

DIPARTIMENTO EQUITAZIONE DI CAMPAGNA COMITATO VENETO FISE

REGOLAMENTO ORIENTAMENTO A CAVALLO

PREMESSA :

Manifestazione che, deve sempre e comunque mettere in evidenza il lato sportivo dell'evento ed il rispetto dell'animale, interpretando nel miglior modo possibile:

PERFORMANCE: Forza e Potenza dell'animale

REGOLARITÀ: Metodo Capacità e Complicità del Binomio

ABILITÀ: Interpretazione e Valutazione della carta .

DEFINIZIONE E SCOPO

Si definisce “ **ORIENTAMENTO A CAVALLO**”, l'evento sportivo che mette in evidenza le doti del cavaliere e cavallo nel ritrovare dei punti prestabiliti detti “**LANTERNE**” in territori a loro sconosciuti su percorsi di varia lunghezza e su terreni di diversa natura, in tempi determinati, salvaguardando sempre e comunque, l'integrità del cavallo, impiegando le andature adatte al terreno e le velocità conformi alla condizione fisica del cavallo stesso.

LA CARTINA D'ORIENTAMENTO

Le carte da orientamento hanno una scala ben precisa;

La scala che può essere inserita nelle cartine è:1:5.000--1:7.500--1:10.000o1:15.000
La differenza, fra carte topografiche o più comunemente chiamate carte IGM “ISTITUTO GEOGRAFICO MILITARE e le carte da orientamento, sta nella simbologia: le carte da orientamento sono convenzionalmente uguali in tutto il mondo, in modo che anche gli atleti che si recano all'estero per praticare l'orientamento, possano leggere la carta. Altra differenza sostanziale è il fatto che sono del tutto assenti i nomi delle vie. Il bravo orientista dovrà cavarsela senza questo aiuto.

CENNI STORICI:

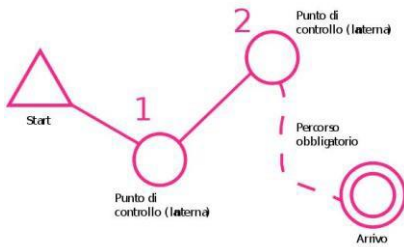
La prima gara di orientamento fuori dall'ambito militare si svolse il 31 ottobre 1897 a Nordmarka vicino a Oslo in Norvegia. La carta aveva scala 1:30.000 ed era in bianco e nero. Questa però non fu una manifestazione ufficiale; la prima ufficiale si tenne il 25 marzo 1918 in Norvegia. Le carte erano così diverse da poter venire considerate normali carte topografiche; la prima vera carta di orientamento disegnata appositamente per una gara fu quella di Knut Valstad, che la

presentò a colori in scala 1:20.000. All'inizio degli anni novanta del secolo passato iniziarono a prodursi mappe digitali con i programmi per computer.

CARTE ORIENTAMENTO “ attuali “

Nelle carte da orientamento la simbologia, pur essendo uguale in tutto il mondo, è diversa dalle normali carte topografiche, qui di seguito una legenda:

Percorso di gioco e punti di controllo



Percorso: il triangolo è la partenza, i cerchietti le "lanterne" e il doppio cerchio l'arrivo.

- Partenza = Triangolo rosso/viola
- Lanterna (punto di controllo) = Cerchio rosso/viola
- Arrivo = Doppio cerchio rosso/viola
- In cartina fra una lanterna e l'altra c'è una linea (rossa/viola) che congiunge i due cerchi, essa è una linea immaginaria, non il percorso di gara.

	giallo = prato; bianco = bosco
	collina; cocuzzolo
	depressione; piccola depressione; buca
	fossa; canaletta
	scarpata; muro di terra
	terreno sconnesso; pietraia
	roccia attraversabile; non attraversabile
	sasso grande; piccolo; gruppo di sassi
	caverna; mangiatoia; cippo di confine
	croce; torre d'avvistamento
	autostrada; strada principale
	strada secondaria; strada carreggiabile
	strada campestre; sentiero; traccia
	ferrovia; linea elettrica o impianto di risalita
	muro non attraversabile; muro attraversabile
	recinto non attraversabile; recinto attraversabile
	zona abitata; area privata
	edificio; rudere
	lago; stagno; buca d'acqua
	fiume non attraversabile; ruscello
	canaletta di drenaggio; impluvio
	palude non attraversabile; attraversabile; acquitrino
	fontana; sorgente
	oggetti particolari
	taglio di bosco grande; piccolo
	terreno sabbioso; rocce nude affioranti
	terreno con vegetazione semi aperta
	terreno con vegetazione aperta grezza
	vegetazione che impedisce la corsa
	vegetazione che ostacola molto la corsa
	vegetazione che rallenta la corsa
	alberi da frutto
	albero isolato; filare d'alberi

