolo ed effettuare una transizione al trotto (non è obbligatorio chiudere il circolo).



NOTE

La *posizione* corretta del Cavaliere rappresenta la giusta premessa all'assetto corretto e all'uso corretto ed efficace degli aiuti. Per *assetto* si intende la capacità del Cavaliere di rimanere in equilibrio, di assistere e di seguire i movimenti del Cavallo in buona scioltezza.

La *posizione*, dipende direttamente dalla posizione della gamba e dell'inforcatura. La lunghezza degli staffili deve quindi essere appropriata; le staffe devono essere calzate per circa un terzo della lunghezza del piede, fino alla parte più larga.

Come la staffatura, anche la lunghezza delle redini condiziona in maniera determinante il resto della posizione e influisce direttamente sulla possibilità di utilizzare gli aiuti. In linea di principio, le mani devono rimanere davanti alle spalle del cavaliere. La testa, deve rimanere eretta, in estrema scioltezza e con lo sguardo alto in direzione del movimento, a vantaggio dell'equilibrio, del controllo e dell'organizzazione del percorso. Rispetto al cavallo, le mani devono agire appena sopra e davanti al garrese.

Sul vertice della parabola, la linea ideale bocca del Cavallo - mano - gomito tende a spezzarsi, formando un nuovo allineamento che parte sempre dalla bocca del Cavallo, passa attraverso la mano del Cavaliere e termina lungo il braccio (tra il gomito e la spalla).

Il Cavaliere deve sempre rimanere in equilibrio, il peso del corpo inteso come aiuto, deve essere usato in accordo con gli altri aiuti (gambe e mani) per il controllo del movimento, senza movimenti scomposti.

Mantenendo un buon insieme con il cavallo, l'assetto può essere:

- "*leggero sull'inforcatura*" con il Cavaliere che galoppa in sospensione sulle staffe ripartendo il proprio peso sulle staffe, senza appoggiare le natiche sul seggio della sella e con il busto leggermente inclinato in avanti;

- "*seduto in leggerezza*", con il Cavaliere che si siede leggermente sul seggio della sella, continuando tuttavia a ripartire il proprio peso prevalentemente sulle staffe (con il busto che rimane leggermente inclinato in avanti);

- "*seduto*" (propriamente detto), con il peso ripartito anche sul seggio della sella e il busto più rilevato (ma non oltre la linea verticale).

Se il Cavaliere rimbalza sulla sella per carenza di assetto oppure se usa esageratamente il bacino e le natiche per agevolare gli aiuti propulsivi venendo meno l'insieme e l'armonia con il cavallo, la valutazione non può essere positiva.

Il Cavaliere deve esprimere in maniera chiara le qualità dell'assetto leggero sull'inforcatura, ove opportuno, quelle dell'assetto seduto in leggerezza e solo eccezionalmente in assetto seduto (se necessario, per riportare il cavallo "davanti alla gamba"). Per quanto sopra, nelle



gare di stile non può essere valutato in maniera positiva il galoppo seduto/sull'inforcatura, alternato ad ogni falcata di galoppo. **Nel corso della prova, dovrà essere evidenziata la capacità del Cavaliere di galoppare sull'inforcatura, in una buona condizione di equilibrio e controllo del Cavallo.**

L'uso corretto degli aiuti e un addestramento razionale devono portare il Cavallo a essere rispondente alle richieste del Cavaliere in un atteggiamento di fattiva collaborazione e partecipazione agli esercizi proposti. L'uso continuo del tallone o dello sperone contro il costato del Cavallo evidenzia un uso poco corretto degli aiuti, pertanto, deve trovare riscontro negativo nel punteggio e nelle note allegate. Il frustino e gli speroni sono aiuti che devono essere usati in maniera appropriata come stimolo per avanzare, mai con rabbia o violenza. L'impiego corretto del frustino deve avvenire a rinforzo dell'azione delle gambe, senza violenza, sul costato del Cavallo (dietro la gamba). Questo aiuto utilizzato sulla spalla può essere accettabile solo se occasionale fino al livello 1 (h100 cm); non deve essere ripetuto né automatico e non deve influire sulla qualità dell'insieme del binomio. L'uso della voce può essere occasionale: per rappresentare una forma di comunicazione corretta con il Cavallo, non deve essere ripetuto in maniera sistematica. Non sono ammessi commenti verbali del Cavaliere durante la prova.

