



# *Regolamento A. S. C.*

## *Disciplina Attacchi*

## **Art. 01 – A. S. C.**

Stabilisce che per la regolamentazione della disciplina attacchi venga applicato il presente Regolamento riferisce esclusivamente alle competenze tecnico-sportive, con le seguenti varianti e/o integrazioni che lo rendono riconducibile alla realtà Attacchi in Italia.

Si evidenzia comunque che per tutto quanto concerne le autorizzazioni, le responsabilità, le coperture assicurative e similari, fanno testo solo i regolamenti generali e specifici A.S.C..

### ***Esso dovrà essere osservato:***

- Dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni.
- Dai proprietari dei cavalli iscritti.
- Da chi partecipa o fa partecipare i propri cavalli a manifestazioni.
- Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

## **Art. 02 – Figure all'interno della Disciplina Attacchi**

**01 – Responsabile disciplina**

**02 – Vice responsabile di disciplina**

**02/a – Responsabili Regionali Attacchi**

**03 – Tecnici:**

**a) – Tecnico e Attacchi 1° grado + Attacchi per disabili**

**b) – Tecnico Attacchi 2° grado + Attacchi per disabili**

**c) – Docente/Giudice Attacchi (Maestro Attacchi) + Attacchi per disabili**

**04 – Direttori di Prova**

**05 – Costruttore di percorso**

**06 – Giudici Tradizioni**

**07 – Atleti con le varie abilitazioni**

- a) **AUTORIZ.NE ATTACCHI LUDICA (ATTACCHI LUDICA)**
- b) **AUTORIZ.NE ATTACCHI BASE (ATTACCHI BASE)**
- c) **AUTORIZ.NE ATTACCHI (ATTACCHI BREVETTO)**
- d) **AUTORIZ.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO1°)**
- e) **AUTORIZ.NE ATTACCHI 2° (ATTACCHI BREVETTO2°)**
- f) **ATTACCHI PER DISABILI**
- g) **AIUTANTE A CASSETTA (GROOM)**

## **Art. 03 -**

Gli Enti e le Persone di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità **A.S.C.** dei suoi Rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara o manifestazione che sia in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al Regolamento adottato nonché delle varianti comprese in questo documento.

## **Art. 04 –**

L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal Regolamento sarà soggetta alle sanzioni disciplinari previste dai Regolamenti e Statuto in vigore al momento delle infrazioni.

## **Art. 05 –**

Possono indire manifestazioni **A.S.C.** - Comitati Organizzatori o Persone fisiche che diano il necessario affidamento tecnico e finanziario. Il Responsabile della manifestazione deve essere comunque un tesserato **A.S.C.**.

## **Art. 06 –**

**A.S.C.** direttamente o tramite i suoi Referenti Regionali avrà il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

## **Art. 07 –**

Qualora una manifestazione di qualsiasi formula o tipo non sia organizzato da C.O, o comunque da un tesserato **A.S.C.** il relativo Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato stesso. Tale referente deve essere un tesserato **A.S.C.** od un Ente aggregato soggetto quindi agli interventi previsti dalla normativa.

## **Art. 08 –**

Le manifestazioni di Attacchi dovranno essere approvati da **A.S.C.**  
*Tramite il RESPONSABILE DI DISCIPLINA Regionale e Nazionale* che ne controllerà lo svolgimento tramite il referente Regionale.

## **Art. 09 –**

Il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione da parte del settore Attacchi **A.S.C.** o dai Comitati Regionali

**A.S.C.** è subordinato all'impegno dell'Organizzatore di attenersi alle prescrizioni dello Statuto **A.S.C.**, del presente Regolamento nonché delle eventuali disposizioni integrative.

## **Art. 10 –**

Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta da **A.S.C.**.

## **Art. 11 –**

Nelle manifestazioni di Attacchi è obbligatoria da mezz'ora prima dell'inizio a mezz'ora dopo la fine di ogni Prova, la presenza dei Servizi di ambulanza attrezzata come da normative vigenti, medico, veterinario e maniscalco.

Sarà consentito il cronometraggio con strumenti manuali effettuato da Ufficiali di Gara.

Le manifestazioni di attacchi si dividono in:

### **A) *Manifestazioni Attacchi amatoriali:***

**A - Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni)**

**B - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica**

**C - Ostacoli Mobili + prova di regolarità**

## ***REGOLAMENTI***

### **A – Ostacoli mobili (coni)**

Potranno partecipare concorrenti con ogni tipo di attacco sia carrozze a 4 ruote sia rotabili a 2 ruote.

Prima dell'inizio della prova verrà effettuata l'iscrizione e subito dopo il direttore di prova farà un briefing con tutti i Driver e Groom e darà insieme al costruttore di percorso indicazioni sul tipo di percorso e sulle velocità da tenere (velocità massima per i minorenni quindi fino a 18 anni trotto – e per tutti gli altri velocità libera) e ricorderà sempre la sicurezza e il benessere animale.

La **Prova ostacoli mobili (coni)** si svolgerà in un percorso che varierà da 1 km ad un massimo di 2 km dove verrà montato un percorso con 20 coppie di ostacoli mobili (coni) più 2 per lo start (partenza) e 2 per la fine (arrivo), con all'estremità una pallina e dove potranno essere montati al massimo di 5 ostacoli fissi (rotoballe – fusti da 2ql – pali in legno di diametro non inferiore a 20 cm – laghetto con acqua con un'altezza massima di 50 cm o attraversamento fluviale con altezza massima di 30 cm).

Attacco con 3 cavalli di fronte: larghezza totale delle porte 220 cm.

La classifica verrà stilata in base al tempo e alle penalità ottenute durante la prova.

Per quanto riguarda la carreggiata di percorso il costruttore di percorso visionerà le carrozze iscritte assicurandosi della misura se ci saranno misure diverse tra le carrozze uniformerà la larghezza degli ostacoli in al massimo 2 misure, **es.** se ci sono carrozze di larghezza cm 138 e carrozze di cm 135 e carrozze da 138 cm e carrozze da 145 cm farà in collaborazione con il direttore di prova e la segreteria due ordini di partenza in cui una categoria sarà per la larghezza 135 cm e la seconda per la categoria 145 cm dando comunque un range di larghezza da + 15 cm ad un massimo di + 30 cm.

Ogni penalità ha il seguente valore: 1 penalità = ½ secondo.

<b>Situazioni per prova ostacoli mobili (Coni)</b>	<b>Penalità</b>
Far cadere una o due palline in un ostacolo coni singolo	1 penalità
Spostare o abbattere qualsiasi elemento di un ostacolo tipo maratona	3 penalità
Errore di percorso: abbattere qualsiasi parte di un ostacolo ancora da passare, il direttore di prova suonerà la campana e farà ricostruire l'ostacolo (il cronometro	3 pen.tà + 10 secondi aggiunti al tempo
Errore di percorso in un ostacolo fisso	20 penalità

(corretto)	
Errore di percorso in un ostacolo fisso (non corretto)	Eliminazione
Groom che maneggia le redini, usa la frusta o il freno quando la carrozza non è ferma	20 penalità
Groom (1 o 2) che scende la prima e la seconda volta (il cronometro non si ferma)	5 penalità ogni volta
Guidatore che scende a terra	20 penalità
Groom (1 o 2) o guidatore che scendono per la terza volta	Eliminazione
Prima o seconda disobbedienza	5 pen.tà (prima) 10 penalità (seconda)
Terza disobbedienza	Eliminazione
Se redini, giungole o tirelle si staccano o si rompono o se un cavallo mette una gamba oltre la stanga, la tirella, il timone o il bilancino il Direttore di prova deve suonare la campana e il groom deve scendere a terra e ricollegare o rimediare alla situazione (il cronometro viene fermato)	5 penalità per groom a terra
Mancanza di arresto dell'Atleta dopo il ripetuto suono della campana	Eliminazione
Abbatere qualsiasi parte di un ostacolo coni dopo che è già stato passato	3 penalità
Mancanza di casco (per i Minorenni) Cappello o Casco per i maggiorenni o giubbino di protezione da parte dell'Atleta o del/dei groom	Eliminazione
Errore di percorso negli ostacoli singoli (sequenza e direzione)	Eliminazione
Mancanza della braga con il Singolo	Eliminazione
Mancanza della braga con carrozza senza freno (Pariglie e Tiri a Quattro)	Eliminazione
Mancato passaggio attraverso le porte di inizio e di fine percorso	Eliminazione
Ribaltamento della carrozza	Eliminazione
Aiuto fisico esterno	Eliminazione

Mancanza del/dei groom a bordo quando la carrozza attraversa la linea di arrivo	Eliminazione
Mancanza di guanti per il Guidatore o Groom	3 penalità

Dimensioni minime del campo per la prova dovrà essere  
30 mt x 50 mt

*Personale minimo che dovrà essere presente per la prova:*

Direttore di prova

Segreteria 1 persona

Costruttore di percorso

Veterinario

Maniscalco presente o reperibile in 30'

3 persone per il controllo del percorso da destinare su punti da condividere con il costruttore di percorso

Cronometrista o chi per lui autorizzato dal costruttore di percorso e dal Direttore di prova

Ambulanza con personale sanitario

## **B - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica**

Potranno partecipare concorrenti con ogni tipo di attacco sia carrozze a 4 ruote sia rotabili a 2 ruote (calessi).