Colori di sfondo

- Bosco pulito, percorribile = Colore bianco

- Vegetazione fitta, impenetrabile = Colore verde scuro
- Fra il bosco percorribile e quello impenetrabile = Varie tonalità di verde
- Prato, zona aperta = Giallo
- Acqua = Blu/Azzurro

Simboli

- Sentiero = Linea tratteggiata
- Strada asfaltata = Linea rosa
- Manufatti dell'uomo, case = Quadrati neri
- Sasso (rilevante) = Punto nero
- Oggetto particolare (monumenti, ecc.) = X nera (per opere dell'uomo), blu (per sorgenti...), marrone (per forme del terreno) o verde (per radici, alberi...)
- Mucchio di Sassi = Triangolo nero
- Albero isolato = Cerchio cavo verde
- Fiumi = Linea blu/azzurra
- Ruscelli = Linea tratteggiata blu/azzurra
- Curve di livello = Linee ma

AI GIOCHI DI ORIENTAMENTO A CAVALLO POTRANNO PARTECIPARE TUTTI GLI ISCRITTI A: FISE. ENGEA, FITETREK-ANTE, ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTI DAL CONI, IN REGOLA CON IL TESSERAMENTO AL PROPRIO ENTE.

REGOLAMENTO PER I GIOCHI DI ORIENTAMENTO A CAVALLO

ORGANIZZAZIONE EVENTO

- 1) COMITATO ORGANIZZATORE**
- 2) GIUDICE**
- 3) ISPETTORE DI GARA**
- 4) VETERINARIO “Con conoscenza specifica del settore“**
- 5) MANISCALCO**
- 6) AMBULANZA CON MEDICO RIANIMATORE**
- 7) TRAILERS A DISPOSIZIONE IN CASO DI TRASPORTO URGENTE**

1) COMPETENZE DEI COMITATI ORGANIZZATORI E DEI COMITATI REGIONALI. □

I C. O. devono predisporre il programma dei giochi che dovrà essere inviato, almeno un mese prima, al C. R. di competenza che ne prenderà visione per il controllo prima della sua diffusione.

I C. O. dovranno rispettare tutte le norme del presente regolamento e le disposizioni che l'ispettore impartirà prima e durante la manifestazione.

La giuria dovrà essere composta almeno da un **GIUDICE** che potrà svolgere anche il ruolo di **ISPETTORE**.

La **Commissione. Veterinaria** sarà composta da un veterinario fino a **50** cavalli e da due veterinari da **50** a **100** cavalli.

Il C. O. comunicherà il/i nominativo/i della commissione veterinaria al responsabile del dipartimento Equitazione di Campagna.

La giuria o segreteria, se necessaria, dovrà essere scelta esclusivamente fra i nomi inseriti nella tabella del personale abilitato dal responsabile del dipartimento.

Tutti i rimborsi spese per giudici, veterinari, maniscalco e servizio medico sono a carico del C. O.

OBBLIGHI DEL COMITATO ORGANIZZATORE

Il C. O. deve predisporre i seguenti servizi e rispettare le sotto riportate regolamentazioni:

I giochi vanno effettuati su un territorio già ad uso giochi di orientamento.

Se nel territorio di interesse non esiste ancora una carta per l'orientamento, la stessa potrà essere realizzata ex-novo e sarà compito del responsabile del dipartimento verificare se realmente non esiste “ o se si può trovare nelle zone limitrofe, altrimenti dovrà dare informazioni per la realizzazione della stessa, o provvedere personalmente. In entrambi i casi le spese di realizzazione saranno interamente a carico del C.O. e la nuova carta di orientamento potrà essere utilizzata da quest'ultimo nelle gare successive con la designazione di un percorso diverso.

