

SEF ITALIA

SPORT E FORMAZIONE

Regolamento per le competizioni di Doma Vaquera

2023

Edizione 2023

REGOLAMENTO DOMAVAQUERA 2023

La Doma Vaquera rientra nelle discipline di “Monta da Lavoro” proprio perché ha origini motivate dalla possibilità di svolgere i consueti lavori nel “campo” e deve il termine “Vaquera” perché veniva utilizzato il cavallo per lo spostamento e lavorazione dei tori allevati per le corride (Ganado Bravo). Il cavaliere che pratica questa disciplina, che ben abbraccia dal termine “disciplina sportiva equestre”, oltre ad i fondamentali e consolidati requisiti di una chiara equitazione di base deve possedere una grande intuizione ed una particolare sensibilità per essere in grado di eseguire correttamente le figure richieste. I Concorsi attualmente offrono una grande spettacolarità e sono sempre più seguiti da appassionati e neofiti, poiché offrono la visione di una disciplina di grande tecnica e spettacolarità.

Fondamentale per l'addestramento e la pratica di questa disciplina è il riuscire a mantenere il cavallo in una condizione di equilibrio psico-fisico, di esecuzione degli esercizi con il minor numero di aiuti, di collaborazione, rispetto e fiducia nel cavaliere, tanto da poter eseguire le difficili manovre in leggerezza. Questo è indispensabile tanto nel quotidiano del “campo” che nei rettangoli dei concorsi.

P REMESSA

1.1 Per quanto non previsto dal presente Regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della SEF ITALIA o alle disposizioni del Referente. Il presente Regolamento stabilisce le norme e le regole che disciplinano tutte le competizioni di Doma Vaquera indette in Italia. Esso dovrà essere osservato:

- Dai Comitati Organizzatori
- Da coloro che vi prendono parte (cavalieri debitamente autorizzati e loro assistenti)
- Da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con la competizione.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della SEF ITALIA, dei suoi rappresentanti nonché delle Gurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere Tecnico e Disciplinare attinenti all'attività del presente Regolamento. L'inosservanza delle norme e degli adempimenti (richieste di autorizzazione per lo svolgimento della gara, controllo patenti cavalieri, passaporti dei cavalli) sarà soggetta alle sanzioni previste dal presente Regolamento o delle disposizioni generali SEF ITALIA e/o alla sospensione della manifestazione (da parte della Guria in caso di mancanza dei requisiti e delle garanzie essenziali). Altresì sarà compito della Guria segnalare eventuali mancanze di idoneità delle strutture ai referenti Regionali e ai Comitati Regionali di competenza. Le manifestazioni possono essere indette dalle associazioni affiliate o aggregate alla SEF ITALIA oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio dell'organo Federale preposto a tale funzione. Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente associato o affiliato, o comunque da un tesserato SEF ITALIA, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto dell'inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato SEF ITALIA od un Ente aggregato o affiliato.

1.2 Le richieste di svolgimento delle gare di Doma Vaquera, di qualsiasi Livello (Regionali, Interregionali, Nazionali, Internazionali) dovranno essere autorizzate dal Responsabile Nazionale di disciplina e saranno pubblicate entro Marzo dell'anno agonistico successivo e, per l'anno in corso 2023, saranno proposti e autorizzati concorsi in via sperimentale.

1.3 Nella redazione del presente regolamento, anche al fine della partecipazione a manifestazioni internazionali, si sono seguite le linee guida del Regolamento di Doma Vaquera della Federazione Equestre Spagnola (RFHE).

Capitolo I. Introduzione.

Articolo 1. Oggetto e organizzazione delle competizioni.

1.- Le competizioni di Doma Vaquera sono aperte a Cavalieri ed Amazzoni di qualsiasi età partendo dall'età minima di anni 8 in possesso della patente SEF ITALIA.

6.- Le gare e i campionati possono essere disputati anche in monta alla amazzone.

Capitolo II. Concorsi e campionati.

Articolo 2. Concorsi.

1.- L'ente organizzatore può organizzare gare di Doma Vaquera della durata di uno o due giorni.

2.- Nel caso in cui durino due giorni, nella prima si svolgerà la fase di classificazione, per passare il secondo giorno alla fase finale. I primi 12 Binomi classificati accederanno alla finale. Se un Cavaliere ha classificato

due cavalli tra i primi dodici, solo ed esclusivamente in occasione della finale del Campionato Italiano dovrà sceglierne uno.

3.- Il punteggio finale sarà la somma dei punti dei due concorsi. Nei concorsi e campionati disputati in due giorni, i cavalli che avranno accesso alla fase finale, dovranno disputare la finale sulla base degli esercizi Gran Premio ed obbligatoriamente portare la propria musica, mentre per gli esercizi della categoria hiziati, htermedia 1A e cavalli Domati la musica verrà disposta dal comitato organizzatore.

4.- L'ordine di partenza nella fase finale sarà a sorteggio secondo le disposizioni dell'articolo 5 del presente regolamento.

5.- I concorsi con la categoria nazionale A si terranno per due giorni, avendo la categoria di B nazionale e territoriale, quelli tenuti in un solo giorno (dando ai comitati organizzatori la possibilità di disputare la ripresa Gran Premio anche in un solo giorno)

6.- Le competizioni internazionali saranno regolate dalle stesse regole delle Competizioni Nazionali I Giudici dei concorsi nazionali devono essere tutti di categoria Nazionale.

Articolo 3. Iscrizioni.

1.- Le iscrizioni saranno inoltrate e pagate al comitato organizzatore obbligatoriamente in anticipo, unitamente alla compilazione del modulo di iscrizione in tutte le sezioni in modo che sia formalizzata ed inviata al comitato organizzatore ed a pubblicare la lista dei partecipanti almeno un giorno prima della data del concorso. Tutti i cavalieri dovranno essere in possesso della Patente SEF ITALIA di grado corrispondente alla categoria iscritti, dovrà citarne la patente in Possesso nella compilazione del modulo SEF ITALIA come da Regolamento Generale.

2.- Restituzione dei diritti. Qualsiasi annullamento, che deve essere debitamente giustificato, effettuato dopo il terzo giorno prima dell'inizio del concorso, perde il diritto di rimborso dell'importo della iscrizione.

3.- Le iscrizioni pervenute dopo quanto stabilito dal comitato organizzatore della gara avranno una penale di euro 20 oltre il costo dell'iscrizione.

4.- Il numero massimo di cavalli registrati in una gara sarà 40 in concorsi di un giorno, nei concorsi disputati in due giorni. Nei campionati, tenendo conto dei requisiti per partecipare, il numero sarà illimitato e la sua celebrazione si svolgerà in due o tre giorni.

5.- Il comitato organizzatore pubblicherà obbligatoriamente l'elenco dei partecipanti 24 ore prima dell'inizio del concorso.

Articolo 4. Alloggio di cavalli .

1. Comitanti Organizzatori dei Concorsi e Campionati devono avere obbligatoriamente alloggi sufficienti per i cavalli finalisti (14). E 'consigliabile avere un alloggio per tutti i partecipanti, limitando i costi che ne derivano per i cavalieri.

Dando la precedenza ai cavalli che provengono da una distanza di oltre 150 km. E che terminano la manifestazione dopo 23 ore.

2. La preferenza verrà stabilita in base all'ordine di registrazione.

3. La registrazione del primo o secondo cavallo avrà la preferenza che dà l'ordine della stessa.

Articolo 5. Ordine di partenza.

1. L'ordine di partenza per entrare nel campo gara dei partecipanti sarà per sorteggio eseguito dal Presidente di Guria a cui possono assistere, il delegato federale della SEF ITALIA gli atleti partecipanti o gli istruttori.

