REGOLAMENTO TROFEO

SEGESTA HORSE CAP 2026

I EDIZIONE

INDICE

	PREMESSA	PAG. 3
1.	NORME GENERALI	PAG. 3
2.	TENUTA E BARDATURA	PAG. 6
3.	NORME TECNICHE DELLA COMPETIZIONE	PAG. 10
4.	OSTACOLI E RELATIVE NORME	PAG. 13
5.	IMBOCCATURE VIETATE	PAG. 22

PREMESSA

Il Trofeo “Segesta horse cap 2026” I Edizione nasce con l’obiettivo di creare un contesto sportivo inclusivo in cui tradizioni equestri differenti possano incontrarsi e confrontarsi in modo equo e costruttivo. La competizione intende promuovere l’integrazione tra monta western e monta italiana, superando le differenze tecniche per valorizzare ciò che accomuna ogni disciplina: la qualità del rapporto tra cavallo e cavaliere. Attraverso prove mirate, il Trofeo si propone di premiare il controllo, la precisione, la sicurezza e la fluidità nell’esecuzione, elementi fondamentali di ogni equitazione consapevole. La competizione si configura inoltre come una sfida volta a individuare il miglior binomio della Sicilia, riconoscendo e valorizzando l’eccellenza equestre del territorio in tutte le sue forme.

1. NORME GENERALI

1.1 IL CAMPO GARA

Il campo di gara deve avere dimensioni minime di 20 x 40 mt e dimensioni massime a discrezione del Presidente di Giuria. Deve essere libero da sassi ed oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti. È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia ma può trattarsi di erba o prato compattato a condizione che il fondo non risulti troppo pericoloso (a discrezione del Presidente di Giuria).

1.2. IL CAMPO PROVA

Il campo prova, solitamente adiacente al campo gara, è zona adibita ai cavalieri per riscaldare i propri cavalli ed attendere il proprio turno per la gara. I campi prova dovranno essere idonei, per dimensioni e natura del fondo, alla preparazione dei cavalli per la competizione. Le dimensioni del campo prova dovranno essere sufficienti a permettere ai cavalieri di riscaldare i propri cavalli per la competizione. Il numero massimo di cavalli ed il tempo concesso per il riscaldamento degli stessi sarà stabilito dal Presidente di Giuria prima dell’inizio della competizione. I cavalli, nel giorno della gara, dovranno essere montati in campo prova solo dai cavalieri iscritti alla competizione o da altro cavaliere in possesso di valida patente Fitetrec-Ante. E’fatto espresso divieto di lasciare incustoditi i cavalli e/o legarli alle recinzioni. I cavalieri minorenni dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni (cap e corpetto) all’interno dell’area circoscritta allo svolgimento della gara (anche in campo prova). Per ciò che concerne le norme previste sull’abbigliamento, in campo prova si applica quanto previsto nel paragrafo 2 del Presente Regolamento.

1.3 LE CATEGORIE PREVISTE

Le categorie previste sono le seguenti seppur con le prerogative sotto riportate.
Possono partecipare tutti i binomi con patente A/A1/A2/A3 di qualsiasi specialità e/o disciplina. Per le categorie di avviamento è ammesso l'uso dei soli speroni a goccia o rotellina semplice liscia e mobile. Per ogni altra tipologia di speroni va chiesta autorizzazione al presidente di Giuria per la categoria sopra citata.

- **AVVICINAMENTO CAVALLI:** riservata a cavalieri con patente A (età minima 6)
- **AVVIAMENTO START:** cavalieri tra 8-14 anni con patente A1/A1W.
- **AVVIAMENTO JUNIOR**: cavalieri tra 15 over 18 anni con patente A1/A1W.
- **JUNIORES**: cavalieri tra i 14 ed i 18 anni con patente A2/A2W/A3/A3W.
- **AMATORI:** cavalieri dai 19 con patente A2/A2W/A3/A3W/ISTRUTTORI.

L'età dei cavalieri si intende compiuta dal 1° gennaio dell'anno in corso.

1.4 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

- **Categoria Avvicinamento Cavalli:** 4/6 elementi (escluso: lancia, passi indietro a slalom, passi laterali tutti. L'ostacolo è costituito da una barriera a terra). L'istruttore deve essere presente in campo gara.
- **Categorie Avviamento:** 6/12 difficoltà (escluso: lancia, passi indietro a slalom, passi laterali tutti). L'ostacolo è costituito da una barriera con altezza max di 20 cm da terra.
- **Categorie Juniores, Amatori:** 8/12 difficoltà, senza nessuna esclusione.

1.5 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso dell'autorizzazione a montare prescritta e valida per l'anno in corso.

1.6 MINORENNI

Tutti i minori con patente A1 devono essere assistiti in campo da un Istruttore Fitetrec-Ante. Nel caso delle categorie con patente A2/A2W e A3/A3W – trattandosi di categorie che prevedono un livello tecnico e professionale superiore rispetto alle patenti A1 – il Quadro Tecnico che accompagna il minore non può fornire suggerimenti, pena eliminazione del cavaliere. L'iscrizione dei minori sarà accolta solo se avallata da un Istruttore di riferimento. Lo stesso assisterà e sarà responsabile dei minori in gara e per tutto il tempo della

manifestazione. Nel caso in cui l'istruttore risulti assente all'intera giornata di gara potrà delegare un altro Istruttore presentando la delega alla segreteria.

