



# **REGOLAMENTO NAZIONALE SPORT ATTACCHI**

**Roma**

**11 GENNAIO 2017**

---



## INDICE

- PREAMBOLO**
- 1 ORGANIZZAZIONE**
  - 1.1 Terreno e materiali
  - 1.2 Comunicazioni/ Autorizzazioni
- 2 GARE**
  - 2.1 Nomenclatura delle gare
  - 2.2 Categorie
  - 2.3 Categoria unica
- 3 DIRIGENTI DELLA GARA: Giuria, Organizzazione e loro composizione**
  - 3.1 Gare Regionali – Interregionali
  - 3.2 Gare Nazionali
  - 3.3 Gare Trofeo delle Regioni
  - 3.4 Qualifiche minime dei componenti della giuria e dell'organizzazione  
Ruolo del Presidente di Giuria
  - 3.5 Ruolo dell'Ispettore/Tracciatore di percorso
  - 3.6 Ruoli dei Giudici
  - 3.7 Ruolo delle Segreterie
  - 3.8 Ruolo del rappresentante dei concorrenti
- 4 CONCORRENTI**
  - 4.1 Diritto di partecipazione dei concorrenti
    - 4.1.1 Caratteristiche dei tiri ed equipaggio
  - 4.2 Tenuta
- 5 EQUIDI**
  - 5.1 Diritti di partecipazione degli equidi
  - 5.2 Finimenti e materiali
  - 5.3 Ferrature
  - 5.4 Controllo veterinario iniziale
- 6 NORME TECNICHE**
  - 6.1 Punteggi e penalità
  - 6.2 Punti di penalità nella gara di regolarità
  - 6.3 Punti di penalità nella gara di velocità
- 7 ELIMINAZIONE**
- 8 CLASSIFICA**
  - 8.1 Gara di velocità
  - 8.2 Gara di regolarità
  - 8.3 Classifica generale
- 9 PERCORSO**
  - 9.1 Numero di difficoltà
  - 9.2 Scelta delle difficoltà
    - 9.2.1 Particolarità
  - 9.3 Svolgimento
  - 9.4 Ricognizione del percorso
  - 9.5 Partenza e arrivo
  - 9.6 Tracciato
  - 9.7 Errore di percorso
- 10 INTERROGAZIONI TECNICHE E RICORSI**
  - 10.1 Ricorsi
  - 10.2 Rapporti



## **Preambolo**

Le prove di SPORT ATTACCHI sono aperte a tutti gli equidi, hanno come scopo di valutare uno o più equidi, il conduttore e l'equipaggio nelle diverse applicazioni delle tecniche di attacco in campagna, nelle migliori condizioni di sicurezza e di piacere.

Lo SPORT ATTACCHI sviluppa la capacità dell'equipaggio di orientarsi sul territorio in piena autonomia e superare le difficoltà naturali che si incontrano durante un viaggio ricostruite in un percorso agonistico all'interno di un rettangolo o comunque di un'area circoscritta all'interno di un centro ippico o di una zona all'uopo attrezzata.

La gara di SPORT ATTACCHI è costituita da due prove:

- prova del Percorso di Regolarità;
- prova del Percorso di Velocità.

## **1. ORGANIZZAZIONE**

### **Art 1.1. Terreno e materiali**

L'organizzatore deve disporre:

- di un'area riservata al servizio veterinario;
- di un'area di presentazione e controllo dell'equipaggio;
- di una sala/bacheca presa visione percorso, ordine partenza e classifiche;
- di un circuito sicuro che non presenta pericoli apparenti;
- di un'area di riscaldamento;
- di un percorso di terreno vario allestito ed adeguato alle esigenze tecniche,
- della presenza di una ambulanza attrezzata con defibrillatore e con personale di servizio abilitato all'uso;
- di un veterinario ufficiale, nominato dal comitato organizzatore.

Nelle prove di Campionato Italiano è obbligatorio il supporto di cronometristi; nelle altre gare provvede il giudice di campo

In tutte le fasi vengono utilizzate bandiere direzionali rosse e bianche. Con riferimento alla direzione di marcia le rosse sono posizionate sempre alla destra e le bianche sempre alla sinistra del percorso, della difficoltà da affrontare, della linea di partenza e della linea di arrivo. E' prevista una numerazione progressiva degli ostacoli da affrontare.