Il Cavallo deve dimostrare di partecipare agli esercizi richiesti rimanendo in una condizione di accettazione dell'imboccatura e degli altri aiuti, vale a dire "alla mano". Questo può avvenire anche con una posizione dell'incollatura più libera e naturale rispetto a quanto richiesto nelle prove di Dressage in cui il Cavallo deve rimanere "nella mano" con l'incollatura in un atteggiamento sostenuto, stabile e rotondo. Un percorso eseguito con il Cavallo "nella mano" risulta particolarmente apprezzabile a condizione che impulso, collaborazione e la libera espressione sul salto siano sempre garantiti ed evidenti. Diversamente, Cavalli "contro la mano", "dietro la mano", tesi, insofferenti, o che in qualunque modo si difendono o si sottraggono, rivelano un cattivo addestramento o un uso poco corretto degli aiuti. Tutte queste situazioni devono essere opportunamente sanzionate e segnalate dal giudice.

Le girate devono essere effettuate al galoppo corretto; gli eventuali cambi di galoppo al volo devono essere effettuati rispettando il ritmo e la direzione. Nel caso in cui non sia stato possibile effettuare il cambio, la prosecuzione della girata al galoppo rovescio non costituisce un grave errore. Diversamente, galoppo disunito e galoppo falso sono condizioni molto negative che devono essere corrette da parte del Cavaliere. Nelle circostanze in cui il Cavallo non si sia ricevuto al galoppo giusto, e che non sia possibile eseguire un cambio al volo, è accettabile che il cambio di galoppo avvenga attraverso il trotto, fino ad altezze 110 cm.

Nelle categorie di stile il tracciato ottimale prevede che gli ostacoli siano affrontati con girate appropriate, non troppo larghe, che consentano le ultime falcate sulla linea perpendicolare al centro prima dell'ostacolo. Questa direzione deve essere mantenuta anche nella falcata



Federazione Italiana Sport Equestri

successiva alla ricezione.
Nel caso in cui la categoria sia a tempo, è apprezzabile che il binomio effettui delle girate più strette e che effettui qualche salto affrontandolo in maniera obliqua purché la scelta del tracciato sia funzionale alla competizione e sia ponderata alle possibilità del binomio, senza prendere rischi particolari.

Viale Tiziano, 74 - 00196 Roma

T: 06 8366841 F: 06 83668484 W: segreteria@fise.it P.IVA 02151981004 C.F. 97015720580
www.fise.it



SCHEDA STILE BASE

Vengono assegnate le penalità agli ostacoli come da tabella A, tranne al primo abbattimento che comporta 2 penalità anziché 4. Vengono inoltre assegnate delle penalità in caso di errori da parte del Cavaliere o per questione relative alla presentazione del binomio:

1. PRESENTAZIONE

- Cavallo mal presentato (status)
- Abbigliamento cavaliere non adeguato
- Saluto non conforme

2. PENALITA 'ASSEGNATE NELLA FASE DI AVVICINAMENTO, SUGLI OSTACOLI:

- Non seguire il cavallo con la mano o con il busto sul salto
- Precedere il movimento del cavallo sul salto
- Perdita di equilibrio del Cavaliere; assetto instabile
- Momenti di rigidità
- Mancanza di insieme
- Errori di direzione (il cavallo non segue la direzione impostata dal cavaliere; sbandamenti); Errori di tracciato (non seguire il tracciato ideale; curve troppo strette o troppo larghe)
- Errori nel mantenimento della *cadenza*
- Errori nell'uso degli aiuti
- Uso improprio della voce da parte del Cavaliere
- Suggerimenti esterni che non si configurano come *aiuti di compiacenza* e relativa eliminazione

3. VALUTAZIONE TECNICA GENERALE SUL PERCORSO

- Per errori di 'insieme' con il cavallo; problemi di inforatura; problemi di assetto (pesante; instabile)
- Per errori sull'uso degli aiuti, considerando compostezza, tempismo, tatto, efficacia
- Per errori generali di direzione e tracciato; gestione della *cadenza* su tutto il percorso fino alla transizione finale al trotto.