Prima dell'inizio della prova verrà effettuata l'iscrizione e subito dopo il direttore di prova farà un briefing con tutti i Driver e Groom e comunicherà la media chilometrica, ricorderà sempre per tutti la sicurezza e il benessere animale.

La **Prova di regolarità** si svolgerà in un percorso che varierà da 15 Km ad un massimo di 20 km da coprire nell'arco del tempo calcolato sulla base della media chilometrica assegnata per la prova, comprensivo della sosta al cancello veterinario.

I concorrenti dopo la visita veterinaria partiranno con un intervallo di 5 minuti l'uno dall'altro.

Il cancello veterinario sarà situato circa a metà percorso (in zona sicura) dove sarà verificate le condizioni dei cavalli per poter proseguire la prova.

Il ritmo cardiaco dovrà essere inferiore a 64 battiti al minuto dopo una sosta di 10 minuti prima di visitare i cavalli.

Se i cavalli al momento della visita veterinaria a metà percorso saranno sopra i livelli massimi di controllo saranno eliminati.

La classifica sarà stilata in base al tempo di arrivo che dovrà essere il più vicino possibile al tempo calcolato sulla media chilometrica e distanza percorso.

***Personale minimo che dovrà essere presente per la prova:***

Direttore di prova

Segreteria 1 persona

Costruttore di percorso

Veterinario

Maniscalco presente o reperibile in 30'

3 persone (minimo) per il controllo del percorso da destinare su punti da condividere con il costruttore di percorso

Cronometrista o chi per lui autorizzato dal costruttore di percorso e dal Direttore di prova

Ambulanza con personale sanitario.

**C - Prove miste: Ostacoli mobili (coni) + prova di regolarità**

Potranno partecipare concorrenti con ogni tipo di attacco sia carroz-ze a 4 ruote sia ruotabili a 2 ruote (calessi).

Vedi regolamenti per le altre prove.

***B) Manifestazioni:***

**A - Prove Attacchi di Tradizione ed eleganza**

**B - Prove del Cavallo da Tiro Pesante**

**C - Sfilate o Raduni.**

**D - Viaggi.**

### ***Regolamenti:***

#### **A - Prove Attacchi di Tradizione ed eleganza**

L'oggetto di queste manifestazioni è di mantenere la tradizione dell'attacco mantenendo il patrimonio di veicoli ippotrainati, di sviluppare la sua immagine e di partecipare al perfezionamento degli amatori di questa disciplina. I concorsi comprendono tre prove:

***01) la presentazione;***

***02) Il percorso su strada vedi si applica il regolamento prova di regolarità già redatto art. 11;***

***03) la maneggevolezza (prova con) si applica il regolamento prova ostacoli/coni già redatto art. 11;***

### **CONDIZIONI**

Per partecipare ad una manifestazione di attacchi di tradizione (MAT o MIAT), è necessario che il guidatore o il groom abbiano un'età di almeno 18 anni. Da 12 a 16 anni il guidatore dovrà essere accompagnato da un tecnico di attacchi.

Tutti i guidatori che prendono parte ad un concorso di attacchi in Italia, dovranno essere in regola con il tesseramento **A.S.C.** Tutti dovranno fornire il numero della propria polizza di assicurazione per la responsabilità civile con l'estensione alla pratica degli attacchi. Si possono far concorrere dei cavalli, muli o asini in regola con le vaccinazioni e con il passaporto di identificazione. I guidatori non tesserati **A.S.C.** dovranno provvedere al tesseramento presso il Comitato Organizzatore prima di partecipare ad un concorso.

## **GIUDICI**

La Giuria composta da un Direttore di prova e da uno o due giudici abilitati da **A.S.C.** si fa garante dell'applicazione del regolamento. La Giuria può decidere l'eliminazione di un equipaggio pericoloso (cavallo stressato, pericoloso, guidatore non sufficientemente esperto, finimenti o vettura non idonei ad assicurare la sicurezza dell'attacco).

## **VETTURE**

Le vetture utilizzate devono essere d'epoca o delle riproduzioni di modelli d'epoca, costruite in maniera tradizionale e sono valutate su 100 punti; le vetture moderne sono valutate su 60 punti. Il numero del concorrente deve essere fissato in maniera visibile sulla vettura.

## **PROVE**

### **1) Presentazione**

L'attacco è giudicato da fermo, separatamente da ciascun giudice, ed il punteggio deve essere annotato sulla scheda predisposta dal **A.S.C.**.

L'uso di protezioni, fasce stinchiere o altro è consentito. Il concorrente che dovesse presentarsi in ritardo subirà una penalità di 5 punti.

### **02) Prova su strada**

La prova su strada è un percorso che necessita da parte del guidatore di una conoscenza delle andature e delle capacità di far esprimere il suo attacco in condizioni normali. Il percorso su strada è scelto in maniera che sia adatto ad ogni tipo di vettura, di massima dei percorsi carrozzabili.

La prova su strada comporta un massimo di 5 passaggi controllati (P.C.) naturali o artificiali, di cui l'ultimo sarà posizionato a non meno di 300 metri dal traguardo.

Il guidatore non può cambiare abbigliamento durante la prova eccetto che in caso di pioggia, pena la squalifica.

Lo stesso guidatore deve effettuare le tre fasi; un cambio di guidatore comporta la squalifica dell'attacco.

A livello regionale e locale i C.O. (Comitati Organizzatori) hanno facoltà di organizzare concorsi di tradizione con le sole prove di presentazione e con i cononi e senza la prova su strada.

### **03) La maneggevolezza: Ostacoli mobili (coni).**

Questa prova permette al guidatore di dimostrare la sua capacità di far esprimere un attacco ben messo su di un percorso determinato.

Essa si sviluppa su di un terreno piano e scorrevole, senza buche né piante in un luogo sgombro, dalla superficie minima di 30mt x 50 mt, per far muovere gli attacchi in tutta sicurezza.

Le velocità è libera per i maggiorenni e per i minorenni la andatura consentita al massimo è il trotto.

Attacco con 3 cavalli di fronte: larghezza totale delle porte 220 cm.

La ricognizione del percorso dovrà essere effettuata in tenuta di gara; il concorrente dovrà salutare la Giuria prima di prendere la partenza della prova, ed è tenuto a salutare a fine percorso.

L'utilizzo del freno a disco è proibito per le carrozze d'epoca.

L'utilizzo del freno a disco è consentito per le carrozze d'epoca replica.

## **RESPONSABILITÀ**

**A.S.C.** declina ogni responsabilità a riguardo di danni, cadute o altri incidenti che potrebbero verificarsi nel corso delle prove.

L'organizzazione ed i concorrenti dovranno essere assicurati per coprire la responsabilità civile derivante dalla loro partecipazione alle prove attacchi.

Il direttore di prova dovrà sempre ricordare agli iscritti mediante Breafing il discorso sulla sicurezza e il benessere animale.

## **B - Prove del Cavallo da Tiro Pesante**

Si possono applicare le prove già espresse nell'art. 11 con la riduzione di velocità e distanze.

Inoltre si effettueranno anche manifestazioni storiche:

### 1) **Prove di Spunto:**

- I Cavalli vengono divisi in categorie: Categoria A) Inferiori di peso di 6 ql e Categoria B superiori a 6 ql (Sono Ammessi anche Muli e Asini Categorie a Parte)
- Si usa una slitta trainabile sia anteriormente che posteriormente.
- Il percorso ha una lunghezza massima di 40 m, in piano e deve essere su sterrato o in erba.
- Si inizia con un carico di 2 ql e si aumenta di 1ql alla volta.
- Il cavallo sarà condotto solo a mano e senza redini.
- I comandi saranno obbligatoriamente vocali ed è vietato l'uso di fruste o frusti o qualsiasi attrezzatura similare.
- Il cavallo al terzo rifiuto verrà tolto dalla competizione.
- Durante il percorso il cavallo potrà fermarsi al massimo di tre (3) volte, alla quarta sosta verrà tolto dalla competizione
- Il Giudice nel pieno rispetto del benessere dell'animale potrà sospendere la competizione ad un concorrente.

### 2) **Prove di Maneggevolezza di Cavalli da Lavoro attaccati ai Carri o Attrezzi Agricoli:**

- Percorso Ostacoli Mobili (Vedi regolamento Art. 11)
- Rinculo (Retromarcia)
- Vestizione e Attacco e Distacco del cavallo senza aiuto
- Comandi Vocali e grado di ubbidienza del Cavallo.
- Valutazione del carro, del Cavallo, dei Finimenti  
Dell'abbigliamento del Carrettiere.

## **C - Sfilate o Raduni**

### **Sfilate:**

Vedi regolamento seguente per i raduni.

## **Raduni:**

Durante il raduno che potrà essere svolto anche di più giorni con la realizzazione di vari percorsi il comitato Organizzatore chiederà permessi ed informerà le autorità presenti sul territorio (Regione – Provincia – Comuni – CC – Polizia di Stato – Carabinieri forestali. – 118 ecc. ecc. ) ed organizzerà i seguenti servizi obbligatori per tutta la durata dell'evento.