1.7 ISCRIZIONI

Nessun cavaliere e nessun cavallo può prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti, o tesserati alla Fitetrec-Ante (pena Squalifica dalla Competizione). Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato. Nelle iscrizioni devono essere indicati, inoltre, il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare. Le iscrizioni fatte in modo generico, ovvero senza fornire gli elementi indispensabili richiesti per la partecipazione alla manifestazione, e non accompagnate dalla ricevuta di pagamento degli importi, saranno ritenute nulle. Le iscrizioni devono pervenire via e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box). Non saranno accettate iscrizioni dopo il termine fissato.

1.8 PASSAPORTO CAVALLI

Nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è munito di regolare passaporto APA e se non in regola con le disposizioni sanitarie di legge, pena l'allontanamento dal centro.
Ogni cavallo dovrà inoltre essere obbligatoriamente in possesso del Tesseramento Sportivo Federale Fitetrec-Ante e del certificato veterinario agonistico per poter partecipare al Trofeo o qualsiasi altra gara regionale e nazionale e dovrà quindi essere controllato dalla segreteria ufficiale di gara al fine di poterne accettare l'iscrizione..

1.9 ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza delle categorie è così stabilito:

1. AMATORI
2. JUNIORES
3. AVVIAMENTO JUNIOR
4. AVVIAMENTO START
5. AVVICINAMENTO

1.10 CLASSIFICA

La classifica della gara del Trofeo Segesta horse cap 2026 è determinata dalla somma dei tempi, comprese le penalità, ottenuti nella prova. Il piazzamento migliore corrisponderà quindi a chi ha ottenuto il miglior tempo penalità comprese.

1.11 INGRESSI CAVALLI

Ad ogni cavallo è concesso gareggiare massimo 6 (sei) ingressi in una giornata. Lo stesso cavallo non può, in nessun caso, partecipare più di due volte alla stessa categoria, salvo che nelle categorie riservate a patenti A1 (cavalli scuola) e patenti A2 solo fino alla categoria Juniores.

2. TENUTA E BARDATURA

La bardatura e l'abbigliamento devono rispettare il tipo di monta scelto, come previsto a seguire.
Ogni cavaliere può decidere la propria tipologia di Monta indipendentemente dalla razza del cavallo tra:

1. Monta Western
2. Monta Inglese
3. Monta Vaquera

Per la verifica delle imboccature il Presidente di Giuria avrà sempre la facoltà di chiedere al Concorrente di togliere la testiera al proprio cavallo. Su richiesta del concorrente la verifica potrà essere eseguita dopo la conclusione della singola prova. Ogni inosservanza a quanto sopra comporterà sempre l'eliminazione dalla prova e, nei casi di recidiva, la squalifica dal Concorso.
Tra i compiti della Giuria esiste il controllo dell'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della Monta rappresentata. Tale verifica potrà essere fatta anche durante lo svolgimento della prova. Qualora non lo ritenga idoneo può eliminare il concorrente.

2.1 REGOLE GENERALI PER TUTTI I TIPI DI MONTA

Per le bardature di seguito indicate sono consentite tutte le imboccature previste nel proprio regolamento di riferimento (MDL, Western, Vaquera). Sono sempre vietati, sia in campo prova che in campo gara, abbassa testa, redini di ritorno, redini elastiche o fisse o

similari con la sola esclusione di elementi esplicitamente previsti nella bardatura tradizionale adottata.
In quest'ultimo caso, comunque, l'elemento dovrà avere solamente una funzione decorativa e, quindi, dovrà essere montato in modo da non poter esercitare alcuna azione meccanica sul cavallo durante il lavoro. Per tutte le categorie è vietato l'uso del frustino sia in campo gara che in campo prova.

1. **WESTERN:**

Bardatura del Cavallo

- sella tipicamente Americana;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate NEL PARAGRAFO 6 IMBOCCATURE VIETATE
- le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato), il sottosella western in materiale preferito;
- sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (capezzini in cuoio sottile o materiale similare);
- non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere neppure il romal.

Sono vietati:

- Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve
- Sono vietati tutti i tipi di Tie-Down o abbassa-testa fissi scorrevoli o elastici
- È vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca)
- Sono vietati barbozzali a catena girata ed arrotolata
- È vietato l'uso del Romal
- È vietato in gara la coda del cavallo intrecciata
- È vietato l'uso del chiudi-bocca in metallo, Hackamore, Bosal, ecc e qualunque tipo di imboccatura bardatura da addestramento o redini di ritorno.

Abbigliamento del Cavaliere:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;

cappello western a falde larghe (per i minori copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello e corpetto o tartaruga). Il corpetto va indossato in maniera visibile sopra la camicia pena il No Time. Per i minori (fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni) che hanno l'obbligo dell'uso del caschetto protettivo verrà

decretato un No Time qualora il medesimo, durante una gara, dovesse cadere o spostarsi dalla posizione di protezione.
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi.