2. L'atleta che partecipa con più di un cavallo in caso di sorteggio ottenesse due posizioni correlative, l'ordine di entrata del primo cavallo sarà di minimo tre posti, in modo che abbia almeno un intervallo di circa 24 (venti)

minuti tra i due. Se questa soluzione non è possibile dovrà avere almeno venti (20) minuti tra loro prima di entrare in pista con il secondo cavallo. Il partecipante può rinunciare a questa possibilità, e scegliere l'ordine di entrata sorteggiato tra ciascuno dei suoi cavalli iscritti.

3. Concorsi Nazionali e Campionati, l'ordine di partenza della fase finale saranno a sorteggio, che si effettuerà come quanto previsto al punto 1 del presente articolo.

4. Non è possibile cambiare l'ordine ottenuto tra i cavalieri dopo il sorteggio se il cavaliere non presenta due cavalli.

5. Il sorteggio dovrà essere terminato almeno 60 minuti prima della prova.

Articolo 6. Campionato Nazionale

1. Il Campionato sarà organizzato a secondo il numero dei partecipanti che potrebbe prevedere da 1 a tre giorni di gara, dove avranno accesso alla finale Gran Premio i 12 Binomi meglio classificati.

2. Per accedere alla finale di Campionato Nazionale il binomio dovrà qualificarsi secondo le direttive emanate e pubblicate dalla SEF ITALIA prima dell'inizio dell'anno agonistico in corso.

3.-I giudici per questi campionati saranno presi dalla lista dei giudici nazionali dalla SEF ITALIA. Il presidente dovrà avere la qualifica di Giudice Nazionale

4.- L'Anticipo del programma verrà pubblicato sul sito SEF ITALIA o del Comitato organizzatore.

5.-Verrà stilata una classifica che mostra i risultati dei binomi nelle competizioni nazionali A e B.

6. La quota di iscrizione del campionato Nazionale e per le tappe di qualifica verrà decisa dal Comitato organizzatore, tetto minimo 60 € massimo € 100 (oltre al rimborso dei box)

7.- I Campionati Nazionali si terranno nelle prove descritte nelle Schede di esercizio corrispondenti a ciascuna categoria e nell'Allegato

Il Campionato NAZIONALE si disputerà nella categoria cavalli Domati, con la finale in Gran Premio.

REGOLAMENTO TECNICO

Capitolo III. La traccia e la realizzazione degli esercizi .

Articolo 7. Campo gara

1.- Il rettangolo di gara deve essere un terreno praticamente pianeggiante, senza buche, pietre o elementi strani. Sarà assicurato che la consistenza del terreno sia adattata a questo tipo di disciplina

2.- Saranno limitate elementi da mezzo metro di altezza al massimo. Allo stesso modo, verrà segnalato l'ingresso in pista. Questo sarà al centro del lato corto del rettangolo, nel punto opposto che occupa il Presidente di giuria, con una larghezza approssimativa di due metri.

3.- Il pubblico sarà separato dal rettangolo della pista, per almeno due metri, quando questo lo consenta.

4.- Attiguo al Campo gara dovrà esserci un Campo Prova, il più simile possibile alla pista di gara dotato di altoparlanti per la comunicazione. L'accesso al campo prova è riservato un'ora prima della gara ai soli atleti che devono disputare la gara, nel numero massimo di 4 binomi e agli istruttori.

5.- Le dimensioni del campo gara dovranno essere: minimo di 18 X 40 m. e max 20 x 60 m. queste misure sono valide per tutte le gare di qualsiasi valenza.

Articolo 8. La presentazione.

1.- Il partecipante che, entro un minuto, una volta chiamato, non si presenta nella pista davanti al Presidente di Giuria, verrà eliminato.

2. L'esame degli indumenti e le attrezzature del binomio, verrà realizzato quando entrerà nella pista, al momento stabilito dal sorteggio, dando un giro della pista, che dovrà essere al passo ed all'esterno della pista quando questa lo consenta e prima di entrare nella stessa per l'esecuzione degli esercizi. In questo esame, il cavaliere non dovrà salutare né il presidente della giuria, né nessun altro membro.

Il veterinario della competizione assisterà il presidente di giuria nelle determinazioni della sua competenza e dovrà rimanere in loco fino alla fine della prova,

3.- I Binomi che nella Fase di Presentazione non otterranno un punteggio minimo di almeno un sufficiente (5) saranno anch'essi eliminati (Art. 11 e 12).

Articolo 9. Esercizi nella pista.

1.- L'ordine e l'esecuzione dei movimenti nella pista sono scelti liberamente dai partecipanti, anche se il grado di difficoltà verrà valutato a secondo della zona di esecuzione degli esercizi nella pista, potendo alternare gli esercizi.

2.- All'entrata in pista, verrà effettuata una fermata dopo la X e si saluterà il Presidente della Giuria. La fermata e il saluto saranno ripetuti obbligatoriamente alla fine degli esercizi. Il saluto sarà sempre in immobilità e il concorrente saluterà con la mano destra. Le Amazzoni saluteranno con un lieve cenno del capo.

Le redini possono essere lasciate libere, depositandole sul pomello della sella, dopo aver salutato il Presidente, sia all'ingresso che alla fine della prova, e solo allo scopo di posizionare il Sombrero.

3.- Per tutte le categorie, i movimenti da effettuare durante le prove davanti alla giuria saranno quelli inclusi nei "fogli degli esercizi", pubblicati dalla SEF ITALIA, ed in nessun caso potranno essere modificati o semplificati (vedi allegati corrispondenti al presente regolamento). Sarà penalizzato con 10 punti della media, dal Presidente della Giuria, la realizzazione di esercizi che non sono contemplati nel Foglio degli esercizi; tranne nel foglio del Gran Premio Speciale, che potranno essere utilizzati gli esercizi contenuti nel foglio cavalli Domati qualificato con note non superiori a cinque (5), se la posizione di partenza del movimento non è rispettata.

4.- Tutti i movimenti saranno effettuati ad entrambe le mani; altrimenti l'esercizio non sarà considerato completo ed il voto non avrà nota superiore a cinque (5).

5.- Quegli esercizi indicati sul foglio con coefficiente due, sono considerati di base in questo Doma.

La mancata esecuzione di ciascuno di essi sarà penalizzata dal Presidente della Giuria con 10 punti, che saranno detratti dalla media finale.

Il resto degli esercizi sarà considerato volontario.

6. Gli esercizi da eseguire, da una posizione iniziale richiesta nel foglio degli esercizi non potranno avere nota maggiore di cinque (5), se la posizione di partenza del movimento non sia rispettata.

7. Le redini saranno impugnate con la mano sinistra, passando il mignolo sinistro tra loro e si sosterranno tra pollice e indice. Questa è l'unica posizione corretta e qualsiasi altra sarà considerata una colpa grave. La mano destra sarà usata solo per accorciare o allungare le redini, senza modificare come aiuto quanto sopra esposto. Nella Doma Vaquera esistono solo come redini di aiuto per i cavalli Domati, la redine di opposizione e non verrà utilizzato come comando diretto al morso del cavallo, tranne che per una breve chiamata di attenzione per incurvare il cavallo, né come risultato di uno spostamento esagerato della mano, lateralmente sul collo del cavallo, o dall'introduzione di diverse dita della mano sinistra tra le redini, né da un accorciamento

ineguale della stessa. Quei cavalieri che trasgrediranno queste indicazioni, saranno penalizzati nella nota, sia in quello corrispondente all'esercizio in cui viene rilevato, sia nel generale (assetto e collocazione del cavaliere, correzione degli aiuti).

8.- Non sarà possibile aiutare con la voce o con lo schiocco della lingua. Questa pratica sarà fortemente penalizzata dai giudici nell'esercizio corrispondente e nella sezione di correzione degli aiuti.

9.- nelle mezze volte sia al passo che al galoppo non ci sarà mai una fermata intermedia o immobilità.