### **1.2 Comunicazioni/Autorizzazioni**

- Richiesta al CR competente per territorio per le gare Regionali/Interregionali/Special Events
- Richiesta al Responsabile Nazionale/Segreteria Generale per le gare Nazionali.
- Utilizzo della modulistica federale



## **2 Gare**

### **2.1 Nomenclature delle gare**

|              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|
| AVVIAMENTO   | AMATORI      | OPEN         |
| PATENTE A1AT | PATENTE A2AT | PATENTE A3AT |

### **2.2 Categorie**

- Singolo
- Pariglia
- Tandem ( solo Amatori ed Open )
- Tiro a quattro ( solo Amatori ed Open )

### **2.3 Categoria Unica**

Nel caso non siano iscritti in gara almeno 3 equipaggi di ogni categoria, la giuria ha la facoltà di svolgere la gara in categoria unica.

## **3 Dirigenti della gara**

### **Giuria, organizzazione e loro composizione**

#### **3.1. Gare Regionali-Interregionali**

Giuria:

- Presidente di giuria;
- Ispettore/Tracciatore di percorso;
- Veterinario.

Organizzazione:

- Segreteria.
- 

#### **3.2 Gare Nazionali**

Giuria:

- Presidente di giuria,
- Ispettore/Tracciatore di percorso;
- 1 Giudice;
- Veterinario.

Organizzazione:

- Segreteria,
- Cronometristi,
- Medico di servizio



### 3.3 Gare Trofeo delle Regioni

- Presidente di giuria,
- Ispettore/Tracciatore di percorso,
- 1 Giudice;
- Veterinario.

Organizzazione:

- Segreteria,
- Cronometristi,
- uno Chef d'equipe per ogni Regione iscritta.
- Medico di servizio

### 3.4 Qualifiche minime dei componenti della giuria e dell'organizzazione. Ruolo del Presidente di giuria

| GARA           | PRESIDENTE DI GIURIA | ISPETTORE/<br>TRACCIATORE | GIUDICI   | SEGRETERIA |
|----------------|----------------------|---------------------------|-----------|------------|
| Regionale      | Regionale            | Regionale                 | Regionale | Regionale  |
| Interregionale | Regionale            | Regionale                 | Regionale | Regionale  |
| Nazionale      | Nazionale            | Nazionale                 | Nazionale | Nazionale  |
| Trofeo Regioni | Nazionale            | Nazionale                 | Nazionale | Nazionale  |

Il Presidente di Giuria /Giudice unico, rappresenta la Fitetrec-Ante .

Il Presidente di Giuria, ha il compito di ordinare e controllare i singoli Giudici nell'espletamento delle loro funzioni; in questo caso, tutte le decisioni della Giuria, dovranno essere sempre assunte a maggioranza dei suoi componenti. In caso di parità sarà determinante il voto espresso dal Presidente di Giuria.

In presenza di Giurie composta da più di un Giudice, il Presidente di Giuria assegna i Giudici alle varie mansioni, cura personalmente i rapporti con Presidente o il Responsabile del Comitato Organizzatore, per il rispetto delle norme regolamentari, riguardanti la sicurezza e le formule di gara previste dal programma della manifestazione, avendo cura di non apportare alcuna modifica alla programmazione, salvo autorizzazione scritta da parte di chi ha approvato il programma o per cause di forza maggiore. A manifestazione ultimata, il Presidente di Giuria/Giudice unico ha l'obbligo di relazionare al Referente Nazionale Giudici di disciplina e al Referente Nazionale e Regionale di Disciplina , in merito all'organizzazione, alle eventuali infrazioni regolamentari, mediante la redazione di un verbale completo delle notazioni sul concorso, da inoltrarsi entro 3 gg dalla conclusione della gara unitamente alle classifiche ed all'ordine di partenza. Il Presidente di Giuria, entro 15 gg. invierà solo al Referente Nazionale Giudici di Disciplina/Responsabile Nazionale di disciplina, il modulo contenente i giudizi sui componenti la Giuria.