In caso di temperature ambientali rigide è facoltà del Presidente di Giuria autorizzare i cavalieri prima della gara (su richiesta degli stessi) ad indossare guanti, felpe, gilet o giubbetti (purchè privi di cappuccio)

2. INGLESE:

Bardatura del Cavallo:
- sella inglese nera o marrone scuro sottosella bianco, beige, nero, blu e grigio;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate NEL PARAGRAFO 6.
- finimenti dello stesso colore della sella; -
- capezzina, con o senza chiudi-bocca;
- facoltativi pettorale e sottocoda.

Abbigliamento del Cavaliere:
- pantaloni da equitazione di colore bianco, beige, nero, blu e grigio;
- Cap, o copricapo rigido, neri o blu scuro;
- camicia di colore bianco a maniche lunghe con cravatta o plastron, colletto e polsini allacciati;
- giacca nera o blu scuro, gilet nero o blu o comunque abbinato ai pantaloni;
- stivali neri o marroni con o senza risvolto. Gli stivali possono essere sostituiti da stivaletti con ghette in pelle nera. Gli stivali e gli stivaletti devono avere il tacco.

Tenuta Estiva:

Il Presidente di giuria può autorizzare l'uso di tenuta estiva, in funzione delle condizioni climatiche, anche mediante avviso affisso alla bacheca presso la Segreteria di Concorso.
Nella tenuta estiva è consentito indossare alternativamente alla camicia di cui sopra:
- polo senza cravatta
- camicia (bianca o di colore tenue) con colletto e polsini bianchi, manica corta (no senza maniche) o lunga con i polsini correttamente abbottonati, con cravatta bianca.

3. VAQUERA:

Bardatura del Cavallo:

- sella tradizionale vaquera liscia o lavorata in cuoio o seta, con il seggio di agnello e con la coperta arrotolata sull'arcione lunga fino al ponte delle staffe, quella liscia si utilizzerà di preferenza quando il cavaliere vesta "Zahones" e stivali. Il pomolo e la paletta sono parti fondamentali della sella, pertanto è vietato l'uso di selle mancanti di questi elementi di forma e dimensioni tradizionali. E' tassativamente proibito l'uso di selle miste. Le amazzoni useranno la sella vaquera da amazzone;
- sono consentite tutte le imboccature ad esclusione di quelle indicate nell'Allegato A.
- la testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola, avrà il "Mosquero" di cuoio, corda o seta, le fibbie brunite;
- nelle gare per cavalli debuttanti si potranno utilizzare redini doppie (o false redini) allacciate ai lati del cannone del morso. Nelle gare di categoria Open le quattro redini saranno impugnate dalla mano sinistra. - Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero a forma di Y. Due corregge allacciate alla sella in alto e la terza al sottopancia, passando tra gli anteriori del cavallo. Non è permesso l'uso di altri pettorali; - è vietato l'uso di martingale, camarre, legacoda, nastri sulla criniera;
- è vietato qualsiasi elemento che possa considerarsi aiuto quali fruste.

Abbigliamento del Cavaliere:

- L'impossibilità di stabilire canoni fissi in questo campo, dà facoltà alla giuria di decidere ragionevolmente (per ogni situazione che si presentasse) l'utilizzo o meno di determinati capi di vestiario per l'esecuzione delle gare.
- Il partecipante si preoccuperà di armonizzare sempre i colori del proprio abbigliamento, rifuggendo i colori e le forme stridenti, adeguandosi sempre ai modi e alle tradizioni di questa doma.
- L'abbigliamento si adatterà alle condizioni climatiche del momento della gara.
- Tanto il cavaliere come l'amazzone (quest'ultima in minor grado) utilizzeranno colori sobri quali nero, grigio, marrone, bianco o écru ecc. con tessuti in tinta unita, a righe o con disegno a piede di pollo ecc. Il partecipante, quando monti alla "Jineta", utilizzerà obbligatoriamente:
- cappello ad ala larga nei colori nero, grigio o marrone;
- giacca corta o Guayabera con panciotto o gilet ed un fazzoletto o fascia nera a mo' di cintura.
- pantaloni con i risvolti bianchi usando stivali oppure calzoni con "Caireles" quando si calzino stivaletti con "polainas" (ghette);
- se la donna monta all'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori né fronzoli. Porterà il frustino nella mano destra rivolto verso il suolo. Potrà, in luogo del cappello ad ala larga, indossare il "Catite".

- speroni classici vaqueri bruniti, con cinghioli bianchi o nocciola, con fibbie o laccetti. Le rotelle saranno le classiche vaquere con otto punte, quattro maggiori e quattro minori; la rotella rotonda è ammessa sempreché lo sperone sia il classico alla vaquera.
- Gli "Zahones" sono facoltativi, la giuria terrà in conto se usati, per la maggior difficoltà nell'applicare la correzione agli aiuti;
- il "Marsigliese" o il giaccone sono capi per ripararsi e si potranno indossare quando il clima lo richieda.