10.- L'uso di barbozzali foderati e non aperti, così come il sottocoda, cinghia e qualsiasi altro elemento della monta non tradizionale, intendendo quelli che non sono di cuoio né sono della forma tradizionale, saranno considerati inappropriati e scorretti e la partecipazione di coloro che li usano deve essere impedita. Allo stesso modo, questo regola si riferisce all'uso di speroni che non contengono una rotella e ai cavalli che mostrano protezione alle imboccature.

Articolo 10. Esecuzione degli esercizi.

1.- I partecipanti saranno chiamati dal Presidente di Giuria secondo l'ordine stabilito nel sorteggio. Una volta che la presentazione al passo alla giuria del campo è effettuata e dopo il tocco della campana, avranno 30 secondi per fare il loro ingresso in pista. Dopo il saluto al Presidente di Giuria, all'inizio del primo movimento, si inizierà a calcolare il tempo col cronometro.

2.- Tra la chiamata e il campanello per entrare in pista, il pubblico può essere informato del curriculum del partecipante e del cavallo.

3.- Nessun commento sugli esercizi svolti dai cavalieri potrà essere fatto durante la prova.

4.- Si raccomanda l'uso di musica appropriata durante lo sviluppo degli esercizi, che sarà fornita dal C.O, tranne nelle prove in cui viene applicato il foglio degli esercizi del Gran Premio Speciale, che il cavaliere dovrà portare e consegnare al C.O. Se la Musica non verrà consegnata, sarà messa a disposizione del CO. E verranno assegnati nella sezione corrispondente 0 punti, e la giuria dovrà esserne informata.

Nelle altre prove non sarà permesso ai cavalieri di utilizzare la loro musica.

5.- Alla fine della prova del cavaliere una volta che ogni giudice ha completato le note, i fogli di qualificazione saranno passati alla segreteria di concorso per applicare i coefficienti corrispondenti e totalizzare il punteggio.

6.- I punteggi provvisori ottenuti da ciascun partecipante non devono essere mostrati al pubblico al termine dell'esecuzione dello stesso, possono essere annunciati al pubblico a descrizione del Presidente di Giuria. Alla fine della prova verrà annunciata la classifica finale indicando il punteggio di ciascun partecipante.

7.- I segretari dei giudici saranno responsabili della registrazione dei punteggi e delle osservazioni suggerite dal giudice, sommando le note dello stesso e questi preferibilmente dovrebbero essere allievi giudici. In nessun caso un membro della Giuria può giudicare senza l'assistenza di un Segretario. Il totale sarà passato alla classifica generale dove saranno aggiunte le note dei giudici, la media sarà ottenuta sommando i punti dei giudici della prova e da questo verranno sottratte le penalità del Presidente di giuria. I punteggi assegnati a un cavaliere non possono essere modificati in nessun caso una volta firmati i fogli di classificazione dei Giudici. Se, al momento del conteggio in Segreteria, i punteggi mostrano un errore nella totalizzazione delle note, sarà il Presidente di Giuria che controllerà le correzioni, su segnalazione del Segretario del Concorso.

8.- Nel caso in cui alcuni partecipanti siano alla pari nei loro punteggi, tutti i premi in denaro e non che corrispondono ad essi verranno accumulati e saranno divisi equamente tra quelli in pareggio.

9.- Saranno estratti i trofei che corrispondono ad essi. Nei Campionati, per le classifiche di tutte le medaglie (oro, argento e bronzo), in caso di pareggio dove c'è una medaglia, la somma più alta sarà presa dai punti ottenuti nelle figure a coefficiente 2 e 3 del Presidente della Giuria, se ci fosse ancora il pareggio quelli di Giudice 1, Giudice 2, Giudice 3 e Giudice 4.

10.- Sulla base dell'eguaglianza delle condizioni che devono governare nella competizione per tutti i partecipanti, le circostanze che concorrono durante la prova del cavaliere non possono essere modificate, quindi non sarà possibile chiedere al pubblico, agli assistenti o ad altre persone presente nel caso in cui si

astengono dall'applaudire, dal tifo e dal riconoscere la performance; a meno che non alterino seriamente l'ordine pubblico.

La richiesta per la soppressione della musica che accompagna l'esecuzione del cavaliere, né la riduzione del volume del suono dello stesso saranno prese in considerazione, a meno che non causi un grande rimbombo. Pertanto, il tono del volume della musica sarà omogeneo per tutti i partecipanti.

Articolo 11. Qualificazione e classificazione.

- 1.- Tutti i movimenti che devono essere qualificati dai Giudici sono numerati nei fogli di punteggio.
- 2.- I movimenti saranno valutati da 0 a 10 per ogni Giudice. La nota più alta è 10 e il valore più basso è 0, consentendo note decimali di 0,50 punti. In caso di dubbio, il Giudice scriverà la nota che ritiene più conveniente a favore del cavaliere.
- 3.- Il Segretario registrerà nella colonna corrispondente la nota rilasciata dal Giudice a ciascun movimento.
- 4.- La scala delle note è la seguente:

- 10 Eccellente
- 9 Molto buono
- 8 Buono
- 7 Abbastanza buono
- 6 Soddisfacente
- 5 Sufficiente
- 4 Insufficiente
- 3 Abbastanza male
- 2 Male
- 1 Molto male
- 0 Non eseguito

A questa scala, i punteggi decimali possono essere aggiunti solo usando il mezzo punto, cioè, possono essere aumentati solo di 0,50 punti.

- 5.- Le note di insieme sono attribuite al partecipante alla fine della sua prova in pista.
- 6.- Anche le note di presentazione e di insieme sono segnate da 0 a 10, consentendo note decimali di 0,50 punti come sopra indicato.
- 7.- La classificazione della prova si baserà sui punteggi ottenuti, riportati nella scheda del punteggio (allegato M).
- 8.- Il Cavaliere che viene eliminato nella fase finale di un concorso non avrà diritto a un premio o ad un trofeo. Lo stesso trattamento verrà applicato sia nei concorsi di uno che di due giorni.

Articolo 12. Eliminazioni.

Saranno specificamente oggetto di eliminazione:

- A- Entrare in pista prima del tocco della campana.
- B- Entrare nella pista durante fuori dall'ordine di entrata.
- C- L'uscita completa del cavallo al di fuori dal rettangolo.

D.- Ferire il cavallo, sia involontariamente che accidentalmente o che presenti ferite in qualsiasi parte del corpo, per un uso scorretto degli aiuti da parte del cavaliere

E.- La zoppia manifesta.

F.- Abuso o maltrattamento del cavallo.

G.- Ottenere insufficiente o inferiore nella presentazione al passo. (articoli 8 e 11).

H- Ritardare più di un minuto nell'entrare in pista per la presentazione (Art. 8).

I- Quando il cavallo zoppica o calcia durante la esecuzione degli esercizi.

J - Quando il cavallo si impenna e mostra una manifesta mancanza di sottomissione.

K .- Quando il cavaliere prende le redini con entrambe le mani nelle categorie dove è prevista la guida a una mano

L.- Quando c'è una caduta del cavaliere all'interno della pista e perde il contatto con le redini.

M- Quando il cavallo rifiuta, in una chiara manifestazione (con una disobbedienza è sufficiente), eseguire un passo indietro in una delle arie, o uno qualsiasi dei movimenti che compaiono nel foglio degli esercizi.

N - Quando si osserva il cavaliere una chiara inettitudine nella gestione del suo cavallo o nell'atteggiamento di questo con pericolo per sè stesso, per il suo cavallo, o per i giudici o il pubblico.

O.- Quando il cavaliere chiamato per la cerimonia di premiazione, non partecipa senza una giusta causa, che sarà valutata dal presidente della giuria. Questa causa di eliminazione comporterà automaticamente la perdita del punteggio ottenuto nella sua classificazione nonché il trofeo, il premio in denaro o in natura o di qualsiasi altra natura; e quando, una volta entrato, abbandoni la pista omettendo 5 o più esercizi, incorrerà anche nelle sanzioni disciplinari contenute nel R.D.