- a) Il C. O. deve consegnare ad ogni concorrente, all'atto dell'iscrizione, una bussola se richiesta (a pagamento).

- b) Il C. O. deve consegnare ad ogni concorrente, all'atto dell'iscrizione, una tabella per la punzonatura al momento del ritrovamento del luogo contrassegnato da una LANTERNA. Queste tabelle saranno inviate dal responsabile dipartimento e potranno essere personalizzate con il nome del centro data e località della gara.
- c) Il C.O. dovrà trovare un territorio adatto a far sì, che il tracciato così come verrà interpretato individualmente dai partecipanti e la sua percorrenza, non superino nel loro complesso le due ore circa.
- d) Il C.O. dovrà predisporre nel territorio n. 7/10 punti per la collocazione di altrettante "LANTERNE", a seconda delle difficoltà del territorio. Qualora il C.O. non fosse in possesso delle lanterne, . potrà noleggiarle dal dipartimento.
- e) La partenza e l'arrivo dovranno essere ubicati in un luogo idoneo per poter accogliere partenze e arrivi in frotta.
- f) Il C.O. dovrà fare domanda, per l'ottenimento del nulla-osta, alle seguenti Istituzioni:

- ⇒ Prefettura (se la manifestazione interessa più comuni e strade o luoghi provinciali, regionali o statali)
- ⇒ Comune/i se non si passano strade provinciali. Regionali o statali.
- ⇒ ULSS di competenza

Inoltre dovrà essere garantita la presenza di:

- ⇒ Medico Veterinario per l'intera durata dei giochi (obbligatorio)
- ⇒ Ambulanza per l'intera durata della manifestazione (obbligatori)
- ⇒ Maniscalco
- ⇒ Nelle vicinanze della partenza e dell'arrivo il C.O. . dovrà reperire un'area adatta alle visite veterinarie e dovrà obbligatoriamente mettere a disposizione dei concorrenti almeno un punto acqua.

I C. O. dovranno presentare all'ispettore tutte le autorizzazioni rilasciate dalle autorità competenti.

ISPETTORE DEI GIOCHI

- **L'ispettore può, in ogni momento, per gravi o comprovanti motivi, sospendere la manifestazione o annullarla.**
- L'ispettore prima dell'inizio della manifestazione deve controllare che tutte le norme di attuazione siano state rispettate, inoltre, dovrà visionare ed accertare almeno una settimana prima dei giochi, il territorio dove si svolgeranno i giochi, le postazioni dell'arrivo e della partenza, lo spazio riservato alle visite veterinarie.
- Egli potrà posticipare l'orario di inizio dei giochi, se non saranno presenti le figure obbligatorie alla realizzazione degli stessi, nell'orario previsto.
- Alla fine dell'evento l'ispettore entro 48 ore dovrà inviare al responsabile del dipartimento un rapporto sulla manifestazione e sulle eventuali disfunzioni e/o sulla buona organizzazione della stessa.

CATEGORIE:

- Il gioco è a squadre (composte da un minimo di 2 ad un massimo di 4 binomi).
- Il tempo di intervallo tra un binomio e l'altro o tra una squadra e l'altra, alla partenza, verrà stabilito dall'Ispettore di gara. Tra un binomio e l'altro o tra una squadra e l'altra devono comunque passare minimo 5 minuti. Mentre tra due squadre dello stesso circolo ippico di appartenenza devono partire almeno due squadre di Circoli Ippici diversi o passare 10 minuti.

I binomi e le squadre possono punzonare il foglio del capitano nelle lanterne da trovare

senza un ordine predefinito: ma comunque corrispondente al numero indicato nella lanterna e nel foglio.

Quindi ogni binomio e ogni squadra può stabilire a propria discrezione l'ordine della ricerca dei luoghi contrassegnati da una LANTERNA.

I fogli consegnati ai binomi in un gioco sono di 2 tipi:

1. Quello del Capitano che riporta tutti i dati anagrafici del cavaliere e del cavallo richiesti dal regolamento in vigore.

2. Quello delle Caselle dove fare la punzonatura delle LANTERNE e dove vengono indicati tutti i dati che servono al veterinario per la visita prima e dopo la gara e un apposito spazio dove il veterinario, l'ispettore o giudice può fare annotazioni "positive o negative".