3. NORME TECNICHE DELLA COMPETIZIONE

Il campo sarà aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. Tuttavia il tempo di ricognizione potrà essere modificato dal Presidente di Giuria.

Il cavaliere, al momento della partenza, ovvero, appena inizia la sua prova, accetta le condizioni del campo. In caso di difformità del campo e/o degli ostacoli (errore tecnico), accertati dal Presidente di Giuria successivamente alla partenza del binomio, potrà essere consentita la ripetizione della prova di quest'ultimo.

L' ingresso in campo del cavaliere è consentito esclusivamente a seguito della chiamata ufficiale , effettuata mediante suono della campana dal Presidente di Giuria.

Sistemati in campo gara gli ostacoli, anche se non è ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare ad eccetto dei Giudici, addetti del campo e cronometristi.

La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria (campo aperto), pena eliminazione per tutte le categorie.

Quando il Presidente di Giuria dichiara campo gara chiuso per avviare l'inizio della gara, i concorrenti sono tenuti a lasciare immediatamente il campo gara, pena eliminazione per tutti i cavalieri e/o amazzoni che non lasciano il campo.

Il cavaliere che, durante l'esecuzione della gara, sbaglia il percorso può rettificarlo solo se ancora non ha iniziato la difficoltà successiva.

Se si abbatte, anche parzialmente, una difficoltà da affrontare successivamente, oppure durante l'esecuzione una difficoltà si rompa per un'azione impropria del binomio, in modo da non poter essere più affrontata, è prevista l'eliminazione. Se si abbatte una difficoltà già superata, il binomio non verrà eliminato ma sarà penalizzato con 5 secondi di penalità per ogni singolo elemento od oggetto caduto (esempio: se abbatte completamente la scalarola sarà penalizzato con 5+5+5=15 secondi di penalità considerando i due pilieri e la corda come tre elementi).

I binomi che, chiamati per tre volte consecutive, non si presentano in campo, saranno eliminati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi i 45'' secondi dopo il suono della campana saranno eliminati.

3.1 ELIMINAZIONE

In tutte le categorie, il Presidente di giuria deve eliminare un cavaliere e, se ritenuto necessario, allontanarlo dalla gara quando:

- si comporta in modo ingiurioso nei confronti dei Giudici e altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;
- esercita il cavallo in campo gara chiuso;
- compie un qualsiasi atto di brutalità o maltrattamento sui cavalli, sia in campo prova che in gara;
- sono presenti ferite e fiaccature avvenute durante la gara, presenza di sangue alla bocca, naso e fianchi;
- mette in atto qualsiasi tipo di scorrettezza sportiva che può turbare e/o falsare il regolare svolgimento della gara;
- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto dal regolamento sanitario Nazionale;
- il cavallo assume atteggiamenti di difesa prolungata pericolosi per l'incolumità del cavaliere; si dimostra in condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla competizione, evidente zoppia;
- prova un elemento prima dell'inizio della gara;
- utilizza il frustino sia in campo prova che in campo gara;
- non si indossa il cap sia in campo prova che in campo gara, la tartaruga o il corpetto (quest'ultimi per i cavalieri minorenni) in base alla monta prescelta;
- si indossa un abbigliamento non in linea con la bardatura prescelta (proibite le felpe con il cappuccio);
- sono presenti imboccature, bardature, tenute e speroni non regolamentari
- per tutte le categorie, se si supera un ostacolo cronologicamente non previsto, quindi un ostacolo ancora da superare, nella specifica gara, dopo aver passato fotocellule e iniziato gara;
- entra in un ostacolo in modo errato senza rettificare l'errore (tipo in un otto tra i barili, slalom ecc.); per tutte le categorie;
- avviene l'abbattimento delle fotocellule dove presenti;

- avviene la caduta del cavaliere e/o cavallo ovvero nel caso in cui vi è la separazione tra cavallo e cavaliere;
- non si impugnano le redini per cui avviene la perdita di controllo del cavallo;
- un cavaliere non inizia la propria prova dopo 45 secondi dal suono della campana;
- si utilizzano le cuffie sia in campo gara che in campo prova.
- se un binomio attraversa un ostacolo prima dell'inizio della prova, ovvero prima di oltrepassare le fotocellule per iniziare la gara (ovvero la propria performance), saranno applicati 20 secondi di penalità mentre per la categoria OPEN ci sarà l'eliminazione.

  Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il campo gara e/o campo prova. Se il concorrente rimane in campo per proteste evidenziando un comportamento etico inappropriato, dopo il secondo invito ad uscire, lo stesso sarà sospeso dalla manifestazione con notifica agli organi di competenza di disciplina sportiva e sospensione immediata dalla manifestazione.

3.2 SQUALIFICA

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e quindi da ogni ulteriore prova di specialità.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente Fitetrec- ante rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione; nel caso dovrà farsi riferimento anche al vigente regolamento di Giustizia sportiva;
- La mancata iscrizione per l'anno in corso di un cavallo ai ruoli Federali;
- La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature. L'esercitazione eccessiva dei cavalli sui campi gara e campi prova;
- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
- Le frodi;
- Il doping;
- Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;

- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

3.3 MASSIMA DURATA DELLA PROVA

La durata di tempo consentito per la prova di ogni binomio non può superare il tempo di 4 minuti nelle gare nazionali e 6 minuti nelle gare regionali, pena eliminazione per tutte le categorie. Nelle gare nazionali, ad eliminazione ricevuta, per tempo limite raggiunto o per altra motivazione, il binomio è impossibilitato a continuare il percorso e dovrà lasciare l'arena.