### 3.5 Ruolo dell'Ispettore/Tracciatore di percorso

L'Ispettore/Tracciatore deve essere un Istruttore federale Attacchi ( di 1° Livello per le gare regionali, di 2° Livello o superiore per le gare Nazionali ) in regola con il tesseramento e gli aggiornamenti. In deroga, può essere nominato un QT Federale con le stesse caratteristiche.

E' responsabile delle caratteristiche dei vari percorsi.



Traccia il percorso di velocità e regolarità. Ne definisce partenza, arrivo, tracciato, punti di controllo, velocità ecc. Ne accerta l' idoneità tecnica, la non pericolosità del tracciato, la congruenza delle dimensioni e misure delle varie difficoltà in relazione alla categoria ecc...

### 3.6 Ruoli dei Giudici

Sotto l' autorità del Presidente di giuria, officiano sulle differenti prove:

- la presentazione e controllo dell' equipaggio,
- la prova del Percorso di Regolarità;
- la prova del Percorso di Velocità

### 3.7 Ruolo della Segreteria

- Si fa riferimento al Regolamento Nazionale Segreterie di Gara

### 3.8 Ruolo del rappresentante dei concorrenti

Il rappresentante dei concorrenti o chef d' equipe nel caso di gara a squadre ( Trofeo delle Regioni ):

- ha mandato di rappresentare tutti gli equipaggi durante le riunioni della giuria,
- esprime e motiva, in maniera anonima, le interrogazioni tecniche riscontrate durante le fasi dai partecipanti. Queste interrogazioni devono essere poste, per ogni fase, entro 30 minuti dall' arrivo dell' ultimo concorrente,
- informa i concorrenti delle decisioni prese dalla giuria,
- gli chef d' equipe partecipano ai briefing.

## 4 Concorrenti

### 4.1 Diritto di partecipazione dei concorrenti

Il concorrente, JUNIOR o SENIOR, può partecipare con lo stesso/i cavallo/i ad una sola categoria, per un solo ingresso, in base al grado di patente in possesso.

Il concorrente, JUNIOR o SENIOR può, cambiando equidi, effettuare al massimo 3 ingressi in totale.

Gli Equidi, invece, possono partecipare ad un massimo di 2 ingressi in totale tra le varie categorie.

#### CATEGORIE PER FASCE DI ETA' (Anno di compimento)

| CATEGORIA | ETA'            |
|-----------|-----------------|
| JUNIOR    | Da 10 a 18 anni |
| SENIOR    | oltre 18 anni   |

I minorenni possono partecipare ad una gara unicamente se iscritti da un istruttore.

L' istruttore è responsabile della partecipazione e del comportamento dei propri allievi.

#### PATENTI

| AVVIAMENTO | AMATORI | OPEN |
|------------|---------|------|
| A1         | A2AT    | A3AT |



Tutti i componenti dell'equipaggio devono essere in possesso di patente A1 o superiore per le gare di Avviamento e di patente agonistica A2AT O A3AT rispettivamente per le categorie Amatori ed Open. Almeno 1 membro dell'equipaggio deve essere maggiorenne.

Gli Juniores, fino al compimento dei 14 anni, possono fare il gare come driver solo se accompagnati da un Istruttore federale Attacchi, ma possono sempre partecipare come groom.

#### **4.1.1 Caratteristiche dei tiri ed equipaggio**

A Caratteristiche dei tiri e degli equipaggi, valide con qualsiasi equide.

- L'equipaggio del Singolo e della Pariglia è composto da un minimo di un driver e da un groom.
- L'equipaggio del Tandem e del Tiro a Quattro è composto da un minimo di un driver e da due groom.
- In tutte le prove il conducente deve gareggiare con gli stessi membri dell'equipaggio, stessi equidi e stessa vettura.
- Il conducente ed il compagno o compagni di squadra non possono scambiare la loro funzione.
- L'equipaggio non può allontanarsi più di 10 m. dalla vettura.
- È ammesso il blocco ralla per le vetture a quattro ruote.

## **4.2 Tenuta**

Nelle due prove, è obbligatorio portare copricapo rigido da equitazione con sottogola, cap o casco omologato. Tutti i membri dell'equipaggio minorenni, devono indossare un corpetto rigido omologato. Nella Categoria Avviamento il corpetto è sempre obbligatorio.