P- non è in possesso dei requisiti sanitari del cavallo come prescritto dal regolamento sanitario Nazionale

Q- si comporta in modo ingiurioso nei confronti dei Giudici e altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;

12.1 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la SEF ITALIA

Per gli Juniores il reclamo deve essere presentato dall'istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria. I reclami, sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di 300 Euro.

Il deposito, di cui sopra, sarà corrisposto tramite il Comitato Organizzatore, alla SEF ITALIA centrale in caso di manifestazione Nazionale; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali, nel caso in cui il reclamo venga respinto, la somma verrà incamerata dai sopracitati.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo.

- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile.

- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali:

- in relazione alla qualifica dei cavalli e dei Concorrenti;
- in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
- in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica
- La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai concorrenti partecipanti, per gli Juniores, il reclamo deve essere presentato dall'istruttore.
- Dopo la pubblicazione delle classifiche, il voto di merito del giudice su una qualsiasi figura non è mai, in nessun caso e da nessuno modificabile. In altri termini non è mai ammissibile un reclamo sul giudizio di un giudice nelle figure o nei voti di insieme delle prove. Al contrario anche in tali concorsi potrà essere presentato reclamo se il Giudice non dovesse accorgersi di errori di ripresa, errori di grafico, gravi irregolarità nella bardatura ecc. ecc.
- Le prove video e fotografiche potranno essere valutate solo in caso di eliminazione, presentando reclamo per iscritto accompagnato da un deposito di € 300.
- qualora il reclamo contro un'eliminazione venga accolto il concorrente avrà diritto di chiedere la ripetizione della prova in cui è stato eliminato, prima della conclusione del concorso.
- Ai fini della suddetta, reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietato, pena di ammenda o squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria è vietata.

12.2 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria).

Le decisioni in ordine ai reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di trenta minuti dalla fine della manifestazione.

12.3 Appello

Contro il verdetto emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla SEF ITALIA la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio SEF, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso è sottoposto all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale. I reclami diretti, in seconda istanza, alla SEF ITALIA o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 300,00 Euro, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

12.4 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati.

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la SEF ITALIA o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi. In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la SEF ITALIA o il Comitato Regionale decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente

assegnati secondo il definitivo giudizio.

12.5 AMMENDA

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 100,00 Euro, ad un massimo di 300,00 Euro, e sarà inflitta dal presidente di giuria ed il comitato organizzatore inoltrerà l'importo alla SEF ITALIA

È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- I non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, od al ritiro dei cavalli, dopo l'ispezione veterinaria, senza autorizzazione del presidente di giuria. Nel caso il cavallo fosse escluso dal concorso dopo l'ispezione, verrà posto in classifica la sigla NP (Non presentato).

In qualsiasi altro caso il cavallo non termini il concorso la sigla che verrà posta in classifica è Eliminato con l'Art. corrispondente all'elenco eliminazioni, ed oltre all'ammenda incorrerà in sanzioni del R.D.

- I non essere in ordine con la tenuta obbligatoria;

- Si presenta in campo gara con bardatura ed abbigliamento non idoneo al tipo di monta scelta come prevista dal presente regolamento,

- il pagamento dovrà avvenire prima della stesura della classifica, (mancato pagamento squalifica dalla prova eseguita, fino a quanto non verrà pagata l'ammenda non potrà partecipare ad altre manifestazioni riconosciute dalla SEF ITALIA) La mancata iscrizione per l'anno in corso di un cavallo ai ruoli Federali

- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;

- La mancata osservanza del segnale della campana, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione.

- I discutere con la Giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;

- I non presentarsi rapidamente in Giuria se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare la stessa;

- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;

- I contegno scorretto;

- I non presentarsi all'ispezione cavalli in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione equestre.

In caso di recidività, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

13 Squalifica

La squalifica comporta, per il Concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione, e quindi da ogni ulteriore prova di specialità. L'applicazione della eliminazione da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dal Regolamento Generale SEF ITALIA

Sono inoltre causa di eliminazione:

La partecipazione di un Concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente SEF ITALIA anche solo giornaliera.

La reiterata mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature;

L'e sercitazione eccessiva de i cavalli sui campi di gara e campi prova

- La reiterata inosservanza del segnale della campana con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
 - L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
 - Lo sbarrare i cavalli e/o compiere brutalità verso gli stessi;
 - Le frodi
 - I doping
- I contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei Preparatori dei Percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

[Articolo 14. Tipi di prova e tempi.](#)

- 1- Come da scheda di esercizi

GRAN PREMIO SPECIALE DI DOMA VAQUERA- Viene eseguito con musica, necessariamente fiabesco, e include i movimenti base di Doma Vaquera. Descritti nel foglio Gran Premio

B.- Per favorire lo sviluppo in Italia i cavalli dopo i sei anni potranno concorrere in qualsiasi categoria minore.

C.- Il binomio non potrà retrocedere di categoria per l'anno in corso.

D.- A minorenni non sarà consentito l'uso del sombrero ma obbligatoriamente il Cap, e tartaruga

2.- Tempo:

A - Come da schede corrispondenti

Il tempo si comincerà a contare, dopo aver salutato il Presidente della Giuria, una volta fatto l'ingresso in pista, da quando il cavaliere inizia il primo esercizio.

B.- In tutti i casi i partecipanti saranno avvisati due minuti prima della fine della loro esibizione, tranne nella prova relativo al foglio del Gran Premio.

C.- Alla fine del tempo concesso, ai partecipanti non sarà assegnato alcun punteggio per gli esercizi eseguiti dopo il tocco della campana.

3.- Nelle fasi finali del campionato Nazionale, verrà utilizzato il foglio di prova del Gran Premio Speciale.

Capitolo IV Partecipanti e cavalli

Articolo 15. Partecipanti

1.- I concorsi di Doma Vaquera sono aperti a tutti i cavalieri e amazzoni a partire dall'età di 8 anni, con autorizzazione a montare SEF ITALIA valida per l'anno in corso.

2.- Inoltre il cavallo dovrà essere in possesso della Tessera del Cavallo SEF ITALIA

3.- I partecipanti che cavalcheranno da cavaliere indosseranno Traje Corto e potranno utilizzare sia la sella Potrera Spagnola che la sella Vaquera nella sola categoria hiziati, e tutta la guarnizioneria vaquera di tradizione, mentre le amazzoni cavalcheranno con la sella Vaquera per amazzoni corrispondente.

4.- Non sarà utilizzato dal partecipante un cavallo diverso da quello iscritto, a meno che il cambiamento non sia comunicato all'organizzazione almeno 24 ore prima dell'inizio della competizione.

5.- I Cavalieri che partecipano a qualsiasi competizione sono obbligati a rispettare le disposizioni del presente Regolamento e ad osservare gli inviti e le indicazioni del personale ufficiale del Concorso e del Comitato Organizzatore. In caso contrario verranno applicate le sanzioni del Regolamento

Articolo 16. Cavalli

1.- I cavalli che partecipano a queste competizioni, oltre alla iscrizione alla SEF ITALIA, devono necessariamente avere il Passaporto debitamente compilato, che deve accompagnare i cavalli nei loro viaggi alle competizioni, e sarà presentato all'ispezione veterinaria prima del Concorso.

- 2.- Questi ultimi documenti saranno gli unici considerati validi per identificare il cavallo.
- 3.- I Cavalli potranno partecipare a qualsiasi categoria a qualsiasi età, rispettando le minime indicate. Ma non potranno mai retrocedere di categoria se non cambiando binomio.
- 4.- I cavalli avranno preferibilmente il toupè rasato, le orecchie ed i pastorali rasati, e la criniera sfoltita od a castagnette classiche della Vaquera. Agli stalloni sarà consentito la criniera raccolta intrecciata.
- 5.- La criniera, nel caso fosse intrecciata in castagnette, dovrebbe essere legata con le estremità della corda e mai con altro materiale.
- 6.- La coda sarà preferibilmente corta e se è lunga verrà annodata (Nodo Vaquero).
- 7.- I cavalli di qualsiasi età potranno partecipare a qualsiasi categoria di concorso rispettando la minima, ma non retrocedere di categoria con lo stesso Binomio.