3.4 OSTACOLI/DIFFICOLTA'

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena esclusione dalla gara o la comminazione di penalità. Il grafico del percorso sarà disposto in modo da permettere che gli esercizi possano essere eseguiti dai cavalieri in una maniera ineccepibile.

Per la competzione del TROFEO "Segesta horse cap 2026" saranno impiegati solo gli ostacoli presenti nella seguente lista.

Tutti gli ostacoli devono essere contrassegnati da numeri (sempre a destra dell'ostacolo), coni o bandierine bianche e rosse numerate (rossa a destra e bianca a sinistra).

Se il numero è posto al centro dell'ostacolo, si può eseguire l'esercizio in qualsiasi direzione o verso ovvero sia a mano destra sia a mano sinistra.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

1) Passare in mezzo ai coni o bandierine in ingresso e nella giusta direzione (qualora siano presenti);
2) Eseguire la manovra tecnica richiesta dall'ostacolo;
3) Uscire dalla zona dell'ostacolo in mezzo ai due coni o alle due bandierine (qualora siano presenti).

Lo stesso ostacolo può essere ripetuto due volte ma la ripetizione deve prevedere la direzione inversa.

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro o bandierine rosse di ingresso. Ogni ostacolo deve essere eseguito secondo il grafico, pena eliminazione per errore di percorso per tutte le categorie.

La progettazione dei grafici del percorso, comprensivi delle indicazioni sul senso di percorrenza, sono di competenza esclusiva del Presidente di Giuria. Il Comitato Organizzatore che determina la disponibilità e le caratteristiche del parco ostacoli a disposizione della gara, in accordo con il Presidente di Giuria, darà disponibilità per la progettazione del grafico.

I grafici potranno essere pubblicati due giorni prima della gara ma, in assenza della pubblicazione, dovranno essere esposti entro due ore prima della gara presso la segreteria. Ad insindacabile valutazione del Presidente di Giuria si potrà omettere la fase di ricognizione del percorso insieme al Giudice se i grafici sono stati regolarmente affissi alla segreteria.

3.5 SALUTO

Il saluto al Presidente di Giuria all'inizio della gara è gradito, si saluta con il braccio della mano libera disteso con naturalezza lungo il corpo e le redini tenute nell'altra mano.

4. OSTACOLI E RELATIVE NORME

I percorsi del trofeo Segesta horse cap 2026 hanno un numero totale di ostacoli da 6 a 12, a secondo della categoria e scelti dal Presidente di Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore.

In tutti i casi in cui sia previsto lo spostamento di un oggetto, salvo diversa specifica indicazione, si adotteranno le seguenti regole:

- qualora prima della presa dell'oggetto, per azione del binomio, un qualsiasi elemento della difficoltà cada in modo da non poter iniziare l'operazione di presa, verrà applicata una penalità di 20 secondi per tutte le categorie.

  In caso di errore di percorso qualora non venga rettificato prima dell'esecuzione dell'ostacolo successivo è prevista l'eliminazione.

  Dopo tre rifiuti ad eseguire ogni ostacolo, verranno assegnati 20 secondi di penalità per tutte le categorie.

  Il Presidente di Giuria si riserva l'eliminazione del concorrente qualora insiste dopo il terzo rifiuto consecutivo e non prosegue nella sequenza del grafico previsto.

4.1 LISTA OSTACOLI

1. BOA
2. PERCORSO OBBLIGATO
3. RONDO'
4. PASSI LATERALI SU BARRIERA
5. PASSI LATERIALI SU BARRIERA AD "L"
6. PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO
7. SLALOM TRA PALETTI SU LINEA DRITTA A 6,40 METRI
8. SALTO (SALTO CON BARRIERE – SALTO CON SIEPE)
9. OTTO TRA BARILI
10. CAMPANA ALLA FINE DI UN CORRIDOIO DRITTO
11. TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO
12. CANCELLO
13. SCALAROLA
14. PONTE DI LEGNO
15. PRESA DELLA LANCIA DAL BARILE
16. PRESA DI UN ANELLO CON LANCIA (TORO)
17. POSA DELLA LANCIA IN UN BARILE

1. BOA

La boa consiste in un barile, un cono o altro oggetto similare da aggirare e disposto in campo per indicare un percorso obbligato. L'abbattimento della boa comporterà 5 secondi di penalità. Il mancato rispetto della boa nella direzione e verso previsti indicata

nel dal grafico di percorso, è sempre considerato errore di percorso per cui è prevista l'eliminazione qualora non venga rettificato prima dell'esecuzione dell'ostacolo successivo.