Può essere munito di copri casco con i colori sociali della scuderia di appartenenza. Sull'abbigliamento del cavaliere è consentito apporre il nome del centro di appartenenza senza ordine di grandezza.

Il numero di partenza deve essere visibile e posizionato sulla vettura.

Abbigliamento: pantalone lungo blu, grigio o marrone; camicia o polo manica lunga ( in inverno ) manica corta ( in estate ) di colore bianco o celeste o blu o rosso/bordò; giacca tipo bomber dei colori di scuderia; stivaletti o scarponcini di colore nero o marrone. Stesso abbigliamento per Driver e Groom.

## **5 Equidi**

Nelle descrizioni successive verrà usato il termine equidi in riferimento a cavalli, pony, asini e muli.

### **5.1 Diritti di partecipazione degli equidi**

I cavalli:

- devono avere un minimo di 4 anni
- devono essere presentati puliti e in buon stato di salute,
- devono possedere un documento di identificazione riconosciuto in base alla legislazione vigente e verificato dal veterinario di servizio;
- devono essere in regola con le disposizioni sanitarie locali e nazionali in vigore.

Lo stesso equide può prendere parte a più Categorie con un massimo di due.

Possono essere organizzate gare riservate a pony o a razze specifiche di equidi.

### **5.2 Finimenti e materiali**

La competizione è aperta a tutti gli attacchi che rispondono ai seguenti criteri:

- finimenti in buono stato e ben regolati, adatti alla disciplina:
- vettura in buono stato ed adatta alla disciplina, con ruote pneumatiche o piene, sia a 2 che a 4 ruote;



- imboccatura obbligatoria, scelta a discrezione fra morso e filetto. Sono ammesse tutte le imboccature tipiche della disciplina: Liverpool, Postale, i vari tipi di filetto. Non sono ammesse costrizioni fisse o mobili tipo martingale o serrette.
- consentita frusta di riserva;
- sono vietate le fasce; sono consentite le protezioni ( paranocche e stinchiere ).

### 5.3 Ferrature

I cavalli sono presentati al momento della visita veterinaria iniziale nello stesso stato di ferratura che avranno durante lo svolgimento delle prove.

I cavalli non ferrati possono partecipare alla gara.

### 5.4 Controllo veterinario iniziale

Il controllo iniziale avverrà prima dell'inizio della gara.

Viene valutato con un esame generale se il cavallo è idoneo a partecipare alla gara.

## 6 Norme tecniche

### 6.1 Punteggi e Penalità

Tempi ottimali nella Prova di regolarità

| Categoria  | Tempo Ottimale della Prova |
|------------|----------------------------|
| AVVIAMENTO | da 3 a 6 minuti            |
| AMATORI    | da 4 a 6 minuti            |
| OPEN       | da 4 a 6 minuti            |

### 6.2 Punti di penalità nella Gara di Regolarità

1) Penalità:

- a) un punto per ogni secondo di ritardo o di anticipo in rapporto al tempo ideale;
- b) 3 punti per ogni abbattimento;
- c) 10 punti per la perdita della frusta;
- d) Ogni difficoltà deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire. Se il concorrente non riesce ad affrontare un ostacolo nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto, passerà all'ostacolo successivo. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la difficoltà e non averla superata vi sarà penalizzazione di 10 punti.
- e) 5 punti mancato saluto alla Giuria di gara;

### 6.3 Punti di penalità nella Gara di Velocità

1) Penalità:

- a) 3secondi per ogni abbattimento;





- b) 10 secondi per la perdita della frusta;
- c) Ogni difficoltà deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire.
- d) Se il concorrente non riesce ad affrontare un ostacolo nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto, passerà all'ostacolo successivo. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la difficoltà e non averla superata vi sarà penalizzazione di 10 secondi.
- e) 5 secondi mancato saluto alla Giuria di gara;

## **7 Eliminazione:**

Sono eliminati della gara/causa di eliminazione:

1. il binomio che risulta positivo al controllo antidoping,
2. il concorrente che non si presenta al controllo veterinario iniziale,
3. il concorrente di il cui cavallo è fermato dal veterinario,
4. il concorrente che si presenta oltre l'ora ufficiale di partenza ad una delle prove;
5. il concorrente che prova abusivamente uno dei percorsi prima della gara.
6. Compiere brutalità verso i cavalli
7. Il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore.
8. Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione
9. Uso della frusta in modo eccessivo
10. iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria
11. perdita totale o parziale del copricapo rigido se volontaria
12. aspettare più di 45 secondi a partire dopo il permesso ufficiale
13. non presentarsi in campo entro la terza chiamata
14. imboccatura, bardatura e tenuta non regolamentari. Sono ammesse tutte le imboccature tipiche della disciplina: Liverpool, Postale, i vari tipi di filetto. Non sono ammesse costrizioni fisse o mobili tipo martingale o serrette.
15. Rovesciamento della carrozza e/o caduta a terra del driver
16. Piede a terra del groom in area non consentita
17. abbattimento delle fotocellule
18. abbattere una difficoltà che deve ancora essere superata
19. la rottura di un finimento che possa mettere a rischio la sicurezza del concorrente
20. entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione
21. provare un' ostacolo (difficoltà) prima dell'inizio della gara ovvero comunque attraversa un ostacolo in qualsiasi momento precedente all'inizio della prova

L'eliminazione dalla gara viene indicata inserendo, nella classifica, la lettera E nella casella del punteggio della prova non completata regolarmente e nella casella del punteggio totale.

La giuria, a propria discrezione, può consentire ai concorrenti eliminati la partecipazioni alle prove successive della gara.



**N.B.** se un concorrente commette errore di percorso ma lo rettifica prima di entrare nella difficoltà successiva, tornando indietro e riaffrontandolo, continuando secondo il piano di gara, non incorre nell'eliminazione in quanto già penalizzato dal tempo impiegato per tornare nel percorso giusto.

## 8 Classifica

### 8.1 Gara di Velocità:

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra che effettuato il percorso della prova nel minor tempo possibile, sommando le eventuali penalità.

In caso di parità di tempo, vince chi ha effettuato il percorso con meno penalità.

### 8.2 Gara di regolarità:

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra che ha ottenuto il minor numero di punti di penalità nella singola gara.

In caso di parità di punteggio tra più concorrenti il vincitore sarà il driver che si è avvicinato di più al tempo prestabilito per difetto.

### 8.3 Classifica Generale

E' dichiarato vincitore della competizione il concorrente o la squadra, che ha ottenuto più punti.

In caso di parità, è dichiarato vincitore il driver che ha ottenuto il miglio piazzamento nella gara di Regolarità

### 8.4 PUNTEGGIO VALIDO PER OGNI PROVA/CATEGORIA

| CLASSIFICA | PUNTEGGIO | CLASSIFICA | PUNTEGGIO | CLASSIFICA | PUNTEGGIO | CLASSIFICA | PUNTEGGIO |
|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|
| 1°         | 18        | 4°         | 12        | 7°         | 9         | 10°        | 6         |
| 2°         | 15        | 5°         | 11        | 8°         | 8         | dal 10°    | 5         |
| 3°         | 13        | 6°         | 10        | 9°         | 7         |            |           |

## 9 Percorso

### 9.1 Numero di difficoltà

Il percorso comprende da 6 a 16 difficoltà, naturali o simulate, secondo la categoria della gara, esclusi i punti fissi.

| Categorie  | Numero di difficoltà |
|------------|----------------------|
| AVVIAMENTO | da 6 a 8             |
| AMATORI    | da 8 a 14            |
| OPEN       | da 10 a 15           |



### 9.1.1 Scelta delle difficoltà:

|                                |                              |              |
|--------------------------------|------------------------------|--------------|
| *Bordo di sentiero             | Fosso – Dolina               | Canello      |
| Bosco fra 2 o 3 porte          | *Foresta di abeti            | *Punti Fissi |
| *Campana                       | Ponte                        |              |
| Guad                           | *Immobilità                  |              |
| Cappello da gendarme           | *Picchetti e tappi di colore |              |
| Rimessaggio ( solo Open )      | *Trifoglio                   |              |
| Passaggio a doppio U           | *Passaggio a L               |              |
| Passaggio a Z                  | *Rotonda                     |              |
| Semigiro sul posto (solo Open) | *Passaggio a U               |              |

Quelle con asterisco sono utilizzate solo nella Categoria Avviamento

### 9.1.2 Particolarità

A) Aiuti autorizzati:

- la voce,
- il compagno di squadra,

B) Sono obbligatori:

- il superamento, da parte dell'equipaggio al completo, delle linee di partenza, di arrivo,
- la frusta tenuta in mano.