Articolo 17. Abbigliamento

- 1.- L'abbigliamento del cavaliere durante le competizioni di Doma Vaquera sarà quello che è stato tradizionalmente utilizzato in Andalusia per questo tipo di Doma. Il partecipante cercherà sempre di armonizzare i colori del proprio vestito, sfuggendo allo stridore del colore o della forma, adattandolo sempre ai modi e alle tradizioni di questo Doma. Il loro abbigliamento sarà conforme alle condizioni meteorologiche che prevalgono durante l'esecuzione della prova. Sia il cavaliere che l'amazzone, questa in misura minore, cercheranno di utilizzare colori sobri: nero, grigio, marrone, bianco o grezzo, ecc. Tessuti semplici, rigati o con disegni di zampe di gallina, ecc.
- 2.- L'impossibilità di stabilire canoni fissi in questa specialità autorizza il giudice in ogni situazione a decidere, in modo motivato, l'uso o meno di determinati articoli per la realizzazione della prova.
- 3.- Il partecipante, quando cavalca da cavaliere, userà un sombrero a tesa larga nei colori nero, grigio o marrone. Indosserà una giacca corta con un gilet e un foulard ripiegato od una fascia nera intorno alla vita. Nei colori e nella tradizione di questa doma.
- 4.- I pantaloni saranno con risvolti bianchi girati quando indossati con stivali e pantaloni con gemelli (nelle forme tradizionali di questa doma) quando vestiti con stivaletti e ghette (tipo vaquero).
- 5.- Se la donna cavalca l'amazzone, indosserà la gonna lunga tradizionale, pettinata senza fiori o gioielli. Porterà una Frustino(tradizionale) nella mano destra, inclinata verso terra. Potrà, oltre al Sombrero a tesa larga, usare il Catite. (particolare dell'Andalusia).
- 6.- Gli speroni saranno i classici vaquero con rotella, pavonate (brunite), con cinturini bianco o nocciola, con fibbie vaquere o lacci.
- 7.- Gli zahones sono facoltativi.
- 8.- Il marsigliese e il cappotto o il cappotto di pelliccia sono vestiti caldi e possono essere usati quando le condizioni climatiche lo richiedono.

Articolo 18. Bardature (Equipaggiamento)

- 1.- La testiera sarà la classica vaquera con o senza sottogola. Con il mosquero in cuoio, corda o seta. Le fibbie pavonate (brunite). Sono proibite serrete non foderate in pelle.

La sella sarà la vaquera tradizionale, con montone di pecora e dotata di una sciarpa che dovrà cadere fino al ponte delle staffe. Il telaio deve essere di pelle nera, liscia o screziata o di seta.

La liscia sarà usata preferibilmente quando il cavaliere va con zahones e stivali. L'uso di selle miste è proibito.

Le staffe saranno, quelle tradizionali, in metallo pavonato (brunito), senza protezioni e dimensioni, corrispondenti, proporzionali alle dimensioni del piede del cavaliere.

Le amazzoni useranno la sella vaquera corrispondente.

2.- Per la prova di cavalli hiziati, preferibilmente potrà essere utilizzata la sella pottera spagnola rivestita in pelle di pecora. Le staffe saranno vaquere o spagnole e potranno essere più piccole di quelle usate con la sella vaquera. Può essere utilizzata la sciarpa legata all'arcione come per la sella vaquera..

3.- La paletta e il guscio del telaio sono parti fondamentali di esso. Pertanto, l'uso di selle in cui questi elementi non hanno la forma e le dimensioni tradizionali è proibito.

4. - Potranno essere usati nelle prove di cavalli hiziati, false redini che andranno alle asole del cannone o ai pilieri della nasiera. Nelle prove per gli hiziati, foglio di lavoro n. 1, le quattro redini andranno tutte nella mano sinistra, il cavaliere può aiutarsi con la mano destra e la vara de membrillo sopra la falsa redina della stessa mano. Nei test con il foglio di lavoro 1A, se vengono usate false redini, andranno alle asole del cannone.

5.- Il pettorale, se necessario, sarà il classico vaquero con tre cinturini e un anello. Due cinghie attaccate alla sella e la terza al sottopancia, attraverso le braccia del cavallo. Non verranno utilizzati altri tipi di pettorale, fibbie e anelli senza pavonatura(brunitura).

6.- Morsi per cavalli, di qualsiasi età e in qualsiasi tipo di prova, saranno quelli di questo doma. Essi sono costituiti da aste superiori e inferiori, che sono dritte, aste dritte o curve e un cannone che potrà per essere liscio, rotondo e con lo spazio per accogliere la lingua del cavallo. Saranno pavonati con catene, barbozzali, lisci o mordenti. Come tra i più utilizzati, citeremo il cannone curvo, la bocca del rospo e il collo del piccione; sono permessi doppie aste superiori o aste superiori rotanti collegate al cannone, oltre a quelli sopramenzionati, si consentono la imboccatura a piastra, la barra curva, filetto, imboccatura Don Juan e allo stesso modo, l'uso di rulli rotanti sui cannoni dell'imboccatura. Inoltre, le articolazioni tra le aste e la barra possono essere fisse o mobili. Squalifica l'uso di qualsiasi tipo di morso che non è tradizionale in questa doma. La catena del barbozzale, potrà essere foderata in pelle, ma questa non sarà mai cucita a fodera e di chiusura su tutti i lati.

7. È vietato l'uso di martingala, redini di ritorno, guarnizioni alla coda, nastratura delle criniere e paracolpi agli stinchi e ai piedi.

8.- È inoltre vietato portare elementi che potrebbero essere considerati come aiuti: fruste, garroche, ecc.

9.- L'uso della frusta di tradizione nelle Amazzoni è obbligatorio, essendo facoltativo nelle prove di cavalli giovani.

10. - Quando un cavaliere lascia la pista, dopo aver salutato il presidente, non si conforma alle linee guida dell'esercizio, invece che uscire al passo (al galoppo, cambiando i piedi, rilasciando le redini, ecc.) Il grado dello stesso non può essere superiore a cinque (5).

Capitolo V Organi e membri ufficiali del concorso

(vedi capitolo VIII del RG).

Articolo 19. Giuria di campo

1.- La Giuria sarà nominata dalla SEF ITALIA per le gare Nazionali, per le gare Regionali verrà nominata dal responsabile di disciplina Regionale.

2.- La giuria per tutte le gare di Doma Vaquera sarà composta da 1 a 3 membri, ad eccezione del campionato Italiano, che dovrà essere composto da tre a cinque membri. Il presidente di giuria sarà sempre scelto tra i giudici nazionali. La finale di Campionato Italiano o gare di livello nazionale potranno essere nominati anche giudici stranieri, nel caso non potranno essere più del 50% dei componenti la giuria.

A discrezione del Comitato organizzatore, quando gli iscritti al concorso sono inferiori a quindici binomi il giudice potrà essere unico, oltre 15 iscritti almeno due giudici (salvo deroghe da parte della Federazione in casi particolari)

3.- Nelle Competizioni regionali, il Presidente deve essere un Giudice Nazionale, Nelle competizioni internazionali tutti i membri della giuria devono essere giudici nazionali.

Le Giurie saranno approvate secondo la categoria del Concorso e nominate dalla SEF ITALIA e dovranno obbligatoriamente essere composte da almeno il 50% da giudici Italiani.