A tutti i componenti della squadra verrà consegnato un foglio uguale a quello del Capitano, con l'unica differenza che sarà privo della parte per la punzonatura delle LANTERNE.

CATEGORIA ESORDIENTI

- Nella Categoria **ESORDIENTI** i concorrenti devono passare per SETTE punti segnati nella carta e contrassegnati da "LANTERNE", a loro sconosciuti, individuati nel territorio dal C.O.
- Alla Cat. ESORDIENTI possono partecipare tutti i concorrenti, che abbiano compiuto i 14 anni, con autorizzazione a montare A o superiori.

CATEGORIA ESPERTI

- Nella Categoria **ESPERTI** i concorrenti devono trovare DIECI punti segnati nella carta e contrassegnati da "LANTERNE", a loro sconosciuti, individuati nel territorio dal C.O.
- I concorrenti ESPERTI devono essere in regola con il rinnovo della patente A o superiore.

DOCUMENTAZIONE PER I CAVALLI PARTECIPANTI AI GIOCHI

- 1) Possono partecipare AI GIOCHI di " **ORIENTAMENTO A CAVALLO**" tutti i cavalli di età minima di 4 anni, regolarmente documentata.
- 2) I cavalli che partecipano, all'atto dell'iscrizione, devono presentare il Passaporto APA o passaporto di razza se riconosciuto dalla stessa APA.

ISCRIZIONI AI GIOCHI

- La partecipazione ad un gioco dovrà essere comunicata almeno tre giorni prima dell'evento via Email al C.O. che invierà il modulo con tutti i nominativi al responsabile dipartimento.
- Se uno dei gruppi iscritti non dovesse presentarsi al gioco e non comunicasse una giustificazione di forza maggiore, sarà tenuto in considerazione dal Responsabile dipartimento e andrà a penalizzare il punteggio finale del campionato.
- I cavalieri possono iscriversi definitivamente ai giochi fino ad un'ora prima della partenza versando la quota di partecipazione definita dal C.O.
- Solo il Giudice di gara potrà accettare iscrizioni non comunicate in precedenza.

⇒ **All'atto dell'iscrizione ogni singolo cavaliere dovrà consegnare:**

- Patente in regola valevole per l'anno in corso;

- Passaporto del cavallo in regola con le normative vigenti

⇒ **All'atto dell'iscrizione ad ogni singolo cavaliere verrà consegnato:**

1. Una bussola **(su richiesta e a pagamento)**
2. Una scheda per la visita veterinaria, formata da tre caselle per scrivere il battito cardiaco, respiro , mucose, disidratazione , riempimento capillare, intestino e movimenti del cavallo al trotto. Sigla del veterinario designato.
3. Una casella per eventuali accorgimenti e scrivere la motivazione se decisa l'eliminazione.
4. Pettorale numerico

CARTA D'ORIENTAMENTO

La cartina d'orientamento sarà consegnata al momento della partenza in quantità pari al numero dei concorrenti della squadra.

**E' TASSATIVAMENTE VIETATO DIVULGARE INFORMAZIONI DA PARTE DEL C.O SULLA STRUTTURA DEL PERCORSO E DELLA CARTA IL GIORNO STESSO E NEI GIORNI ANTECEDENTI ALLA GARA
I PROVVEDIMENTI ED EVENTUALI SANZIONI SARANNO DECISI DAL DIPARTIMENTO
PENA CERTA LA SQUALIFICA DELLA SQUADRA CHE HA CHIESTO E RICEVUTO QUESTE INFORMAZIONI.**

CONTROLLO VETERINARIO DEI CAVALLI

Ai veterinari ufficiali è affidato l'esclusivo controllo su tutto ciò che riguarda lo stato di salute e il benessere dei cavalli partecipanti ai giochi.

I controlli richiesti dal presente regolamento sono stabiliti nell'interesse della salute, della sicurezza e del benessere del cavallo.

Le valutazioni dei veterinari ufficiali sono definitive e non può essere fatto appello contro di loro. Tuttavia la giuria ha l'obbligo di fornire le motivazioni d'eliminazione di un cavallo. Soltanto i cavalli che hanno superato tutti i controlli, hanno diritto a partecipare alla classifica finale.