C) E' proibito:

- Qualsiasi sistema di attacco del conduttore alla vettura.

### 9.2 Svolgimento

Questo percorso evidenzia e valorizza l'addestramento dei cavalli: fiducia, franchezza, maneggevolezza, equilibrio, sicurezza del piede e la qualità tecnica del driver nell'affrontare le varie difficoltà.

### 9.3 Ricognizione del percorso

La ricognizione si effettua a piedi. L'orario di apertura e di chiusura della ricognizione è fissata dalla giuria ed esposto presso la segreteria.

### 9.4 Partenza e arrivo

Le linee di partenza e di arrivo devono essere segnalate con bandiere bianche e rosse.

Dopo indicazione di via del giudice, il concorrente ha 60 secondi per attraversare la linea di partenza. Il mancato superamento della linea di partenze entro il tempo previsto comporta l'eliminazione dalla fase.

### 9.5 Tracciato

E' realizzato su un percorso indicato da effettuare nel tempo ottimale previsto ( nella prova di regolarità ) o nel minore ( prova di velocità ). I tempi ed il tracciato sono comunicati ai concorrenti prima dell'inizio della prova dal Presidente di giuria.

Queste difficoltà sono segnalate con bandiere bianche e rosse e numerate. Il numero progressivo è posizionato su una tabella situata sul lato della bandiera rossa.



Le andature sono libere sia nel superamento delle difficoltà che nelle tratte tra una difficoltà e l'altra, tranne che nei casi previsti dal regolamento e dal tracciatore del percorso.

### **9.6 Errore di percorso.**

È considerato errore di percorso:

- non seguire la sequenza numerica delle difficoltà;
- il cavaliere che non si presenta almeno una volta davanti alla difficoltà;
- affrontare una difficoltà in senso contrario;
- non rispettare un Punto Fisso;
- durante il percorso interferire con le difficoltà anche se di altre categorie, salvo espresso consenso dell'organizzazione,
- non superare la linea di partenza e/o di arrivo.

## ***10 Interrogazioni tecniche e ricorsi***

### **10.1 Ricorsi**

Qualsiasi ricorso inerente le fasi di gara, deve essere scritto e firmato dallo chef d'équipe, in caso di gara a squadre, scritto e firmato da uno o più cavalieri, in caso di gara non a squadre.

Deve essere presentato al presidente di giuria:

- prima dell'inizio della fase, se il ricorso concerne l'organizzazione della fase o la qualificazione di un cavallo o di un cavaliere,
- entro 30 minuti dopo l'esposizione della classifica, se il ricorso è riferito ad una fase o alla classifica finale.

Il ricorso deve essere accompagnato da una cauzione di 100 euro. Se il ricorso viene accolto, la cauzione è restituita, se il ricorso viene respinto, la cauzione è trattenuta. Per esaminare il ricorso, si riunisce e giudica la commissione formata dal presidente di giuria, dall'ispettore di percorso e da un giudice precedentemente nominato fra i giudici. Essi possono richiedere informazioni o pareri ad altri giudici o tracciatori. La maggioranza di voto fra i tre, determina il giudizio del ricorso.

### **10.2 Rapporti**

I componenti della giuria, gli chef d'équipe e i membri del comitato organizzatore, devono presentare un rapporto al presidente di giuria ogni qualvolta si rilevi un presunto:

- atto di crudeltà o maltrattamento verso i cavalli.
- violazione riguardante lo statuto ed il regolamento.
- comportamento irrispettoso nei confronti della giuria, di altri cavalieri ecc...

La giuria, ascoltate le parti interessate, può comminare:

- Un avvertimento orale o scritto ( massimo due )
- Decidere l'eliminazione dalla gara.

In tutti i casi la decisione deve essere scritta nel verbale finale. La giuria che annoterà il terzo provvedimento è tenuta a segnalare la situazione al responsabile nazionale della disciplina per eventuali valutazioni successive.