2. PERCORSO OBBLIGATO

La difficoltà consiste in un corridoio dritto o con una spezzata di angolo maggiore di 90° o con sviluppo ad L, costruito con 2, 4 barriere poste su appositi supporti (due per ogni barriera) con un'altezza massima di circa 60 cm ed assicurati al suolo ed una distanza di 1,30 mt l'uno dall'altra in modo che formino un percorso obbligato. L'uscita laterale dal corridoio, anche con abbattimento o salto delle barriere, prevede l'eliminazione se non rettificata. La caduta dei supporti della barriera non prevede penalità, la caduta della barriera prevede 5 secondi di penalità. L'uscita laterale dal corridoio prevede la rettifica dell'ostacolo.

3. RONDO'

Si tratta di un percorso obbligato come al punto precedente ma costituito da un barile centrale ed un corridoio circolare creato con coni disposti lungo una circonferenza e spaziati tra loro per una distanza massima di 50 cm. La larghezza del corridoio circolare sarà pari a 1,50 mt. L'ingresso e l'uscita avverranno dalla stessa porta dopo aver percorso l'intera circonferenza. L'abbattimento del barile centrale e/o di ciascun cono comporterà 5 secondi di penalità ciascuno. Il senso di percorrenza può essere libero o obbligato, in base alle indicazioni del Presidente di Giuria già disposte sul grafico del percorso.

4. PASSI LATERALI SU BARRIERA

La difficoltà è costituita da una barriera (del diametro di non più di 10 cm) e di 3 metri di lunghezza posta tra 5 – 10 cm dal livello del suolo, appoggiata su due alloggiamenti al terreno. La barriera deve essere superata lateralmente in base alle indicazioni del grafico, ponendo gli zoccoli anteriori del cavallo davanti alla barriera ed i posteriori dietro alla barriera senza farla cadere. Gli indicatori di entrata ed uscita dalla difficoltà (coni o bandierine) vanno posizionati a due metri dall'inizio e dalla fine della/e barriera/e.
Anche la distanza tra i coni dovrà essere di due metri (come indicato nell'immagine sottostante). Inoltre, qualora una zampa posteriore del cavallo o entrambe restano ancora all'interno della barriera nel momento di uscita dai coni, questo non verrà considerato penalizzante. La caduta della barriera comporta

5 secondi di penalità. Non si considera penalità lo spostamento della stessa. I coni, facenti parte dell'ostacolo, prevedono 5 secondi di penalità ciascuno nel caso in cui vengano abbattuti. (si intende abbattimento del cono la sua caduta anche se torna naturalmente nella posizione di origine). Se il cavallo oltrepassa con uno o entrambi gli zoccoli (posteriori o anteriori) la barriera, la difficoltà va ripetuta dall'inizio per un massimo di tre volte ad eccezione della categoria OPEN che saranno eliminati alla fine del TERZO tentativo; le altre categorie potranno proseguire con 20 secondi di penalità dopo il terzo tentativo.

5. PASSI LATERALI SU BARRIERA AD "L"

La difficoltà è costituita da barriere che formano una L. A discrezione del disegnatore del percorso, i passi laterali possono essere eseguiti con testa o groppa rivolti verso l'interno. Le penalità ed eliminazione come punto precedente.

6. PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO

Come ai punti precedenti, con la sola differenza che all'estremità delle barriere a terra sono posti due pilieri ad una distanza di 120 – 150 cm e con un'altezza massima di 150 – 200 cm. In questo ostacolo non sono previsti i coni e/o bandierine di entrata ed uscita. Si dovrà entrare tra la barriera ed il piliere prendere un oggetto posto su quest'ultimo e riporlo sul piliere all'estremità opposta eseguendo i passi laterali. E' obbligatoria l'uscita dalla difficoltà in avanti. Per quanto riguarda tutte le penalità del trasferimento oggetto si fa riferimento al capitolo che regola il TRASFERIMENTO OGGETTO e per quanto riguarda le penalità riferite alla barriera si fa riferimento al capitolo dei PASSI LATERALI.

7. SLALOM TRA PALETTI SU LINEA DIRITTA A 6,40 METRI

Consiste nel superamento di una serie di paletti a slalom posti a 6,40 metri l'uno dall'altro in linea con un massimo di 6 paletti in andata. L'altezza prevista di ogni paletto è di 2 mt ed esso è retto da un piedistallo che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la

possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente. La direzione è indicata dai segnali di percorso. E' ammesso prevedere la difficoltà con andata e ritorno a slalom tra i paletti. Per ogni paletto abbattuto sono previsti 5 secondi di penalità.

8. SALTO

L'ostacolo potrà consistere in una siepe rustica o balle di paglia o barriera posti tra due pilieri che fanno da sostegno. L'altezza minima prevista è di 40 cm e la massima di 70 cm. Per tutte le categorie, tranne quelle che prevedono la PATENTE A1, la barriera dovrà essere posta ad un'altezza compresa tra i 40 ed i 50 cm da terra. Per tutte le categorie AVVICINAMENTO CAVALLI la barriera sarà posta a terra. La distanza tra i due pilieri non potrà essere inferiore a 3 mt. L'abbattimento dell'ostacolo comporta 5 secondi di penalità (l'abbattimento del piliere della barriera non comporta penalità). Dopo il terzo rifiuto il binomio potrà proseguire con 20 secondi di penalità in tutte le categorie.