In caso di incidente di un cavallo nel corso della manifestazione, **IL PRESIDENTE DI GIURIA** ha l'obbligo di redigere un rapporto sulle circostanze dell'accaduto ed **INVIARLO ENTRO LE 48 ORE SUCCESSIVE** al Dipartimento.

VISITA VETERINARIA INIZIALE

1) L'ispezione veterinaria, effettuata dal veterinario ufficiale insieme con il giudice di gara, dovrà controllare:

- Ritmo cardiaco: Qualsiasi battito cardiaco anormale va registrato;
- Condizioni generali e aspetto fisico del cavallo: respiro, mucose, disidratazione, riempimento capillare, intestino e movimenti del cavallo al trotto. Sigla del veterinario designato.

- Irregolarità nelle andature:

I cavalli che hanno un'andatura irregolare che sia osservabile costantemente al passo e/o al trotto sotto ogni condizione e che presumibilmente causi dolore potranno essere esonerati dalla gara con il

consulto da parte del veterinario con il giudice e l'ispettore di gara.

I cavalli partecipanti possono venire montati anche senza ferri, ma se sono ferrati, lo devono essere correttamente e i ferri devono essere adatti. I cavalli che risultano ferrati alla prima ispezione veterinaria, dovranno esserlo anche all'ispezione veterinaria finale.

Il controllo veterinario dovrà essere fatto almeno 15 minuti prima della partenza della squadra.

VISITA VETERINARIA FINALE

Ciascun binomio deve essere visitato tenendo presente la valutazione veterinaria iniziale.

Il cavallo deve essere presentato all'ispezione finale entro 20 minuti dall'orario segnato come arrivo nel foglio che gli viene consegnato e che riporta il numero di pettorale.

La visita avrà le stesse modalità di quella iniziale a differenza del controllo della frequenza cardiaca che dovrà avere un ritmo cardiaco massimo di 64 F.C. al minuto per entrambe le categorie.

Irregolarità nelle andature:

Ogni chiaro segno d'indolenzimento, di fiaccatura o di ferite nella bocca, sugli arti e sul corpo dei cavalli, come fiaccature di sottopancia e da sella, deve essere annotato. Se le condizioni del cavallo sono tali da poter essere seriamente aggravate nelle ore successive, lo stesso verrà eliminato.

TENUTA DEI CAVALIERI E BARDATURA DEI CAVALLI

La tenuta dei cavalieri deve essere appropriata all'attività da svolgere e non dannosa all'immagine dell'attività equestre.

Ogni componente della squadra dovrà avere: maglia /camicia/ giaccone dello stesso colore dei suoi compagni, per valorizzare e dare immagine alla propria squadra e alla manifestazione stessa.

La tenuta consigliata è la seguente:

A) Calzature idonee , ghette, o stivali da equitazione; Calzoni da equitazione

B) È comunque obbligatorio in tutti i casi un copricapo rigido omologato.

C) La bardatura del cavallo è libera, tuttavia non sono ammesse ad esempio redini di ritorno, gogue, chambon, martingale fisse o qualsiasi altro tipo di finimento costrittivo ritenuto tale dal Giudice di gara.

ASSISTENZE E MODALITÀ

L'assistenza di terzi è proibita. Qualsiasi intervento di terzi, richiesto o no, che abbia lo scopo di facilitare il compito del concorrente o di aiutare il cavallo è considerata illecita.

In particolare è vietato essere accompagnati o preceduti in qualsiasi parte del percorso.

L'assistenza di terzi è consentita:

- Prima della partenza e dopo l'arrivo.

- In ogni caso, dopo una caduta o se il concorrente è smontato o in caso di allentamento o perdita di un ferro, il cavaliere può essere aiutato per aggiustare la sella, per rimettere il ferro e per risalire in sella.
- L'uso del cellulare è consentito solo in caso di emergenza o in caso di smarrimento del concorrente.
- E' vietato l'uso del telefonino o apparecchio satellitare o/e G.P.S.
- **Nel caso si trovino strumenti " SATELLITARE / GPS " sarà eliminata la squadra.**

CLASSIFICHE

Nelle 2 categorie si aggiudica la gara , il binomio o squadra che ritroverà tutti i punti contrassegnati dalle lanterne (fa fede il foglio di punzonatura preparato nel posizionare le lanterne prima della gara) nel minor tempo possibile superando con esito positivo la visita veterinaria.