### ***Servizi Obbligati:***

*Segreteria*

*Scuderizzazione*

*Mascalcia*

*Medico*

*Veterinario*

*Ambulanza*

I **Driver** o **Groom** che intendono partecipare al raduno dovranno:

Essere muniti di tessera Federale in corso di validità, l'organizzazione rilascerà sul luogo ai partecipanti non muniti di tessera federale una patente giornaliera **A.S.C.** per copertura assicurativa.

Il cavallo deve essere in regola con le previste certificazioni sanitarie.

Avere una tenuta equestre corretta e consona all'attacco ed adottare i dispositivi di sicurezza previsti, (*casco o cap e corpetto protettivo guanti obbligatori per i minori e cappello e guanti obbligatori e cap o casco facoltativo con carrozza sportiva*).

Essere provvisti di propri attrezzi di governo.

L'Organizzazione non risponde d'eventuali danni a terzi o derivanti da terzi a cavalieri e cavalli e fra loro; di eventuali furti e di quanto altro non sia di sua competenza.

Con l'iscrizione al Raduno i partecipanti s'impegnano al rispetto del seguente Regolamento e del Regolamento della A.S.C..

## **D – Viaggi - Attività equestri Attacchi.**

**NELL'ORGANIZZAZIONE DI UN VIAGGIO A CAVALLO  
NULLA DEVE ESSERE LA-SCIATO AL CASO.**

Quando si vuole organizzare un'escursione di più giorni vanno tenuti presente una serie importante di fattori:

*Lunghezza totale dell'itinerario.*

*Dislivelli da percorrere.*

*Percorribilità (tipologia delle vie, sentieri, loro stato di conservazione).*

*Attrazioni paesaggistiche, storico-culturali.*

*Punti acqua (abbeveraggio).*

*Posti tappa.*

*Appoggio logistico.*

### **Lunghezza Totale dell'Itinerario**

La lunghezza totale dell'itinerario va calcolata in funzione dei giorni a disposizione o viceversa.

Sappiamo che la media di percorrenza di un cavallo al passo è di circa 6 Km/ora e sappiamo anche che la resistenza di un cavaliere con medio allenamento non va oltre le 6 ore reali di cavallo al giorno di conseguenza la risultante sarà di 30 Max 40 Km al giorno (per i cavalli a sella) e 50 max 70 Km al giorno per i cavalli attaccati a carrozza o calesse.

### **Dislivelli da percorrere**

L'itinerario va proporzionato all'entità del dislivello, ossia la regola di percorrenza giornaliera va messa certamente in relazione al dislivello, quindi i Km. diminuiranno in relazione a:

Entità del dislivello (metri al Km. e forte altitudine).

Condizioni del terreno (un sentiero è più impegnativo di una carrareccia, un fondo del terreno può essere più pesante di un altro per es. ciottoli piuttosto che terra battuta).

## **Percorribilità**

I percorsi vanno studiati per quanto possibile al di fuori delle vie con manto asfaltato; è necessario accertarsi che le vie bianche che vogliamo percorrere siano comunali o vicinali, in caso contrario è buona norma chiedere anticipatamente il permesso a transitare alle proprietà, verificare i tratti più impegnativi prevedendo delle ispezioni preventive del percorso (sovente frane, o cadute di alberi possono impedirne il passaggio).

## **Attrazioni paesaggistiche storico-culturali**

Le esigenze del mercato (il cliente sempre più esigente) e lo spirito di un buon Accompagnatore Escursionista o di una Guida Equestre devono rivolgere la preparazione di un itinerario tenendo conto anche di quello che le zone da attraversare possono offrire, quindi è meglio passare su di un crinale piuttosto che in uno stretto vallone, allungare anche leggermente il percorso per lambire un castello piuttosto che una chiesa romanica, ecc..

## **Punti Acqua**

Questo è un aspetto non solo importante ma essenziale; il primo pensiero va sempre rivolto alla nostra cavalcatura, quindi quando si pianifica un trekking bisogna sempre prevedere durante il percorso dei punti d'abbeveraggio; questi o sono segnati su alcune tavole topografiche oppure vanno ricercati secondo intuito: nei paesini piccoli, specie di montagna esistono sempre fontane o abbeveratoi, i fiumi e i torrenti sono indicati sulla cartina, in caso di incertezza è bene telefonare anticipatamente ad un bar del luogo o all'ufficio postale per esempio.

## **Posti Tappa**

*Quali sono i requisiti di un posto tappa?*

*Ricovero cavalli (box, poste, recinti, steccati o almeno delle piante di alto fusto).*

*Punto acqua per i cavalli.*

*Se possibile anche foraggio.*

*Posti letto, o spazio per posizionamento tende.*

## **Appoggio Logistico**

Questo è un aspetto altrettanto fondamentale per la qualità del servizio che possiamo offrire.

Allo studio del trekking è sempre bene prevedere non più di una notte per volta in tenda o ricovero provvisorio (tettoie o fienili), alternare con ostelli, Agriturismi o comunque posti dove l'utente possa farsi una doccia e riposare in un letto, apprezzerà di più l'escursione.

Sarà quindi necessario, nei punti provvisori di sosta, portare il vettovagliamento ed il foraggio preventivamente.

È buona norma avere sempre pronto un fuoristrada ed un trailer a disposizione per qualunque evenienza, nonché maniscalco e veterinario disposti ad intervenire nell'emergenza.

## **Art. 12 –**

Le iscrizioni a tutte le manifestazioni di Attacchi dovranno essere effettuate secondo quanto previsto dal Programma approvato da **A.S.C.** e in ogni caso nei termini stabiliti nel Programma stesso.

## **Art. 13 –**

Ogni cavallo iscritto ad una manifestazione di Attacchi deve essere in possesso del libretto APA/ASL.

I cavalli che prendono parte alle manifestazioni agonistiche, salvo deroghe previste in questo Regolamento. presentando in Segreteria la polizza assicurativa RCT riferita a cavallo/cavalli e guidatore.

## **Art. 14 –**

Ogni partecipante (Driver – Groom) deve essere dotato obbligatoriamente di Casco per i minorenni e per i maggiorenni Casco o Cappello adeguati al tipo di carrozza usata e obbligatoriamente dotati di Guanti adatti alla guida di carrozze.

## **Art. 15 – Descrizione andature da tenere a seconda delle varie manifestazioni**

### **Arresto**

Il Cavallo deve stare sugli appiombi, diritto e immobile, rimanendo in appoggio.

### **Passo**

Un passo regolare in quattro tempi, con il Cavallo in leggero contatto, che cammina con energia ed elasticità, con falcate regolari e decise, con i posteriori che toccano il terreno davanti alle impronte lasciate dagli anteriori e che si distende verso l'avanti e il basso.

### **Passo libero**

Stessa definizione come per il Passo ma in aggiunta coprendo terreno il più possibile, allungandosi in maniera evidente e distendendosi verso l'avanti e verso il basso.

### **Trotto di lavoro**

Un trotto in avanti, attivo, con il Cavallo in appoggio, che si porta in maniera equilibrata e cadenzata, con falcate regolari ed elastiche, con una buona azione dei garretti ed un evidente impulso. Gli zoccoli posteriori devono posarsi a terra almeno nelle impronte lasciate dagli anteriori.

### **Trotto riunito**

Il Cavallo rimane in appoggio e si muove in avanti con energia, con un maggiore grado di impegno risultante in un aumento della flessione dei garretti e dei nodelli ed un innalzamento delle spalle, permettendo così una maggiore mobilità ed elevazione delle falcate. L'incollatura sarà più rilevata e più arcuata, con la nuca che costituisce la parte più alta; il naso non dovrebbe essere dietro alla verticale, né l'incollatura chiusa. Gli arti posteriori devono accettare più peso e la cadenza deve essere visibile.

### **Trotto allungato**

Il Cavallo allunga le falcate per coprire quanto più terreno possibile come risultato di un maggiore impulso dai posteriori. L'Atleta permette al Cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungarsi per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale. Gli zoccoli posteriori devono superare in maniera evidente le impronte lasciate dagli anteriori.

Il Cavallo deve rimanere in equilibrio, mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura.

Non vengono richieste falcate affrettate e questo è considerato un errore grave.

### **Trotto medio**

Tra il Trotto di Lavoro e il Trotto Allungato. Il Cavallo allunga le falcate coprendo meno terreno di quanto richiesto nel Trotto Allungato ma

di più che nel Trotto di Lavoro come risultato di un maggiore impulso dai posteriori.

L'Atleta permette al Cavallo, che rimane "in appoggio" senza pesare sul ferro, di allungarsi per coprire più terreno, con il naso leggermente davanti alla verticale.

Gli arti posteriori devono posarsi davanti alle orme lasciate dagli anteriori. Il Cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo lo stesso ritmo con falcate di uguale misura. Non vengono richieste falcate affrettate e questo è considerato un errore grave.

### **Galoppo di lavoro**

Un'andatura in avanti, attiva, con falcate regolari in tre tempi, con il Cavallo che mostra un buon equilibrio, rimanendo in appoggio senza pesare sulle mani e procedendo in avanti con falcate leggere e cadenzate ed una buona azione dei garretti.

Un galoppo destro, per esempio, avrà gli arti che si posano a terra nella seguente sequenza: posteriore sinistro, diagonale sinistro (contemporaneamente anteriore sinistro e posteriore destro), anteriore destro, seguiti da un momento di sospensione, con tutti e quattro gli arti sollevati da terra, prima che inizi la falcata successiva.