PENALITA':

- 2 pen. per errori evidenti



Federazione Italiana Sport Equestri

- 4 pen. per errori che comporta conseguenze negative sull'esercizio eseguito. Nelle valutazioni generali, anche per ripetizioni di errori minori.

Esempi:

- Non seguire sufficientemente il cavallo sul salto 2 pen;
- Non seguire il cavallo sul salto disturbandolo 4 pen;
- Precedere il cavallo sul salto 2 pen;
- Precedere il cavallo sul salto creando problemi di equilibrio 4 pen;
- Problemi di assetto lievi 2 pen;
- Problemi di assetto evidenti 4 pen;
- Uso degli aiuti poco chiaro 2 pen;
- Uso degli aiuti inopportuno che disturbano il cavallo 4 pen.



SCHEDA STILE PUNTI

VALUTAZIONE

1. STATUS

Per “*STATUS*” si intende l’immagine generale che offre il Cavallo.
Elementi di osservazione e valutazione:

- condizione generale del Cavallo;
- pulizia e toelettatura;
- condizione atletica del Cavallo (muscolatura);

2. PRESENTAZIONE

Elementi di osservazione e valutazione:

- tenuta del Cavaliere;
- ingresso, avvicinamento alla Giuria al trotto sollevato (battere la sella) esprimendo energia. Qualità dell’esecuzione: ritmo, decontrazione, contatto;
- preparazione dell’alt attraverso il trotto seduto, gestione dell’alt, saluto;
- modo di riprendere le redini, di ripristinare la qualità del contatto e il movimento in avanti, dritto, al trotto.

3. POSIZIONE E ASSETTO

Capacità del Cavaliere di mantenere delle posture idonee che favoriscano l’equilibrio, l’uso degli aiuti e la possibilità di seguire tutti i movimenti del Cavallo in buona scioltezza.

Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- qualità dell’inforcatura;
- qualità della posizione di busto, testa, braccia, mani;
- qualità dell’assetto, equilibrio, “*insieme*” Cavallo - Cavaliere;
- uso degli aiuti.

4. OSTACOLI

Sono elemento di valutazione i seguenti aspetti:

- ultime falcate di galoppo fino alla battuta del salto (distanza, energia, fluidità, sicurezza e attenzione);
- correttezza della parabola del Cavallo (libertà di incollatura, rotondità);
- capacità del Cavaliere di assistere il Cavallo (uso degli aiuti);
- capacità del Cavaliere di seguire il Cavallo durante tutte le fasi del salto (equilibrio e



posizione);

- precisione e sicurezza del salto.

5. 'SVOLGIMENTO' DEL PERCORSO

Alla voce "SVOLGIMENTO" viene valutato il comportamento del binomio durante il percorso, non espressamente compreso alla voce OSTACOLI. Sono elementi di valutazione:

- modo di prendere il galoppo e di creare i presupposti per un buon percorso;
- qualità del galoppo (impulso, ritmo, decontrazione, equilibrio e concentrazione);
- tracciato seguito sul terreno (utile ad affrontare gli ostacoli in maniera corretta);
- regolarità della cadenza e del percorso in generale;
- avvicinamento agli ostacoli (energia, equilibrio, fluidità, sicurezza e attenzione);
- modo di riprendere il percorso dopo gli ostacoli (fluidità, equilibrio, controllo);
- qualità del rapporto con la bocca del Cavallo; controllo del Cavallo;
- modo di riportare il Cavallo alla calma e alla decontrazione alla fine del percorso rimettendolo in circolo (non è obbligatorio chiudere il circolo);
- capacità del Cavaliere di impostare gli avvicinamenti in maniera chiara e sicura;



F.I.S.E.