La squadra vincente sarà quella che ha totalizzato il miglior tempo complessivo ottenuto dalla rilevazione del tempo impiegato all'arrivo dell'ultimo componente della squadra.

Verranno dati 1 minuto di penalità per ogni battito cardiaco superiore a 64 F.C. fino ad un massimo di 90 F.C., oltre a questo limite il cavallo verrà eliminato dando la dovuta penalità alla squadra pari a 20 minuti di ritardo.

Per ogni punto (lanterna) non ritrovato o non punzonato verrà data al binomio o alla squadra una penalità pari a 5 minuti, e verranno posti in classifica comunque dopo tutti i concorrenti che hanno effettuato il percorso netto.

Chi non presenterà il cavallo in visita entro 20 minuti dall'arrivo verrà eliminato e ciò comporterà una penalità di 20 minuti per la propria squadra.

A parità di tempo fra squadre, sarà fatta la media delle F.C. di ciascuna squadra. Saranno considerate migliori le squadre con F.C. media, più bassa.

PUNTEGGIO SINGOLO GIOCO PER OTTENERE LA CLASSIFICA FINALE DEL CAMPIONATO

1°	100 Punti	11°	59 Punti	21°	32 Punti	31°	12 Punti
2°	90 Punti	12°	56 Punti	22°	30 Punti	32°	10 Punti
3°	84 Punti	13°	53 Punti	23°	28 Punti	33°	9 Punti
4°	80 Punti	14°	50 Punti	24°	26 Punti	34°	8 Punti
5°	77 Punti	15°	47 Punti	25°	24 Punti	35°	7 Punti
6°	74 Punti	16°	44 Punti	26°	22 Punti	36°	6 Punti
7°	71 Punti	17°	41 Punti	27°	20 Punti	37°	5 Punti
8°	68 Punti	18°	38 Punti	28°	18 Punti	38°	4 Punti
9°	65 Punti	19°	36 Punti	29°	16 Punti	39°	3 Punti
10°	62 Punti	20°	34 Punti	30°	14 Punti	40°	2 Punti

a seguire 1 Punto

2) RECLAMI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

I reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dall'esposizione delle classifiche previo versamento di € 100,00.

Il binomio verrà eliminato automaticamente e/o a discrezione dell'ispettore:

- per comportamenti di intemperanza o lesivi alla dignità dei componenti della giuria e dei veterinari da parte del cavaliere concorrente e/o proprietario del cavallo e componenti del team di assistenza.
- per ogni azione che, secondo l'opinione dell'ispettore sia da considerarsi come crudeltà o maltrattamento dei cavalli.

In tutte le manifestazioni la SQUADRA deve essere composta da almeno due cavalieri fissi, mentre il terzo e/o il quarto possono venire sostituiti.

Nel caso in cui un binomio dovesse abbandonare la prova non comporterà nessuna penalità per la propria squadra, qualora all'arrivo venga giustificato 1) dal veterinario in caso di infortunio al cavallo e/o perdita di ferri, 2) dal medico per problemi fisici del cavaliere 3) dal giudice nel caso di eventuali scorrettezze subite dal binomio a causa di terzi. E' obbligatorio comunque sottoporsi sempre alla visita finale che verificherà quanto accaduto per giustificare il ritiro.

Qualora il ritiro non fosse riconducibile alle cause suddette il binomio verrebbe eliminato e la squadra riceverebbe una penalità di 20 minuti come avverrà sempre in caso di eliminazione di un cavallo durante la visita finale.

I concorrenti della stessa squadra dovranno arrivare assieme, e nel caso del ritiro di uno dei concorrenti sarà giudice e veterinario verificare e sanzionare come sopra descritto.

Se i concorrenti non arrivano assieme verranno rilevati il tempo dell'ultimo concorrente che passa alla linea di ARRIVO.

Se la squadra e' composta da due binomi alla partenza devono arrivare entrambi alla fine, se durante la visita finale uno viene eliminato, la squadra verrà considerata eliminata per la gara di riferimento, mentre resterà in classifica totale con il punteggio ottenuto nella gara con l'addebito di una penalità pari a 20 minuti.