La qualità del galoppo viene giudicata in base all'impressione generale, alla regolarità ed alla leggerezza dell'andatura in tre tempi con una chiara tendenza verso l'alto del treno anteriore.

Il Cavallo deve essere in appoggio, con i posteriori ben impegnati sotto la massa ed una buona azione dei garretti e deve essere in grado di mantenere il ritmo e l'equilibrio naturale per tutta la durata del movimento e delle transizioni. Il Cavallo deve rimanere diritto sui rettilinei e correttamente flesso nelle linee curve.

### **Galoppo riunito**

Le falcate del cavallo sono più corte che nel galoppo di lavoro, i garretti mantengono un chiaro impulso ed i posteriori prendono più peso; il punto di gravità si sposta indietro e il collo e la nuca si elevano sempre di più con il naso sempre un po' davanti alla verticale, mostrando una chiara tendenza in salita e la capacità di autoportarsi: basilari sono tre chiare battute e un contatto leggero e costante con leggerezza ed elasticità.

## **Galoppo allungato**

Nel galoppo allungato il cavallo copre il più terreno possibile con falcate e profilo chiaramente allungati: le falcate non dovrebbero essere affrettate ed il naso dovrebbe essere sempre davanti alla verticale senza che vada perso l'equilibrio e con tendenza in salita.

Le transizioni a salire e a scendere al galoppo allungato devono essere evidenti.

## **Passi indietro**

Il Cavallo deve camminare all'indietro in linea retta, con gli arti che vengono sollevati e posati a terra per bipedi diagonali.

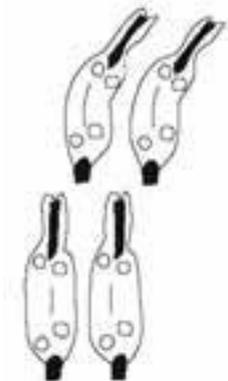
Il Cavallo deve rimanere in appoggio, diritto e non deve sottrarsi o resistere al contatto e la nuca deve rimanere il punto più alto.

Le transizioni al movimento successivo devono essere immediate e fluide.

## **Spalla in dentro**

Il movimento della spalla in dentro negli Attacchi viene eseguito al trotto riunito. I Cavalli di volata sono posizionati in modo tale che la coda del Cavallo di volata esterno sia davanti alla testa del timone. Le spalle dei Cavalli di volata vengono portate verso l'interno con un angolo costante di circa 30 gradi ed una leggera ma costante flessione del collo. L'arto posteriore interno si porta in avanti sulla linea dell'anteriore esterno in modo che i Cavalli lavorino su tre piste. Impulso, ritmo ed impegno devono essere mantenuti per tutta la figura.

Un'eccessiva flessione del collo risulta in perdita di ritmo ed elasticità. I timonieri devono rimanere dritti, senza contro flessione.



### **Cessione diagonale**

Il cavallo quasi parallelo alla linea mediana, che incrocia diagonalmente gli arti, con i posteriori che si muovono diagonalmente insieme verso gli anteriori ed una leggera flessione verso l'interno.

### **Distensione**

Lasciare che il Cavallo sfilii le redini, distendendosi e allungando l'incollatura verso il basso – in avanti e in basso attraverso il dorso, almeno (*con la bocca che arriva – ndt*) fino alla punta della spalla, mantenendo il ritmo e l'impulso. L'Atleta deve mantenere il contatto attraverso le redini e riportare il Cavallo indietro alla precedente elevazione non appena è stata mostrata la distensione.

### **Transizioni**

I cambiamenti di andatura devono sempre essere eseguiti in maniera fluida e rapida, con il Cavallo che rimane in equilibrio e in appoggio. Una transizione deve terminare quando il naso del Cavallo arriva alla lettera prescritta, a meno che non sia stabilito diversamente.

### **Cambiamento di andatura e di movimento**

I cambiamenti di andatura e di movimento vengono eseguiti quando le teste dei Cavalli di volata raggiungono il punto indicato nella ripresa.

### **Terminologia**

Nel giudicare i movimenti del Cavallo attaccato devono essere presi in considerazione i seguenti punti:

*Sottomissione e leggerezza* - risposta volonterosa agli aiuti senza resistenza e correttezza della flessione

*Regolarità* - la regolarità, l'uniformità ed il ritmo con cui il Cavallo posa a terra gli arti

*Contatto* - la tensione delle redini che collegano le mani dell'Atleta al Cavallo. Deve essere leggero ed elastico e mantenuto in ogni momento.

*Impulso* - la disponibilità del Cavallo a portarsi in avanti con energia in ogni momento e di rispondere velocemente ed uniformemente ai cambiamenti di andatura. Il Cavallo deve rimanere in equilibrio mantenendo la stessa cadenza con falcate di uguale ampiezza.

*Posizione diritta* - portare la testa, il collo ed il corpo in linea retta con il peso distribuito uniformemente sugli arti

*Riunione* - arrotondamento ed impegno, con buona azione dei garretti, nuca rilevata che permette alle spalle di muoversi agevolmente.

L'energia del Cavallo viene contenuta in un'andatura più raccorciata che nel trotto di lavoro. Le anche sono più compresse, la groppa è abbassata ed il treno anteriore si alza di pari grado. La falcata è più corta ma più potente che al trotto di lavoro ed il movimento degli arti anteriori parte dalla spalla con maggiore agilità, risultando in una maggiore leggerezza e mobilità generale. L'incollatura deve essere più arcuata.

La compressione del Cavallo non è e non deve mai essere il risultato di una trazione indietro ma piuttosto la richiesta e la concessione al Cavallo di muoversi in avanti nella mano dell'Atleta.

*Precisione* - La precisione delle curve, dei cerchi, delle serpentine, lungo i bordi e delle deviazioni.

## ***Impressione generale dell'attacco***

## **Principio**

Ci sono cinque caselle alla fine del foglio dei giudizi del Giudice per i voti di Impressione Generale osservate dai Giudici durante tutta la ripresa

## **Andature**

La regolarità e la libertà (con Tiri a Quattro o Pariglie le andature devono essere mantenute da tutti i Cavalli). La qualità delle andature in ogni figura viene valutata nella relativa figura. Il voto per l'impressione generale deve riflettere le andature e le transizioni di tutta la ripresa.

## **Impulso**

Movimento in avanti, impegno dei posteriori (con Tiri a Quattro o Pariglie, tutti i Cavalli devono lavorare). Il livello di impulso può variare nelle diverse figure ed alle diverse andature ma il voto per l'impulso deve riflettere le prestazioni dei Cavalli durante l'intera ripresa a tutte le andature del trotto e del galoppo.

## **Sottomissione e leggerezza**

Risposta agli aiuti, volenterosa e senza resistenza. Correttezza della flessione. Elasticità, accettazione dell'imboccatura.

### **L'Atleta**

Uso degli aiuti, maneggio delle redini e della frusta, posizione a cassetta, precisione delle figure. Il voto deve riflettere il livello costante di precisione e di qualità delle transizioni.

## **Presentazione**

Aspetto dell'Atleta e dei Groom, pulizia, forma fisica, uniformità e condizione dei Cavalli, della carrozza e correttezza dei finimenti.

## ***Valutazioni***

## **Voti**

Per ogni movimento numerato e per ogni voce dell'impressione generale verranno attribuiti voti fino a 10, in base alla seguente tabella:

10:	Eccellente
9.0.	Molto bene
8.0.	Bene
7.0.	Abbastanza bene
6.0.	Soddisfacente
5.0.	Sufficiente
4.0.	Insufficiente
3.0.	Abbastanza male
2.0.	Male
1.0.	Molto male
0.	Non eseguito

Possono essere assegnati mezzi voti.

## ***Errore di Percorso***

È considerato “Errore di percorso” quando l'Atleta devia dal tracciato richiesto o quando un movimento viene eseguito ad un'andatura sbagliata o viene omissso completamente.

Se un Atleta commette un errore di percorso, il Direttore di prova suonerà la campana e fermerà l'Atleta.

L'Atleta deve allora riprendere la ripresa dall'inizio del movimento nel quale è stato fatto l'errore. Se l'Atleta ha un dubbio, può chiedere istruzioni al Direttore di prova senza incorrere in penalità.

## ***Finimenti rotti o staccati***

Se le redini, le giungole, le chînettes o le tirelle si staccano o si rompono o se un Cavallo dovesse mettere un arto al di là del timone, della tirella o della stanga, il Presidente della Giuria di Terreno deve suonare la campana ed il/i Groom devono scendere a terra e ricollegare o riparare la parte rotta. L'Atleta verrà penalizzato per piedi a terra del/dei Groom.

## ***Disobbedienza***

Qualsiasi resistenza nel movimento in avanti, calci o sgroppate vengono considerati come disobbedienza e verranno penalizzati dal Giudice in C come segue:

1° incidente	5 penalità
2° incidente	10 penalità
3° incidente	Eliminazione

## ***Ribaltamento della carrozza***

Il ribaltamento della carrozza comporta l'Eliminazione.

## ***Frusta***

Le fruste, se presenti a bordo, possono essere usate solo dall'Atleta. La mancata osservanza comporta 20 penalità.