9. OTTO TRA BARILI

L'ostacolo consiste in due barili collocati ad una distanza da 3 a 6 mt l'uno dall'altro (la distanza è misurata dal centro dei barili). La direzione dell'ostacolo viene definita dal disegnatore del percorso e riportata sul grafico. L'abbattimento del barile prevede 5 secondi di penalità. Non chiudere l'otto comporta l'eliminazione.

10. CAMPANA ALLA FINE DI UN CORRIDOIO DRITTO

La difficoltà consiste (corridoio) in due barriere di lunghezza di 3 metri poste su due supporti assicurati al suolo aventi altezza da 30 a 60 cm ed una distanza 1,30 mt l'una dall'altra in modo che formino un corridoio. Alla fine del corridoio sono previsti due pilieri sui quali può essere posto un oggetto da prendere e buttare a terra o una campana da suonare ad un'altezza di circa 2 mt – 2,30 mt. Il cavaliere, una volta entrato nel corridoio, suonerà la campana o prenderà e butterà l'oggetto con la mano e farà, quindi, indietreggiare il cavallo lungo il corridoio fino a che i suoi anteriori non siano usciti dal corridoio. L'abbattimento delle barriere laterali comporta 5 secondi di penalità ciascuna ma non è penalità lo spostamento delle barriere senza caduta. La caduta della campana comporta 5 secondi di penalità e la caduta della palina 5 secondi di penalità. Nel caso in cui il cavallo dovesse uscire fuori dalla traiettoria prevista di arretramento il

binomio è costretto a rientrare e ripete la manovra. Dopo tre tentativi si applicano 20 secondi per tutte le categorie.

11. TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO

La difficoltà consiste in un passaggio obbligato ove spostare un oggetto (oggetto di plastica, cappello, giacca, cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere ad un altro. Il cavaliere dovrà sempre entrare ed uscire dall'ostacolo nel senso indicato dal grafico del percorso. Non attraversare la difficoltà comporta l'eliminazione. La distanza tra i due pilieri può essere tra è di 1,20 e 1,40 mt. La caduta dell'oggetto, per qualsiasi motivo dipendente dal cavaliere, comporta 5 secondi di penalità. La caduta del piliere comporta 5 secondi di penalità. Nel caso in cui cada l'oggetto o l'oggetto insieme al piliere prima dell'inizio dell'azione di spostamento verranno assegnati 20 secondi di penalità in tutte le categorie. Quest'ultima regola ha validità per tutte le difficoltà che prevedono lo spostamento di un oggetto in quanto la caduta dell'oggetto stesso, prima ancora che venga afferrato, impedisce la corretta conclusione della prova stessa. Se cade il piliere dove dovrà essere riposizionato l'oggetto, non avendo più la possibilità di completare la difficoltà, si avranno 5 secondi di penalità per il piliere caduto e 5 secondi di penalità per non poter riposizionare l'oggetto che cadrà a terra. La presa e la posa dell'oggetto dovranno avvenire con il cavallo all' interno dei due pilieri, alcuni passi in arretramento dopo la presa oggetto non costituiranno penalità, ma se il cavallo attraversa completamente la linea in avanti costituita dai due pilieri dovrà rifare da capo difficoltà riposizionando l'oggetto e fare il trasferimento. Nel caso in cui non rettifica tale manovra, come sopra descritta, si applicano 20 secondi in tutte le categorie.

12. CANCELLO

Il cancello può essere sia di metallo che di legno e rispetta le seguenti misure: larghezza minima 1,50 mt, larghezza massima 2 mt, altezza 1,50 – 1,80 metri. Il cancello è chiuso con un anello di ferro. Ai lati del cancello si possono prevedere due staccionate fisse di 2 metri ciascuna. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra in base al senso del percorso. Il cancello deve essere aperto e chiuso da cavallo e con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe per aprire il cancello comporta l'eliminazione. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere le mani su di esso durante l'esecuzione. Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente. Al momento in cui il cavallo, nell'atto di ripartire per allontanarsi dalla difficoltà, urtasse il cancello provocandone lo spostamento non verrà applicata nessuna penalità purchè il cancello rimanga chiuso. Se

dopo la chiusura durante lo svolgimento del percorso dovesse avvenire l'abbattimento completo del cancello si applicheranno 5 secondi di penalità per ogni parte del cancello (3 parti). Tale regola ha validità generale e, salvo esplicita diversa previsione, si applica a tutti gli ostacoli che una volta correttamente superati possono essere abbattuti da successivi movimenti del cavallo. La difficoltà è completata con la chiusura del cancello o con esaurimento dei tre tentativi al termine del quale il binomio potrà proseguire con 20 secondi di penalità.

Eventuali rotture, derivanti da azioni improprie del binomio e che impediscano la funzionalità dell'ostacolo, comporteranno l'eliminazione del binomio stesso. Per le categorie con patenti A2 nel caso in cui vengano lasciate le redini il binomio verrà eliminato. Nel caso in cui il cancello venga inserito due volte nello stesso percorso sarà cura del Presidente di Giuria collocarlo come prima ed ultima difficoltà per permettere agli addetti di campo di ripristinare lo stesso in caso di problema tecnico.