SCHEDA STILE BASE ed.2023

	Penalità ostacoli (1)	Penalità tecniche (2)	NOTE	SPECIFICHE
Presentazione	----			PENALITA' PRESENTAZIONE MP - Cavallo mal presentato (<i>status</i>) ABB - Abbigliamento cavaliere non adeguato SAL - Saluto non conforme PENALITA' ASSEGNATE NELLA FASE DI AVVICINAMENTO, SUGLI OSTACOLI, SUL MODO DI RIPRENDERE IL GALOPPO: NS - Non seguire il cavallo con la mano o con il busto sul salto P - Precedere il movimento del cavallo sul salto E - Perdita di equilibrio - assetto instabile R - Momenti di rigidità I - Mancanza di insieme D - Errori di direzione (il cavallo non segue la direzione impostata dal cavaliere); Errori di tracciato (non seguire il tracciato ideale; curve troppo strette o troppo larghe) C - Errori nel mantenimento della <i>cadenza</i> A - Errori nell'uso degli aiuti V - Uso improprio della voce SUGG - Suggestioni che non si configurano come <i>aiuti di compiacenza</i> e relativa eliminazione
Ostacolo n° 1				
Ostacolo n° 2				
Ostacolo n° 3				
Ostacolo n° 4				
Ostacolo n° 5				
Ostacolo n° 6				
Ostacolo n° 7				
Ostacolo n° 8				
Ostacolo n° 9				
Ostacolo n° 10				
Ostacolo n° 11				
Ostacolo n° 12				
VALUTAZIONE TECNICA GENERALE SUL PERCORSO				
Sul Cavaliere: assetto e posizione	----			Per errori di 'insieme' con il cavallo; problemi di inforcatura; problemi di assetto (pesante; instabile)
Sul Cavaliere: uso degli Aiuti	----			Per errori sull'uso degli aiuti, considerando compostezza, tempismo, tatto, efficacia
Sullo svolgimento del percorso	----			Per errori generali di direzione e tracciato; gestione della <i>cadenza</i> su tutto il percorso fino alla transizione finale al trotto.
TEMPO	penalità	Tempo impiegato	Commento generale:	
SOMMA PENALITA'				
TOTALE PENALITA'				
				Il Giudice

NOTA (1): Le penalità agli ostacoli e per il tempo: come da tabella A, tranne 2 penalità al primo abbattimento anziché 4.

NOTA (2): Le penalità tecniche sono da calcolarsi:

- 2 pen. per errore del cavaliere (come da specifiche sopra riportate);
- 4 pen. per errore del cavaliere (come da specifiche sopra riportate) che comporta conseguenze negative sull'esercizio eseguito. Nelle valutazioni generali, anche per ripetizioni di errori *minori*.

Per le categorie a fasi consecutive PF 20.1 il numero degli ostacoli sono 6/8 in prima fase e 4/6 in seconda fase.

I percorsi qualificanti devono comprendere almeno 11 ostacoli.



SCHEDA STILE PUNTI DI MERITO 2023

Punti		Punteggi assegnati da 1 a 10, dove 5 è la sufficienza, con frazioni di 0,5				
		Note esplicative	voto	Coeff.	punti	note
1	Status del cavallo	condizione generale del cavallo; toelettatura; bardature		1		
2	Presentazione	tenuta del cavaliere; ingresso al trotto, alt (gestione dell'alt), saluto, modo di ripartire dopo il saluto.		1		
3	Assetto e posizione	capacità generale di rimanere "insieme" al cavallo; correttezza della posizione		3		
4	Ostacoli	capacità di assistere e seguire il cavallo sugli ostacoli; sicurezza, correttezza e armonia.		3		
5	Svolgimento del percorso	capacità del cavaliere di gestire e assistere il cavallo durante tutto il percorso (dal modo di prendere il galoppo per iniziarlo fino alla transizione al trotto o al passo, prima di uscire); uso corretto ed efficace degli aiuti (correttezza del tracciato; regolarità del percorso; giusto rapporto tra impulso ed equilibrio; insieme e armonia).		5		
Totale punti						

Penalità agli ostacoli					primo errore agli ostacoli 2 pen; tutte le altre sono da calcolarsi come per categorie tabella "A";							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Totale penalità agli ostacoli												

Totale Punti - Totale penalità agli ostacoli =	
---	--



CARATTERISTICHE TECNICHE QUALIFICHE REGIONALI E CATEGORIE DI STILE

Ogni singola Tappa prevede due giornate di gara.

Le misure dei campi dovranno essere almeno 40 X 80m outdoor e 30 X 60 indoor. Le barriere delle combinazioni dovranno essere preferibilmente di metri 3,50.