4.- Nel campionato Nazionale, il Presidente e due dei suoi membri devono essere Giudici Nazionali e saranno nominati dalla SEF ITALIA tenendo presente la loro idoneità,

5.- Il Presidente della Giuria (Giudice n° 1) sarà posto al centro di un lato corto del quadrato (l'entrata del Cavaliere sulla pista deve essere attraverso il centro del lato opposto). I due giudici (giudici n. 2 e 3) al centro dei lati lunghi, facilitando così la sorveglianza totale della pista. Quando agiscono cinque giudici (i giudici n. 2, 3, 4 e 5 saranno posizionati sui lati lunghi equidistanti tra loro e dalle estremità della pista.

6.- I giudici sono assolutamente indipendenti nelle loro funzioni e le loro qualifiche rimarranno dal segretario del concorso. Una volta firmati, non possono essere modificati né dal Giudice stesso né dal Presidente della Giuria, a meno che non vengano osservati errori aritmetici flagranti. Qualora in una giuria composta da tre Giudici si riscontrasse la mancata assegnazione di punti da parte di un giudice in una casella degli esercizi, verrà posta la nota più alta di uno degli altri due giudici.

7.- Ogni Giudice sarà assistito da un Segretario che passerà ai fogli di punteggio le note dettate dal Giudice. I luoghi da giudicare dovrebbero essere protetti dal sole o dalla pioggia (Art.26.2).

8.- Il Presidente della Giuria deve disporre di un campanello e di un microfono a sua disposizione (articolo 26.2).

9.- La Giuria sarà costituita sul posto della competizione un'ora prima, al fine di prendere gli accordi precedenti che saranno necessari per il miglior sviluppo della manifestazione e il suo periodo di giurisdizione durerà fino a trenta minuti dopo aver proclamato i risultati finali della competizione. Per quanto riguarda la risoluzione dei reclami, la redazione del verbale del concorso e la presentazione della documentazione saranno soggette al regolamento SEF ITALIA.

10.- Le sanzioni corrispondenti alle violazioni di carattere sportivo imputate ai Cavalieri saranno imposte dal Presidente di Giuria per quanto di sua competenza, (**vedi Art 12.5**)

11.- Il Presidente di Giuria e tutti i componenti del concorso dovranno essere vestiti adeguatamente (giacca e sombrero) Il Presidente dovrà necessariamente indossare un sombrero per poter corrispondere al saluto dei partecipanti.

12.- La donna Presidente della Giuria risponderà al saluto con una leggera inclinazione della testa.

13.- I Giudice che ha esercitato come tale in una stagione può partecipare come Cavaliere durante la stessa stagione o viceversa. Resta inteso che la sua partecipazione al Campionato italiano come cavaliere non comporterà in caso di vittoria l'assegnazione del titolo e viceversa non potrà come giudice giudicare la finale del campionato italiano.

14.- Per la realizzazione dei Campionati Nazionale, potrà giudicare un solo giudice Nazionale.

Articolo 20. Comitato per i ricorsi. Comitato per la disciplina sportiva

1.- Nelle competizioni nazionali e regionali non ci sarà alcuna commissione di ricorso. Il ricorso respinto dal Presidente di Giuria dovrà essere inviato al Giudice sportivo, oppure alla Procura SEF in base alla gravità e competenza

Articolo 21 Delegato federale

1.- Il responsabile Nazionale è il rappresentante della SEF ITALIA durante il concorso.

3. Il Responsabile Nazionale dovrà far rispettare rigorosamente le regole del presente regolamento e le regole SEF, in particolare dovrà:

A- Controllare preventivamente che le strutture in cui si svolgerà la competizione soddisfino i requisiti richiesti dal presente regolamento.

B- Supervisionare il Segretario del Concorso in modo che le schede dei Giudici e l'ordine di partenza per il Presidente della Giuria siano disponibili.

C- Partecipare al sorteggio per i cavalli partecipanti.

D- Controlla la totalizzazione delle note dei Giudici, la loro posizione corretta, insieme a quella dei loro segretari, così come quella del cronometrista e il loro isolamento l'uno dall'altro e dal pubblico.

E- Risolvere davanti a giudici, organizzazioni, partecipanti e pubblico le lacune e le circostanze fortuite o eccezionali che possono sorgere nell'applicazione del presente regolamento.

F- farsi carico dei documenti di gara, debitamente compilato (elenco dei partecipanti, classifiche, fogli di giudizio, report veterinari, ecc.) inviandole alla rispettiva Federazione, in collaborazione con la sua relazione sui progressi della competizione.

G- Garantire che trofei e premi vengano assegnati in base al programma,

H- Relazionare sui fatti motivo di reclamo, a seguito dell'accordo della Giuria, sollevando questo rapporto con l'affermazione fatta e l'accordo per l'organo appropriato del SEF ITALIA

I- Deve essere presente all'ispezione veterinaria.

J- Scrivere un rapporto sul concorso, secondo il modello fornito dalla SEF ITALIA, che dovrà essere trasmesso agli uffici SEF Italia entro dieci giorni dalla data in cui si è conclusa la gara, insieme agli altri documenti del concorso (elenco dei partecipanti, verbale della giuria di terra (che deve essere firmata da tutti i suoi membri), risultati, rapporti veterinari, rapporto del commissario, ecc.). Sulla base della riservatezza, se un funzionario o un rappresentante dei cavalieri lo desidera, possono inviare i loro rapporti direttamente alla SEF ITALIA. Mai il delegato entrerà nei compiti e nei poteri riservati al Presidente di Giuria.

Articolo 22. Remunerazione del personale ufficiale

Tutti i membri ufficiali del concorso riceveranno i compensi dal C.O. che sono fissati annualmente dalla SEF ITALIA e riportati nel regolamento SEF ITALIA

Fanno parte degli ufficiali di gara con diritto al rimborso, i giudici, e segreteria di concorso.

Capitolo VI Altro personale del concorso

Articolo 23. Cronometrista

Sarà cura del Presidente di Giuria la misurazione del tempo oppure il tempo sarà rilevato da cronometristi ufficiali della federazione cronometristi italiani, quando dopo il saluto il cavaliere inizia il primo esercizio nella pista, ed avviserà due minuti prima di terminare il tempo concesso per la fine della prova.

Articolo 24 Veterinario. Veterinario di gara

1.- Sarà l'ente organizzatore ad assumere i servizi di un Veterinario per il concorso.

2.- I servizi veterinari saranno forniti dall'arrivo dei cavalli al luogo della competizione fino a mezz'ora dopo aver terminato il test. Durante questo periodo di tempo l'attenzione dei cavalli sarà libera, ma non le medicine che vengono utilizzate.

3.- Il veterinario sarà sul posto della prova da un'ora prima dell'inizio, fino a mezz'ora dopo aver finito il concorso. Nelle competizioni di più di un giorno, lascerà il suo indirizzo nel caso sia necessaria la sua presenza urgente.

4.- Ispezione veterinaria: i cavalli devono essere presentati con un Testiera in cuoio ed una nasalina metallica foderata con anello centrale ed una lunghina di tre metri tipica Vaquera e in accordo con le linee guida menzionate nello schizzo incluso alla fine dell'Appendice V.

Sono proibite creme o vernici atte ad alterare od occultare lo stato del cavallo, a pena di sanzioni, oltre alla decurtazione di punti da detrarre sulla media finale.

Il Cavaliere deve presentarsi in tenuta di gara o in un abbigliamento corretto e decoroso conforme alla tradizione e queste (pantaloni da equitazione e stivali, giacche, tute e scarpe ginniche). Qualora non venisse rispettata tale prescrizione, sarà applicata un'amenda di 30 Euro da versare prima della partenza

5.- Prima di iniziare la prova, il veterinario del concorso richiederà a tutti i partecipanti il passaporto di tutti i cavalli, verificherà l'identità dello stesso e i vaccini che sono richiesti in ogni momento dalle Autorità sanitarie ufficiali e regolamenti SEF ITALIA

Esaminerà i cavalli e determinerà l'attitudine o meno di loro, per poter partecipare al concorso.