## ***Errore di andatura***

Se uno o più Cavalli rompono al galoppo negli ultimi 300m prima dell'arrivo e questo non viene corretto entro cinque secondi, l'Atleta riceverà una penalità per ogni volta che accade. Se la rottura continua, l'Atleta riceverà una penalità per ogni periodo di cinque secondi compiuto.

## ***Discesa dalla carrozza***

Fuori dagli Ostacoli della Fase B i Groom e gli Atleti non possono scendere dalla carrozza tranne se la vettura è ferma. Se la carrozza non è ferma e uno o entrambi i Groom scendono, verranno attribuiti 5 punti di penalità, mentre la discesa del guidatore comporta 20 penalità.

L'Atleta e tutti i Groom devono essere sulla carrozza quando questa varca le linee di Partenza e di Arrivo e le porte dei Passaggi Obbligati di ogni Fase. In caso contrario verranno assegnati 5 punti di penalità per la discesa dei Groom e 20 per quella dell'Atleta ogni volta che succede.

In casi eccezionali, se autorizzato per le condizioni del terreno o del tempo, il Delegato Tecnico ed il Presidente della Giuria di Terreno possono permettere che nei concorsi per Pony e per Singoli Cavalli i Groom corrano dietro alla carrozza in determinate parti del percorso.

### **Arresti**

Gli Atleti possono fermarsi per riparare le carrozze o i finimenti o per qualsiasi altra ragione indipendente dalla volontà del Concorrente, dovunque sul percorso tranne all'interno degli Ostacoli, senza incorrere in penalità oltre alla perdita di tempo, ad eccezione di quanto specificato nell'Art. 960.6.

Gli Atleti riceveranno un punto di penalità per ogni periodo di dieci secondi iniziato nel quale rimangono fermi sul percorso in Fase B per qualsiasi altra ragione.

## **Art. 16 – PATENTI**

1. **AUTORIZ.NE ATTACCHI LUDICA(ATTACCHI LUDICA)**
2. **AUTORIZ.NE ATTACCHI BASE (ATTACCHI BASE)**
3. **AUTORIZ.NE ATTACCHI (ATTACCHI BREVETTO)**
4. **AUTORIZ.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO1°)**
5. **AUTORIZ.NE ATTACCHI 2° (ATTACCHI BREVETTO2°)**
6. **ATTACCHI PER DISABILI**
7. **AIUTANTE A CASSETTA (GROOM)**

## 01 - AUT.NE ATTACCHI LUDICA (ATTACCHI LUDICA)

È la patente di base che abilitano alla partecipazione come guidatore a tutte le manifestazioni non agonistiche:

*(Prove di Eleganza - Prove Attacchi di Tradizione - Prove del Cavallo da Tiro Pesante - Sfilate approvate da A.S.C. - Raduni approvati da A.S.C.- Viaggi approvati da A.S.C.).*

*Per conseguire questa tipologia di patente si dovrà effettuare un corso base **con dispense A.S.C. di almeno 32 ore comprese le ore per aree comuni** con prova orale e pratica con esaminatore un Educatore di 1° grado attacchi e Aree Comuni*

*Docenti: Educatore attacchi 1° grado attacchi  
Educatore aree comuni*

*Esaminatore: Educatore attacchi 1° grado attacchi o  
Educatore attacchi 2° grado attacchi o Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

## 02 - AUT.NE ATTACCHI BASE (ATTACCHI BASE)

La **AUT.NE ATTACCHI BASE (ATTACCHI BASE)** è la patente che abilita alla partecipazione come guidatore a tutte le manifestazioni non agonistiche *(Prove di Eleganza - Prove Attacchi di Tradizione - Prove del Cavallo da Tiro Pesante - Sfilate approvate da A.S.C. - Raduni approvati da A.S.C. - Viaggi approvati da A.S.C.).* E abilita a viaggiare per strada rispettando il codice della strada in vigore.

Inoltre abilita alla partecipazione a manifestazioni agonistiche (Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni) - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - Prove miste : Ostacoli mobili + prova di regolarità) fuori classifiche.

*Per conseguire questa tipologia di patente si dovrà essere in possesso della **PATENTE ATTACCHI LUDICA (LUDICA)** o autorizzazione a montare di base ed effettuare un corso base **con dispense approvate A.S.C. di almeno 48 ore comprese le ore per aree comuni** con prova orale e pratica con esaminatore un educatore tecnico di 1° grado attacchi e Aree comuni*

*Docenti: Educatore attacchi 1° grado attacchi  
Educatore Aree comuni*

*Esaminatore: Educatore attacchi 1° grado attacchi o  
Educatore attacchi 2° grado attacchi o Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

### **03 - AUT.NE ATTACCHI (ATTACCHI BREVETTO)**

La **AUT.NE ATTACCHI (ATTACCHI BREVETTO)** è la patente che abilita alla partecipazione come guidatore a tutte le manifestazioni agonistiche (A - Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni) - B - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - C - Ostacoli + prova di regolarità) e non agonistiche (Prove di Eleganza - Prove Attacchi di Tradizione - Prove del Cavallo da Tiro Pesante - Sfilate approvate da A.S.C. - Raduni approvati da A.S.C. - Viaggi approvati da A.S.C.). E abilita a viaggiare per strada rispettando il codice della strada in vigore.

Inoltre abilita alla partecipazione a manifestazioni agonistiche (Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni) - Prove di Regolarità percorso a

tempo o media chilometrica - Prove miste: Ostacoli + prova di regolarità) in appropriate categorie e classifiche.

*Per conseguire questa tipologia di patente si dovrà essere in possesso della **AUT.NE ATTACCHI BASE (ATTACCHI BASE)** da almeno 6 mesi ed effettuare un corso base con dispense approvate A.S.C. di almeno **48 ore comprese le ore per aree comuni** con prova orale e pratica con esaminatore un educatore di 2° grado attacchi e Aree comuni*

*Docenti: Educatore attacchi 1° grado attacchi  
Educatore Aree comuni*

*Esaminatore: Educatore attacchi 2° grado attacchi o  
Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

## **04 - AUT.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO1°)**

La **AUT.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO 1°)** è la patente che abilita alla partecipazione come guidatore a tutte le manifestazioni agonistiche (A - Prove Singole: Ostacol mobili (Coni) - B - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - C - Ostacoli + prova di regolarità) e non agonistiche ((Prove di Eleganza - Prove Attacchi di Tradizione - Prove del Cavallo da Tiro Pesante - Sfilate approvate da A.S.C. - Raduni approvati da A.S.C. - Viaggi approvati da A.S.C.). E abilita a viaggiare per strada rispettando il codice della strada in vigore.

Inoltre abilita alla partecipazione a manifestazioni agonistiche (Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni) - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - Prove miste: Ostacoli + prova di regolarità) in appropriate categorie e classifiche.

*Per conseguire questa tipologia di patente si dovrà essere in possesso della **AUT.NE ATTACCHI (BREVETTO)** da almeno 1anno ed effettuare un corso base con dispense approvate A.S.C. di almeno **48 ore** con prova orale e pratica con esaminatore un tecnico di 2° grado attacchi e Aree Comuni*

*Il possesso di questo titolo abilita al corso per educatore 1° grado attacchi*

*Docenti: Educatore attacchi 1° grado attacchi  
Educatore aree comuni*

*Esaminatore: Educatore attacchi 2° grado attacchi o  
Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

## **05 - AUT.NE ATTACCHI 2° (ATTACCHI BREVETTO 2°)**

La **AUT.NE ATTACCHI 2° (ATTACCHI BREVETTO 2°)** è la patente che abilita alla partecipazione come guidatore a tutte le manifestazioni agonistiche (A - Prove Singole: Ostacoli/Coni - B - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - C - Ostacoli + prova di regolarità) e non agonistiche (Prove di Eleganza - Prove Attacchi di Tradizione - Prove del Cavallo da Tiro Pesante - Sfilate approvate da A.S.C. - Raduni approvati da A.S.C. - Viaggi approvati da A.S.C.). E abilita a viaggiare per strada rispettando il codice della strada in vigore.

Inoltre abilita alla partecipazione a manifestazioni agonistiche Prove Singole: Ostacoli mobili (Coni) - Prove di Regolarità percorso a tempo o media chilometrica - Prove miste: Ostacoli + prova di regolarità) in appropriate categorie e classifiche.

*Per conseguire questa tipologia di patente si dovrà essere in possesso della **AUT.NE ATTACCHI 1°** da almeno 1 anno ed effettuare un corso base **con dispense approvate A.S.C.** di almeno **72 ore** con prova orale e pratica con esaminatore un educatore di 2° grado attacchi o Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

*Il possesso di questo titolo abilita al corso per educatore 2° grado attacchi*

*Docenti: Educatore attacchi 2° grado Attacchi  
Educatore aree comuni*

*Esaminatore: Educatore attacchi 2° grado o Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

## **06 - ATTACCHI PER DISABILI**

Gli atleti paraolimpici potranno gareggiare con gli aiuti compensatori previsti dalla propria visita di classificazione previa presentazione del documento in segreteria per la distribuzione al collegio giudicante e potranno prendere parte a tutte le gare con i normo dotati secondo quanto previsto dal grado di patente posseduta.