Per ogni singolo livello sono quindi previste le seguenti indicazioni tecniche relative alla composizione dei percorsi

OSTACOLO	LIVELLO 80 e BASE D80 – D90	LIVELLO 1 D100	LIVELLO 2 D110	LIVELLO 3 D115	LIVELLO 4-5 D120-D125
Specifiche riferite al 1°/2° giorno					
N. 1	Largo invitante o verticale se in prossimità dell'ingresso del campo non posizionato con l'ingresso alle spalle (se utilizzati, cancelletti di facile esecuzione)				
*OSTACOLI IN LINEA	Linea di almeno 6 falcate di galoppo		Linea di almeno 5 falcate di galoppo		
*LINEA SPEZZATA	Linea di almeno 6 falcate di galoppo (preferibilmente 7)		Linea di almeno 6 falcate di galoppo (preferibilmente 7)		
FOSSO	NO	Con verticale al centro		Con verticale o oser (possibilmente alternando nei due giorni)	
VERTICALE CON TAVOLA	NO	NO	Si con tavola almeno sulla sommità	Si con tavola almeno sulla sommità	Si con tavola almeno sulla sommità
VERTICALE CON FRONTE DI 2,50 MT	SI	SI	SI	SI	SI
CANCELLETTI **	In tre ostacoli il primo periodo, non più alti di 40 cm. si possono utilizzare anche delle scalette		Cancelletto al piede e/o scaletta in 4/5 ostacoli**		
Specifiche riferite solo alla Categoria Stile a fasi consecutive 20.1					
GABBIA prima fase	Dritto/Largo ad un tempo	Dritto/Largo ad un tempo	Dritto/Largo ad un tempo	Dritto/Largo ad 1 tempo	NO
DOPPIA GABBIA prima fase	NO				1° periodo Dritto/largo a 1 tempo dritto a 2 tempi 2° periodo Largo/dritto a 1 tempo dritto a 2 tempi
2ª GABBIA seconda fase	NO		Largo/Dritto ad un tempo	Largo/Dritto ad 1 tempo	Largo/Dritto ad 1 tempo 1° periodo dritto/largo ad 1 tempo 2° periodo
TRIPLICE	NO			Si, nella prima fase	
Specifiche riferite solo alla gara a TEMPO					
GABBIA	Largo/Dritto 1 tempo	Largo/Dritto 1 tempo	Largo/Dritto 1 tempo	Largo/Dritto 1 tempo	Largo/Dritto 1 tempo



Federazione Italiana Sport Equestri

Allegato 1

2° GABBIA	NO	NO	Dritto/largo 1 tempo	Dritto/largo 1 tempo	Dritto/largo 1 tempo
-----------	----	----	----------------------	----------------------	----------------------

* Tutte le linee sopra indicate devono essere ridotte di una falcata in caso di percorsi indoor

** Dal mese di maggio i cancelli possono essere senza limiti di numero

Le distanze delle combinazioni e delle linee fino a 6 falcate dovranno essere adattate ai pony

PARAMETRO	80	LIVELLO BASE	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4	LIVELLO 5
ALTEZZA	80	90	100	110	115	120	125
LARGHEZZA max	80	90	110/115	125	130	135	140
VELOCITA'	325 m/min	325 m/min	350 m/min	350 m/min	350 m/min	350 m/min	350 m/min
N. OSTACOLI cat stile/fasi	totale ostacoli nelle due fasi: 12 (da 6 a 8 in prima fase, da 4 a 6 in seconda fase)						
N. OSTACOLI cat. tempo	10 Ostacoli		11/12 ostacoli				

NB: Le categorie di Stile sia nella programmazione delle tappe regionali del Progetto Sport che delle gare di stile a fasi consecutive, a tempo o di diversa programmazione, dovranno avere obbligatoriamente il numero di ostacoli e caratteristiche tecniche previste nella Tabella sopra riportata.

Si lascia ai Direttori di Campo l'insieme delle valutazioni relative alle situazioni contingenti che, come ovvio, devono tener conto di condizioni climatiche, posizionamento delle tribune, tipologia di terreno, ecc. al fine di ottimizzare gli indirizzi tecnici di base sopra riportati.

Il Direttore di Campo deve effettuare la misurazione del percorso con grande attenzione compiendo le traiettorie più corrette senza diminuire la lunghezza del tracciato utile ai fini della definizione del tempo massimo.

Si ribadisce che nelle Tappe del Progetto Sport il controllo della rigorosa aderenza dei percorsi alle prescrizioni tecniche spetta al Referente Nazionale quando presente, in alternativa ai Presidente di Giuria in collaborazione con i Giudici di Stile.