6. Dopo un esame, ogni cavallo che viene ritenuto inadatto a partecipare deve essere segnalato al Presidente della Giuria prima di essere eliminato dalla competizione e potrà essere ripresentato

entro mezz'ora ad un controllo congiunto del Presidente di Giuria ed di tutti i giudici del Concorso e del Veterinario del concorso, nel caso che dopo la seconda ispezione il cavallo non fosse ritenuto idoneo dalla commissione, il cavallo verrà eliminato, senza alcun diritto al rimborso.

La scadenza di vaccini e test di cogins come previsto dal regolamento sanitario Nazionale comporta l'eliminazione dal concorso.

7.- Il veterinario della competizione terrà conto dei regolamenti veterinari nell'esecuzione della propria missione.

Articolo 25. Maniscalco

L'organizzazione può avere i servizi di un maniscalco per assistere i cavalli partecipanti. I cavalieri saranno responsabili per i servizi che non sono una conseguenza diretta della prestazione dei cavalli negli eventi.

Capitolo VII Comitati organizzatori

Articolo 26. Obblighi dei Comitati Organizzatori

-Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla SEF ITALIA oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento.

-La SEF ITALIA ha 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.

-Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione del Concorso di Doma Vaquera, dovrà essere chiesta

-la debita autorizzazione alla SEF ITALIA od al Comitato Regionale se di competenza nei termini stabiliti dai relativi Enti.

-Il Programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 10 giorni prima della gara, per l'approvazione.

-Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente aggregato od affiliato SEF ITALIA, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato SEF ITALIA od un Ente aggregato o affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa federale.

-E' possibile integrare gare anche durante l'anno agonistico con Special Events purchè siano a distanza di almeno 10 giorni dalle Tappe Nazionali, con preavviso di almeno 10 giorni dalla data richiesta per il concorso, previo autorizzazione del dipartimento Nazionale.

All'inizio di ogni anno dovranno essere programmati i Campionati Regionali e Nazionali:

-Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della SEF ITALIA o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati: all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Regolamento

Generale SEF ITALIA del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla SEF ITALIA o dai suoi Organi Regionali. Il programma, una volta approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 10 giorni prima della manifestazione, anche a mezzo social per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della SEF ITALIA centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare la o le categorie del Concorso .

all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto della iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nei programmi potranno essere indicati:

Il tipo di Concorso in programma.

Le Categorie .

Gli importi delle tasse di iscrizione e di scuderizzazione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nei presentati regolamenti.

L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla SEF ITALIA Nazionale o al Comitato Regionale competente per territorio nella giornata successiva alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

Il comitato organizzatore deve mettere a disposizione

- Un Rettangolo minimo 18x40 oppure fino a 20x60
- Un impianto stereo e diffusori per la musica
- Assicurare la presenza di un Veterinario
- Assicurare la presenza di una ambulanza con personale specializzato.
- Assicurare Coppe per i primi tre classificati di ogni categoria.
- Alloggio per cavalli (da specificare nel programma gara)

CAPITOLO VIII. CONSEGNA DEI PREMI

Articolo 28.- Assegnazione di premi.

1. - La partecipazione alla cerimonia di premiazione dei binomiali classificati (cavallo-cavaliere) è obbligatoria. La mancata presenza comporterà la perdita dei premi (trofeo, premio in denaro o in natura) salvo deroga del Presidente di Giuria.

2. - I cavalieri che chiamati a partecipare alla Cerimonia devono presentarsi in pista con cavalli montati, salvo diversa indicazione del Presidente di Giuria, preferibilmente in quello con il quale hanno ottenuto il premio corrispondente. L'abbigliamento, le attrezzature e le imbracature devono essere le stesse della competizione.

**FOGLIO ESERCIZI N. – CATEGORIA CAVALLI INIZIATI**

CO NCO RSO DI DO MA VAQUERA DI : _____ DATA : _____ GIUDICE : _____

CAVALIERE : _____ CAVALLLO : _____

FIG	MOVIMENTI	note	LINEEGUIDA	COEF	P	OSSERVAZIONI
1	ENTRATA AL TROTTO DI LA VORO STOP IMMOBILITÀ E SALUTO		RETTITUDINE E COLLOCAZIONE DELL'ENTRATA FERMA E CARICARE IL POSTERIORE, RIPARTIRE IL PESO TRAGLI ARTI E SALUTO. TRANSIZIONI IN RIPARTENZA			
2	CIRCOLO AL PASSO – NON INFERIORE DI 10m (entra mbe le mani)		REGOLARITÀ, RETTITUDINE, INCURVAZIONE NUCA CODA			
3	STOP PA SSI INDIETRO E RIPARTENZA AL PASSO		STOP MINIMO 4 PASSI INDIETRO E 4 IN AVANTI, REGOLARITÀ E EQUILIBRIO RETTITUDINE, TRANSIZIONE AL PASSO SENZA PERDERE L'AZIONE			
4	CESSIONE ALLA GAMBASULLA DIAGONALE AL PASSO (entra mbe le mani)		REGOLARITÀ, SENZA INCURVAZIONE CON UN LEGGERO PIEGO DELLA NUCA AL LATO OPPOSTO RISPETTO A QUELLO DELLA DIREZIONE			
5	PASSO IN LINEA RETTA DI LAVORO E MEDIO MIN 30 m – IN GENERALE PER TUTTA LA PROVA		REGOLARITÀ DELL'AREA, RETTITUDINE ATTIVITÀ FRANCHIZZA, COLLOCAZIONE DEL COLLO E DELLA VERTICALE, AMPIEZZA CORRISPONDENTE AL MOVIMENTO DEL MOSQUERO	3		
6	TROTTO DI LAVORO IN CERCHIO – MIN 15 m (entra mbe le mani)		INCURVAZIONE NUCA CODA RETTITUDINE REGOLARITÀ EQUILIBRIO			
7	SERPIENTINATO A 3 BUCLE STOCANDO LA PISTA IN OGNI BUCLE		GEOMETRIA, AMPIEZZA, EQUILIBRIO, RETTITUDINE, INCURVAZIONE, FLUIDITÀ DE FINITA			
8	TROTTO DI LAVORO E ALLARGARE ALCUNE BATTUTE		REGOLARITÀ, ELASTICITÀ, IMPULSIONE, RETTITUDINE, DORSO FLESSIBILE, TRANSIZIONE DE FINITA			
9	STOP AL TROPPO, PASSO INDIETRO E RIPARTENZA AL TROTTO		STOP, MIN 4 PASSI, E 4 FALCATE IN AVANTI, REGOLARITÀ E RIPARTENZA SENZA PERDERE IMPULSO			
10	TRANSIZIONE: TROTTO-GALOPPO-TROTTO AD ENTRAMBE LE MANI		PARTENUTA DA UNA LINEA RETTA. REGOLARITÀ, SOTTOMISSIONE, E EQUILIBRIO CON CHIAREZZA NELLE TRANSIZIONI E FLUIDITÀ			
11	CIRCOLI AL GALOPPO NON INFERIORI DI 15 m (entra mbe le mani)		COLLOCAZIONE, EQUILIBRIO, REGOLARITÀ, RETTITUDINE, INCURVAZIONE NUCA CODA			
12	GALOPPO DI LAVORO E ALLARGARE ALCUNE BATTUTE AL GALOPPO MEDIO		REGOLARITÀ, LEGGEREZZA, ELASTICITÀ, EQUILIBRIO, IMPEGNO DEI POSTERIORI, TENDENZA A DALL'EGGERE IL TERZO ANTERIORE. TRANSIZIONI: AMPIEZZA E RETTITUDINE.	2		
13	STOP, IMMOBILITÀ E SALUTO		SULLA LINEA CENTRALE. RETTITUDINE E COLLOCAZIONE DIVIDENDO IL PESO SU TUTTE LE ESTREMITÀ SENZA LASCIARE LE REDINI. RIPARTIRE AL PASSO.			
PUNTI IN SE ME						
1	PRESENTAZIONE AL PASSO		VESTITO, CAPPELLO, E COLLOCAZIONE, TESTIERA, TOELETATURA CAVALLO, SELLA, CODA	1		
2	SOTTOMISSIONE, IMPULSIONE COLLOCAZIONE CAVALLO		CONTATTO, RETTITUDINE, RISPOSTA AGLI AIUTI, DECISIVO DI PORTARSI IN AVANTI, ELASTICITÀ DEI MOVIMENTI, FLESSIBILITÀ DEL DORSO	2		
3	POSIZIONE E ASSISTITO DEL CAVALIERE		CORREZIONE AGLI AIUTI. EVITARE ECCESSIVO ABUSO DELLA SISTEMAZIONE REDINI, ASSETTO DEL CAVALIERE, ABUSO DEGLI AIUTI	2		