## **08 – AIUTANTE A CASSETTA (GROOM)**

Devono essere maggiorenni e debbono essere in possesso della patente **AUT.NE ATTACCHI LUDICA (ATTACCHI LUDICA)** o superiore.

## **Art. 17 – Tecnici**

*01 – Educatore Attacchi 1° grado (Attività Equestri Attacchi) + Attacchi per disabili*

*02 – Educatore Attacchi 2° grado (Attività Equestri Attacchi) + Attacchi per disabili*

*03 – Docente/Giudice Attacchi (Attività Equestri Attacchi) + Attacchi per disabili*

**Descrizione:**

*01 – Educatore Attacchi 1° grado (Attività Equestri Attacchi)*

È colui che prepara atleti che si avvicinano alla disciplina attacchi inoltre prepara atleti che si avvicinano al passaggio di patente superiore con corsi base o superiori e porta agli esami e accompagna gli allievi alle varie manifestazioni inoltre può partecipare a corsi per costruttore percorsi e corsi per Responsabile comitato organizzatore.

Si consegue dopo **2 anni** di possesso consecutivi della **AUT.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO 1°)** con corso da 48 ore e con esame teorico pratico

## ***02 – Educatore Attacchi 2° grado (Attività Equestri Attacchi)***

È colui che prepara atleti che si avvicinano alla disciplina attacchi inoltre prepara atleti che si avvicinano al passaggio di patente superiore con corsi base o superiori e porta agli esami e accompagna gli allievi alle varie manifestazioni inoltre può partecipare a corsi per costruttore percorsi e corsi per Responsabile comitato organizzatore – corsi per segreterie manifestazioni.

Si consegue dopo **2 anni** di possesso consecutivi della Qualifica di **Educatore Attacchi 1° grado (Attività Equestri Attacchi)** e con corso da 70 ore e con esame teorico pratico

## ***04 – Docente Attacchi***

È colui che prepara atleti che si avvicinano alla disciplina attacchi inoltre prepara atleti che si avvicinano al passaggio di patente superiore con corsi base o superiori e porta agli esami e accompagna gli allievi alle varie manifestazioni inoltre può partecipare a corsi per costruttore percorsi e corsi per Responsabile comitato organizzatore – corsi per segreterie manifestazioni.

Può essere nominato responsabile della disciplina attacchi e supervisiona l'attività nazionale da pareri per le manifestazioni – corsi ecc. coadiuva l'attività dei vari tecnici presenti sul territorio e partecipa come

esaminatore o come super visore agli esami dei vari tipi patenti o passaggio di grado per i tecnici.

Si consegue dopo **10 anni** di possesso consecutivi della Qualifica di **Educatore Attacchi 2° grado (Attività Equestri Attacchi)** con corso da **100** ore e con esame teorico pratico.

Prepara le segreterie attacchi e i Costruttori di percorso – Educatori Attacchi 1° grado – Educatori Attacchi 2° grado e si attuerà per la formazioni di Direttori di prova.

## **Art. 18 – Formazione figure tecniche**

**01 – Vice responsabile disciplina**

**02 – segreteria attacchi**

**03 – Direttori di Prova**

**04 – Costruttore di percorso**

**05 - Giudici**

Ogni figura tecnica sarà formata con percorsi formativi qui di seguito riportati:

***01 – Vice responsabile disciplina***

Il vice Responsabile di disciplina sarà nominato dal responsabile in base alle qualità tecniche e personali sentito il responsabile **A.S.C. settore attacchi**.

Coadiuverà e parteciperà alla formazioni dei vari atleti nel territorio nazionale sostituendo dopo l'autorizzazione del Responsabile di Disciplina a rappresentarlo in tutte quelle situazioni necessarie la sua presenza in caso di assenza del Responsabile.

Dovrà essere educatore minimo di 2° Livello e avere esperienza attacchi da almeno 10 anni.

## ***02 – Segreteria attacchi***

La segreteria attacchi è personale formato con qualifica minima di **AUT.NE ATTACCHI LUDICA (ATTACCHI LUDICA)** e verrà effettuato un corso di formazione con un minimo di 8 ore di presenza obbligatoria.

## ***03 – Direttori di Prova***

Il Direttore di prova dovrà essere minimo un ***Educatore Attacchi 1° grado (Attività Equestri)*** con specifica specializzazione per la direzione di eventi con una formazione minima di 16 ore di presenza obbligatoria

## ***04 – Costruttore di percorso***

Il Costruttore di Percorso dovrà essere minimo un ***Educatore Attacchi 2° grado (Attività Equestri)*** grado con specifica specializzazione per la direzione di eventi con una formazione minima di 16 ore di presenza obbligatoria

## ***05 – Giudice***

Il Giudice dovrà essere minimo un ***Educatore Attacchi 2° grado (Attività Equestri)*** grado con specifica specializzazione per la direzione di eventi con una formazione minima di 24 ore di presenza obbligatoria

# **Art. 19 – Variazioni**

## ***Equiparazione***

Potranno essere equiparale le varie autorizzazioni attacchi (patenti attacchi) delle varie federazioni o enti promozionali solo dopo presentazione domanda e visione del responsabile **A.S.C.** Settore attacchi o da delegato.

## **Art. 20 – Limitazioni**

**Gli Atleti Minorenni non potranno Guidare per Ragioni di Sicurezza: Pariglie o Tiri a quattro o Tandem, e comunque a bordo in Carrozza dovranno essere accompagnati da Tecnico 1° Grado Attacchi o superiore.**

## **Art. 21 – Variazioni**

Al presente regolamento potranno essere apportate variazioni migliorative con allegati ai vari articoli presenti in esso.

# FORMAZIONE

## *CORSI*

*CORSO PER AUT.NE ATTACCHI LUDICA  
(ATTACCHI LUDICA)*

*32 ORE COMPRESO ASC*

**TEORIA**



**3 ORE ASC**

**1 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA**

**1 ORA MORFOLOGIA CAVALLO**

**1 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO**

**1 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI**

**1 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE**

**1 ORE GUIDA ACHEMBACH**

**2 ORA VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE**

**1 ORA CARICAMENTO E TRASPORTO**

**1 ORA CODICE DELLA STRADA**

**2 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO**

## **PRATICA**

**2 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH**

**3 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE**

**4 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA**

**5 ORE ANDATURE**

**5 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI**

**14 PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA**

*Docenti:* **TECNICO** attacchi 1° grado attacchi

*Esaminatore:* **TECNICO** attacchi 1° grado attacchi o  
**TECNICO** attacchi 2° grado attacchi o *Docente* attacchi (*Maestro* Attacchi)

## **CORSO PER AUT.NE ATTACCHI (ATTACCHI BREVETTO) 48 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA**

**3 ORE A.S.C.**

1 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA  
1 ORA MORFOLOGIA CAVALLO  
1 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO  
1 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI  
1 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE  
1 ORE GUIDA ACHEMBACH  
2 ORA VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE  
1 ORA CARICAMENTO E TRASPORTO  
1 ORA CODICE DELLA STRADA  
2 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO  
2 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI  
1 ORA ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E COMITATI ORGANIZZATORI

## **PRATICA**

2 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH  
3 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE  
3 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA  
4 ORE ANDATURE  
4 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI  
4 ORE PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA

*Docenti:* *TECNICO attacchi 1° grado attacchi*

*Esaminatore:* *TECNICO attacchi 2° grado attacchi o Docente  
attacchi (Maestro Attacchi)*

## ***CORSO PER AUT.NE ATTACCHI 1° (ATTACCHI BREVETTO 1°) 48 ORE COMPRESO A.S.C.***

### **TEORIA**

3 ORE A.S.C.

1 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA  
1 ORA MORFOLOGIA CAVALLO  
1 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO  
1 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI  
1 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE  
1 ORE GUIDA ACHEMBACH  
1 ORA VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE  
1 ORA CARICAMENTO E TRASPORTO  
1 ORA CODICE DELLA STRADA  
2 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO  
2 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI  
1 ORA ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E COMITATI ORGANIZZATORI

## **PRATICA**

2 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH  
3 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE  
3 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA  
2 ORE ANDATURE  
6 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI  
15 PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA

*Docenti:* *TECNICO attacchi 1° grado attacchi*

*Esaminatore:* *TECNICO attacchi 2° grado attacchi o Docente  
attacchi (Maestro Attacchi)*

***CORSO PER AUT.NE ATTACCHI 2°  
(ATTACCHI 2°)  
48 ORE COMPRESO A.S.C.***

## **TEORIA**

**3 ORE A.S.C.**

**1 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA**

**1 ORA MORFOLOGIA CAVALLO**

**1 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO**

**1 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI**

**1 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE**

**1 ORE GUIDA ACHEMBACH**

**1 ORA VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE**

**1 ORA CARICAMENTO E TRASPORTO**

**1 ORA CODICE DELLA STRADA**

**2 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO**

**4 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI**

**2 ORA ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E COMITATI ORGANIZZATORI**

## **PRATICA**

**2 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH**

**3 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE**

**3 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA**

**2 ORE ANDATURE**

**4 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI**

**14 PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA**

*Docenti:* **TECNICO attacchi 2° grado Attacchi**

*Esaminatore:* **TECNICO attacchi 2° grado o Docente  
attacchi (Maestro Attacchi)**