13. SCALAROLA

Il modo di esecuzione di questa difficoltà è identico a quello del cancello. La difficoltà è composta da due pilieri e da una corda in canapa di due metri, fissata su un piliere e posta sull'altro. L'esecuzione richiesta e le penalità sono le stesse del cancello. E' vietato far passare la corda sopra la testa del cavallo o del cavaliere, pena eliminazione in tutte le categorie. La caduta della corda non comporta nessuna penalità purché il cavaliere la rialzi e provveda a concludere la difficoltà. Le penalità seguono le stesse regole del cancello.

14. PONTE DI LEGNO

E' costituito tipicamente come un ponte di campagna. Il ponte ha una larghezza minima di 100 cm, una lunghezza di 3 mt ed un'altezza da terra di circa 10 – 20 cm. Ai lati del ponte vengono poste delle delimitazioni che non devono essere abbattute durante il superamento. Il ponte dovrà essere rivestito da un tappeto di plastica o materiale simile antiscivolo di medesime dimensioni. L'abbattimento delle barriere delimitanti prevede 5 secondi di penalità ognuna.

15. PRESA DELLA LANCIA O PICA DAL BARILE

La difficoltà è composta da un barile che contiene una lancia o una pica lunga 2,10/2,20 metri. Il cavallo deve avvicinarsi al barile ed il cavaliere deve prendere la lancia o la pica

Riepilogando:

1) la caduta del barile e della lancia prima della presa comporta l'eliminazione

2) caduta della lancia eliminazione;

3) l'abbattimento del barile dopo la presa della lancia comporta 5 secondi di penalità.

16. PRESA DI UN ANELLO CON LANCIA

Il cavaliere dovrà infilzare con la punta della lancia o pica un anello di 10 cm di diametro posto su basi di varie altezze (base a forma di toro). Riuscire ad infilzare l'anello da diritto ad un bonus di 3 secondi. L'abbattimento della base comporta 5 secondi di penalità. La caduta della lancia prevede l'eliminazione del binomio.

17. POSA DELLA LANCIA O PICA IN UN BARILE

Questa difficoltà sarà giudicata come nel punto 17, con la sola differenza che la lancia deve essere inserita nel barile. La caduta della lancia prima del suo riposizionamento comporta l'eliminazione. Se la lancia viene inserita nel contenitore ed, inavvertitamente, ne esce verranno applicati 5 secondi di penalità in quanto la stessa è comunque stata inserita. Se cade il barile dove dovrà essere riposizionata la lancia o pica, non avendo più la possibilità di completare la difficoltà, si avranno 5 secondi di penalità per il barile caduto e 5 secondi di penalità per non poter riposizionare la lancia o pica che cadrà a terra. Nel caso in cui ci sia l'abbattimento del barile e della lancia dopo il suo riposizionamento, si avranno 5 secondi di penalità per elemento (5 barile e 5 lancia), per un totale di 10 secondi di penalità. La lancia va riposizionata sempre con la punta verso l'alto, riposizionarla in maniera contraria prevede l'eliminazione.

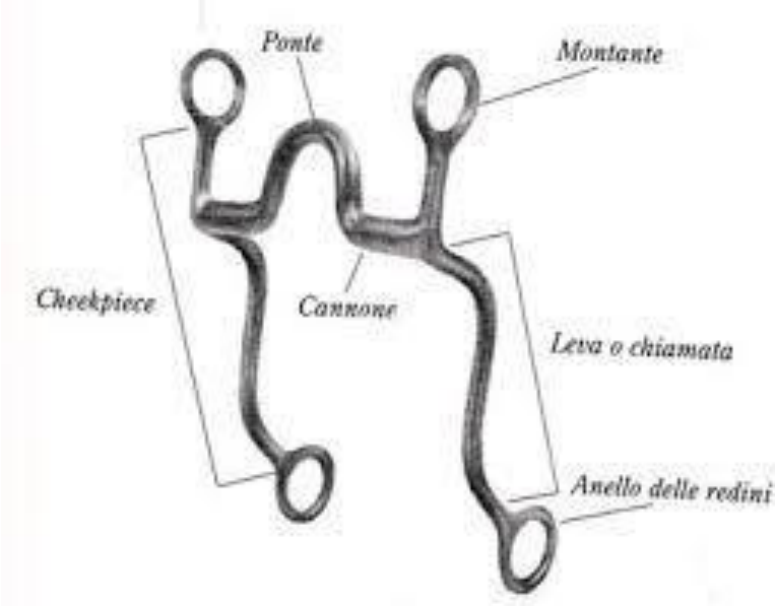
5.IMBOCCATURE VIETATE NELLA MONTA INGLESE

TUTTI i tipi di torciglione

TUTTI i tipi di elevatore

TUTTI i tipi di Hackmore

TUTTI i tipi di Bosal



TUTTI i morsi con leve
superiori ai 15 cm

Vietato l'uso di qualsiasi tipo di serretta, sia ricoperta che non.