## **CORSO PER *TECNICO Attacchi 1° grado (Attività Equestri)* 48 ORE COMPRESO A.S.C.**

### **TEORIA**

**2 ORE A.S.C.**

**1 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA**

1 ORA MORFOLOGIA CAVALLO  
1 ORE PRIMO SOCCORSO VETERINARIO  
1 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO  
1 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI  
1 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE  
1 ORE GUIDA ACHEMBACH  
1 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE  
1 ORE CARICAMENTO E TRASPORTO  
1 ORE CODICE DELLA STRADA  
1 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO  
1 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI  
1 ORE ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E COMITATI ORGANIZZATORI  
1 ORE GESTIONE SCUOLA ATTACCHI E GESTIONE C.I. CON DISCIPLINA ATTACCHI

## **PRATICA**

4 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH  
4 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE  
2 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA  
2 ORE ANDATURE  
5 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI  
5 PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA  
5 GESTIONE DI UNA RIPRESA IN CAMPO  
5 SIMUNALAZIONE MANIFESTAZIONE E GESTIONE

*Docenti:* *TECNICO attacchi 1° grado Attacchi*

*esaminatore:* *TECNICO attacchi 2° grado o Docente attacchi*  
(Maestro Attacchi)

**CORSO PER *TECNICO Attacchi 2° grado (Attività Equestri)***  
**70 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA**

2 ORE A.S.C.  
2 ORA SPECIFICHE SU RAZZE CAVALLI DA CARROZZA

2 ORA MORFOLOGIA CAVALLO  
2 ORE PRIMO SOCCORSO VETERINARIO  
2 ORA DI STORIA DELL'ATTACCO  
2 ORA ATTACCHI E MANIFESTAZIONI CSI  
2 ORA FINIMENTI TIPOLOGIE  
2 ORE GUIDA ACHEMBACH  
2 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE E AVVICINAMENTO AL RUOTABILE  
2 ORE CARICAMENTO E TRASPORTO  
2 ORE CODICE DELLA STRADA  
2 ORA NOZIONI DI PRIMO SOCCORSO  
2 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI  
2 ORE ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E COMITATI ORGANIZZATORI  
2 ORE GESTIONE SCUOLA ATTACCHI E GESTIONE C.I. CON DISCIPLINA ATTACCHI

## **PRATICA**

5 ORE PROVA PRATICA AL SIMULATORE PER SISTEMA ACHEMBACH  
5 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE  
5 ORE ATTACCO ALLA CARROZZA  
5 ORE ANDATURE  
5 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI  
5 PROVE REGOLARITÀ E SU STRADA  
5 GESTIONE DI UNA RIPRESA IN CAMPO  
5 SIMUNALAZIONE MANIFESTAZIONE E GESTIONE

*Docenti:* *TECNICO attacchi 2° grado Attacchi*

*Esaminatore:* *TECNICO attacchi 2° grado o Docente attacchi*

*(Maestro Attacchi)*

**CORSO PER *Docente/Giudice Attacchi (Maestro Attacchi)***  
**100 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA**

3 ORE A.S.C.

**2 ORE RAZZE CAVALLI CARROZZIERI**

**2 ORE MORFOLOGIA**

**2 ORE PRIMO SOCCORSO VET**

**2 ORE STORIA DELL'ATTACCO**

**2 ORE FINIMENTI**

**2 ORE GUIDA ACHEMBACH E RIFERIMENTI AD HOWLET**

**2 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE VARI TIPI DI ATTACCHI E AGGANCIO AL**

**ROTABILE**

**2 ORE CARICAMENTO E TRASPORTO**

**2 ORE CODICE DELLA STRADA**

**2 ORE NOZIONI PRIMO SOCCORSO**

**3 ORE ORGANIZZAZIONE VIAGGI E RADUNI**

**3 ORE ORGANIZZAZIONE SEGRETERIE E C.O**

**3 ORE GESTIONE SCUOLA ATTACCHI E CENTRO IPPICO CON DISCIPLINA ATTACCHI**

**3 ORE GESTIONE CREAZIONE EVENTI**

**5 ORE IPPOLOGIA E BENESSERE ANIMALE**

**4 ORE CENNI CULTURA DELLA TRADIZIONE**

## **PRATICA**

**4 ORE SIMULATORE SISTEMA ACHEMBACH FINO A SEI CAVALLI**

**6 ORE VESTIZIONE E SVESTIZIONE**

**4 ORE AGGANCIO ALLA CARROZZA**

**6 ORE ANDATURE**

**7 ORE PROVA OSTACOLI MOBILI**

**7 ORE PROVA REGOLARITÀ SU STRADA**

**9 ORE GESTIONE TIRI A QUATTRO E ALTRI TIPI DI ATTACCHI MULTIPLI**

**6 ORE SIMULAZIONE MANIFESTAZIONI**

**4 ORE GESTIONE CORSO ALLIEVI**

**2 ORE GESTIONE ESAMI CORSI**

**2 ORE PROGETTAZIONE TREKKING ( ESERCITAZIONE)**

*Docenti:*

*Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

*Esaminatore:*

*Docente attaches (Maestro Attacchi)*

**CORSO PER *Segreteria attaches***  
**10 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA E PRATICA**

**2 ORE A.S.C.**

**2 TIPI DI MANIFESTAZIONI**

**2 ORE GESTIONE ISCRIZIONI**

**2 ORE GESTIONE CLASSIFICHE**

**2 ORE RAPPORTAZIONE CON DIRETTORE DI PROVA – COSTRUTTORE DI  
PERCORSO E COMITATO ORGANIZZATORE**

*Docenti:           TECNICO attaches 2° grado o Docente attaches (Maestro  
Attacchi)*

*Esaminatore:   Docente attaches (Maestro Attacchi)*

**CORSO PER *Direttori di Prova***  
**18 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA E PRATICA**

**2 ORE A.S.C.**

**4 TIPI DI MANIFESTAZIONI**

**4 ORE GESTIONE ISCRIZIONI E SEGRETERIE**

**2 ORE GESTIONE ORDINI DI PARTENZA**

**2 ORE VERIFICA PERCORSI**

**2 ORE RAPPORTAZIONE CON SEGRETERIA – COSTRUTTORE DI PER-  
CORSO E COMITATO ORGANIZZATORE**

**2 ORE VERIFICA SICUREZZA E LOCAZIONE EVENTO**

*Docenti:           TECNICO attaches 2° grado o Docente attaches (Maestro  
Attacchi)*

*Esaminatore:   Docente attaches (Maestro Attacchi)*

***CORSO PER Costruttore di percorso  
16 ORE COMPRESO A.S.C.***

## **TEORIA E PRATICA**

**2 ORE A.S.C.**

**4 TIPI DI MANIFESTAZIONI**

**4 ORE SIMULAZIONI DI PERCORSI IN BASE ALLE MANIFESTAZIONE**

**2 ORE GESTIONE CARTELLONISTICA**

**2 ORE VERIFICA PERCORSI**

**2 ORE RAPPORTAZIONE CON SEGRETERIA – DIRETTORE DI PROVA E  
COMITATO ORGANIZZATORE**

**2 ORE VERIFICA SICUREZZA DEL PERCORSO**

*Docenti: Educatore attaches 2° grado o Docente attaches (Maestro  
Attacchi)*

*Educatore aree comuni*

*Esaminatore: Docente attaches (Maestro Attacchi)*

***CORSO PER Giudice***

# **24 ORE COMPRESO A.S.C.**

## **TEORIA E PRATICA**

**2 ORE A.S.C.**

**4 TIPI DI MANIFESTAZIONI**

**4 ORE SIMULAZIONI DI PERCORSI IN BASE ALLE MANIFESTAZIONE**

**2 ORE GESTIONE CARTELLONISTICA**

**2 ORE VERIFICA PERCORSI**

**2 ORE RAPPORTAZIONE CON SEGRETERIA – DIRETTORE DI PROVA E  
COMITATO ORGANIZZATORE**

**2 ORE VERIFICA SICUREZZA DEL PERCORSO**

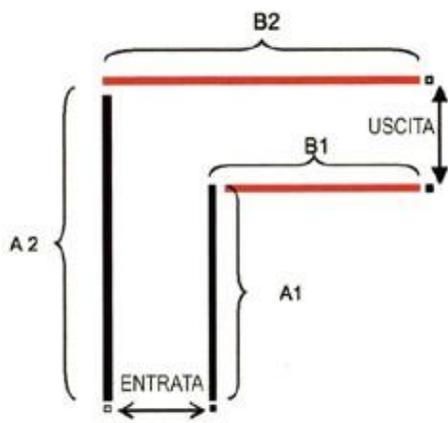
**6 TECNICHE DI VALUTAZIONE ATTACCHI D'EPOCA E REPLICHE**

*Docenti: Educatore attacchi 2° grado o Docente attacchi (Maestro  
Attacchi)*

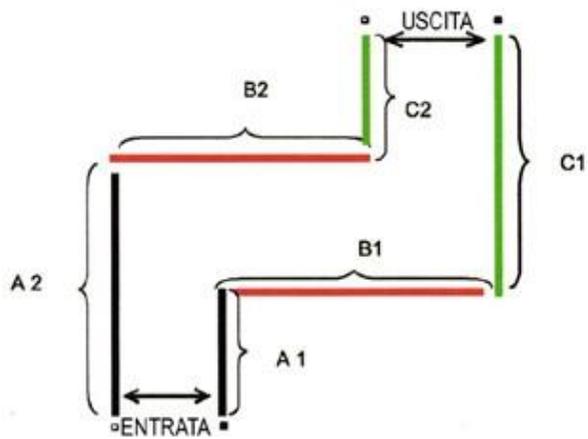
*Educatore aree comuni*

*Esaminatore: Docente attacchi (Maestro Attacchi)*

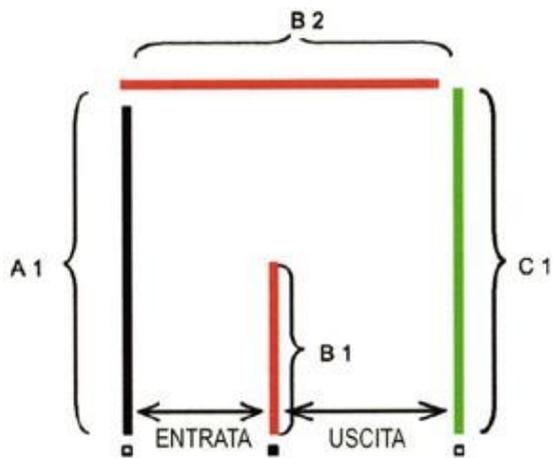
## **Esempi di Ostacoli**



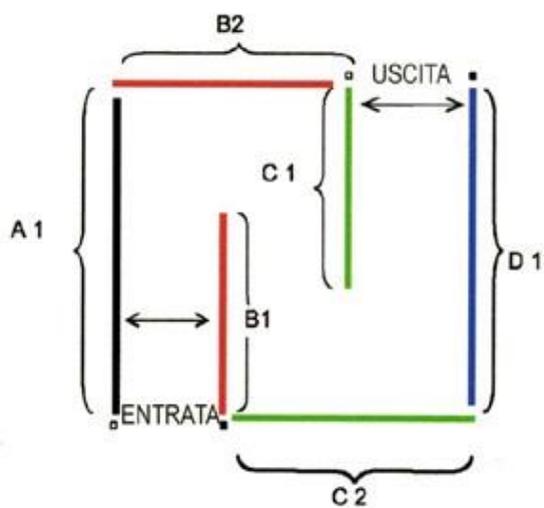
“L” Semplice



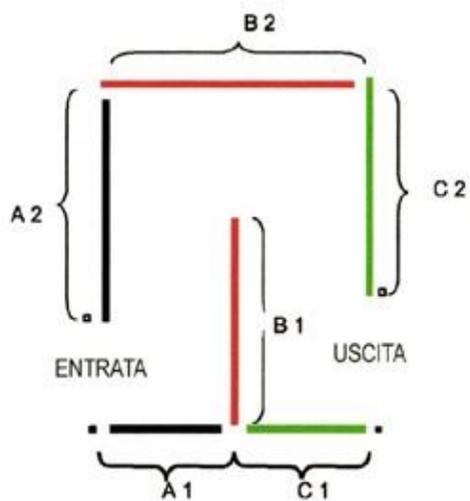
“U” semplice



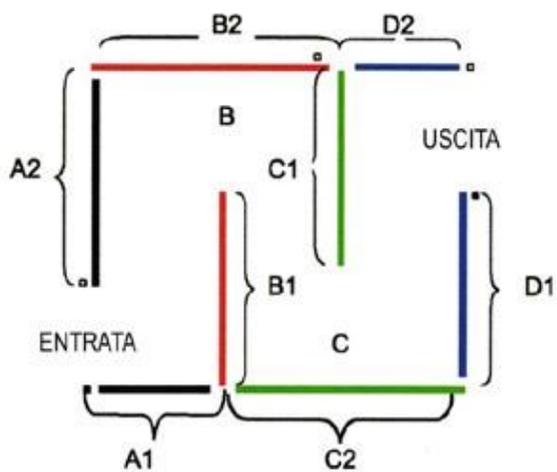
**Doppia "U"**



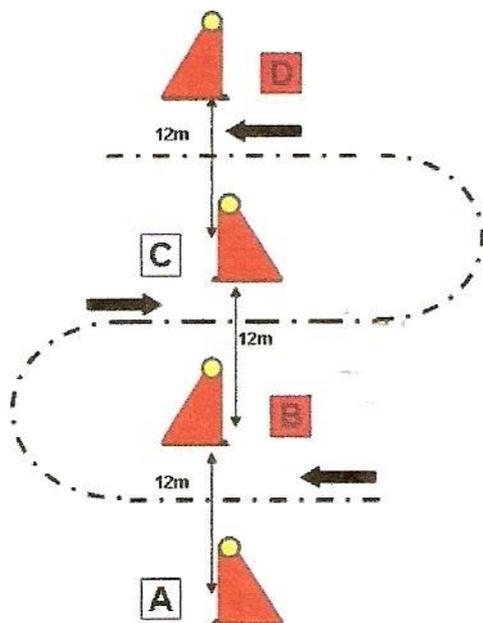
**Scatola**



### Doppia Scatola



## SERPENTINA

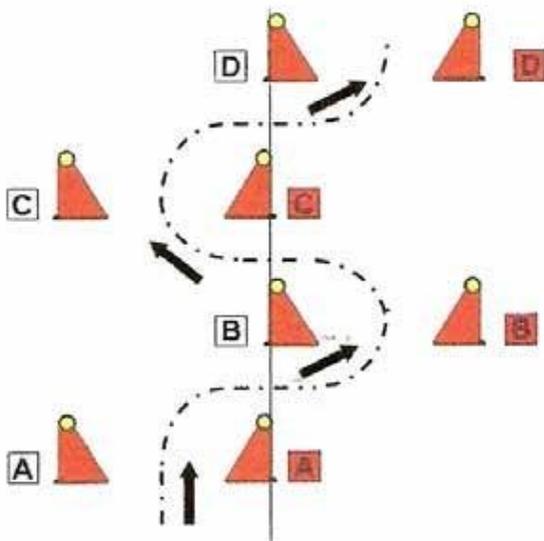


### Distanza minima fra i coni da centro a centro

	<b>Cavalli</b>	<b>Pony</b>
Tiri a quattro	10-12 m	8-10 m
Pariglie	6-8 m	6-8 m
Singoli	6-8 m	6-8 m

I Coni devono essere posizionati in linea retta con i segnali (lettere) sui lati opposti

## ZIG-ZAG



### Distanza minima tra i Coni da centro a centro

	<b>Cavalli</b>	<b>Pony</b>
Tiri a Quattro	11-13 m	9-11 m
Pariglie	10-12 m	9-11 m
Singoli	10-12 m	9-11 m

La fila centrale di coni deve essere posta in linea retta, o considerando la parte anteriore, o quella mediana, o quella posteriore dei coni (come illustrato sopra) con i segnali (*lettere*) posti a massimo 15 cm di distanza.

La fila centrale di coni non deve essere modificata; saranno i coni esterni che verranno spostati per essere adattati ad un'altra carreggiata.

**ONDA**

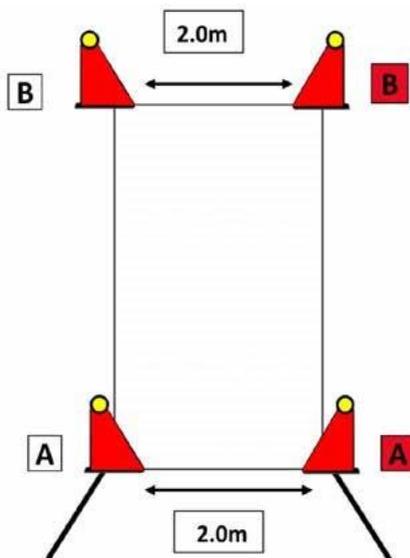
	<b>Tiri a Quattro</b>	<b>Pariglie</b>	<b>Singoli</b>
Distanza minima tra i coni	min. 10 m max. 12 m	min. 8 m max. 10 m	min. 8 m max 10 m
Angolo della coppia di coni rispetto alla metà della linea dell'onda	circa 45°	circa 45°	circa 45°

## IL PONTE

### *Dimensioni:*

10m x 3m; altezza massima 20 cm con ali di entrata a ventaglio

Coni: sono richiesti a ciascuna estremità adiacenti al ponte, con le lettere A rossa e bianca all'entrata e le lettere B rossa e bianca all'uscita. Larghezza fissa di 2,0 m per tutte le categorie.



## **OXER NEL PERCORSO OSTACOLI MOBILI**

Un oxer sarà composto da 2 paia di coni in linea retta. La distanza tra la prima coppia di coni e la seconda sarà da 1,5 a 3 metri, a scelta del Costruttore di Percorso.

L'oxer conta come un ostacolo singolo e nell'oxer si può incorrere al massimo in tre (3) penalità totali per l'abbattimento fino a quattro palline.

La prima coppia di coni recherà il numero dell'ostacolo mentre la seconda coppia sarà contrassegnata solo dai segnali rosso e bianco. L'ostacolo verrà giudicato come un ostacolo singolo. Un percorso coni può avere un massimo di cinque oxer.