PUNTEGGIO MASSIMO PER GIUDICE : 210

PUNTI OTTENUTI

LA SEQUENZA DEGLI ESERCIZI E' OBBLIGATORIA

Lunghezza leva morso : MAX 10CM

PENALITÀ _____

Tempo : 7 min A

FIRMA GIUDICE : _____

Penalità sulla Media finale:**2% 1° Errore - 4% 2° Errore - Eliminazione 3° Errore**

- Frustino, protezioni, fascie, abbigliamento non autorizzato) durante la presentazione.
- Impiegare più di 30 secondi per entrare in campo dopo che la campana ha suonato
- Entrata in campo prima che suoni la campana
- Svolgimento di esercizi non previsti)



FOGLIO ESERCIZI N. – CATEGORIA CA VALLI INTERMEDIA



CONCORSO DOMA VAQUERA DI : _____ DATA : _____ GIUDICE : _____

CAVALIERE : _____ CAVALLO : _____

FIG	MOVIMENTI	note	LINEE GUIDA	COEF	P	OSSERVAZIONI
1	INGRESSO GALOPPO, RETTITUDINE, ALT, IMMOBILITA' E SALUTO (a mano DX)		RETTITUDINE E COLLOCAZIONE DALL'ENTRATA FERMATA CARICANDO I POSTERIORI. RIPARTIZIONE DEL PESO SUI 4 ARTI. TRANSIZIONE ALL'ARIA. DIPARTENZA			
2	PASSO IN CIRCOLO, NON INFERIORE A 10 m (entrambe le mani)		FLESSIONE DA TESTA A CODA, REGOLARITA' NEL CIRCOLO SEGUENDO CON I POSTERIORI LA LINEA MARCATA DAGLI ANTERIORI			
3	APPOGGI LA PASSO (ENTRAMBE LE MANI)		REGOLARITA', FLESSIONE NEL SENSO DI MARCIA, EQUILIBRIO.			
4	PASSI LATERALI, PARTENDO DA UNA FERMATA (entrambe le mani)		REGOLARITA', FLESSIONE NEL SENSO DI MARCIA, EQUILIBRIO.			
5	PROETTE DIRETTE AL PASSO (ENTRAMBE LE MANI)		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA, REGOLARITA' SENZA SMETTERE DIMARCIARE IL PASSO E DISEGNANDO IL MINOR CERCHIO POSSIBILE. FLESSIONE DELLA TESTA VERSO L'INTERNO			
6	PROETTE INDIRETTE AL PASSO (ENTRAMBE LE MANI)		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA, REGOLARITA' SENZA SMETTERE DIMARCIARE IL PASSO E DISEGNANDO IL MINOR CERCHIO POSSIBILE. FLESSIONE DELLA TESTA VERSO L'ESTERNO			
7	MEZZA VOLTA VAQUERA AL PASSO (ENTRAMBE LE MANI)		PARTENDO DALLA LINEA RETTA. AL MENO UN QUARTO DI VOLTA CARICARE IL PESO SUL POSTERIORE INTERNO, ABASSARE LA GROPPA, RACCOLGIERE, GIRARE E CADERE CON LA MANO SUL LATO CHE GIRA, CON LA TESTA IN AVANTI, FLESSIONE	2		
8	PASSO INDIETRO CON PARTENZA AL PASSO		FERMATI. MINIMO 6 PASSI INDIETRO E 6 PASSI AVANTI. FERMATA, REGOLARITA', EQUILIBRIO, RETTITUDINE, TRANSIZIONI E PARTIRE AL PASSO SENZA PERDERE LA ZIONE			
9	PASSO SUL DIRITTO, PASSO CASTIGLIANO, PASSO CORTO E DI LAVORO. MINIMO 30 m – IN GENERALE PERTUTTA LA PROVA		REGOLARITA', RETTITUDINE, ATTMITA', FREQUENZA, TRANSIZIONE AL PASSO RIUNITO, POSIZIONE DEL COLLO E PROFILO, POSTERIORI NELL'ORMA DEGLI ANTERIORI SORPASSANDOLA, MOSQUERO AL TEMPO DEL MOVIMENTO.	3		
10	GALOPPO IN CIRCOLO DAMAGGIORRE A MINORE NON MENO DI 10 m (ENTRAMBE LE MANI)		ASSETTO, EQUILIBRIO, RETTITUDINE, REGOLARITA', FLESSIONE, IMPEGNO DEL POSTERIORE.			
11	APPOGGI GALOPPO (ENTRAMBE LE MANI)		EQUILIBRIO, REGOLARITA', FLESSIONE NEL SENSO DI MARCIA, TERZO ANTERIORE CHE PRECEDE.			
12	CAMBI DI PEDE SOLATI		EQUILIBRIO, RETTITUDINE, AMPEZZA E FLUIDITA' DEI CAMBIAMENTI, TRANSIZIONI			
13	GALOPPO ROVESCIO IN CERCHIO		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA, REGOLARITA', AMPEZZA, TESTA LEGGERMENTE VERSO L'ESTERNO.			
14	MEZZA VOLTA SUI POSTERIORI AL GALOPPO (ENTRAMBE LE MANI)		PARTENZA DA UNA LINEA RETTA, EQUILIBRIO, FLESSIONE, PARTENZA E CADUTA CON LA MANO NEL SENSO DELLA MEZZA VOLTA, RIUNIONE.	2		
15	ALLARGARE AL GALOPPO, MODERARE GIRARE E ALLARGARE (ENTRAMBE LE MANI)		TRANSIZIONI SENZA "BECCATE" O "COLPI D'ASCIA"	2		
16	ALT, ALLUNGARE E STOPPARE.		RETTITUDINE, COLLOCAZIONE, SOTTOMMISSIONE, EQUILIBRIO SENZA "BECCATE" O "COLPI D'ASCIA", POSTERIORI SOTTO LA MASSA NELLA FERMATA. PARTENZA IN AVANTI AL PASSO (MINIMO 6 PASSI) O AL GALOPPO (MINIMO 4 FALCATE)	2		
17	ALT, PASSO INDIETRO, PARTENZA AL GALOPPO E AL PASSO		FERMATI. MINIMO 6 PASSI INDIETRO, 4 FALCATE DI GALOPPO E 6 PASSI IN AVANTI	2		
18	GALOPPO DI LAVORO E ALLUNGATO		PARTENZA IN ENTRAMBE LE MANI, TRANSIZIONI, REGOLARITA', EQUILIBRIO, RETTITUDINE ED ASSETTO. DISTENSIONE DELL'INCOLLATURA NEL GALOPPO ALLUNGATO E RIUNIONE NEL GALOPPO CORTO E DI LAVORO.	2		
19	FERMATI, IMMOBILITA', RETTITUDINE E SALUTO AL CENTRO DELLA PISTA, USCITA AL PASSO		RETTITUDINE E COLLOCAZIONE, FERMATA, DISTRIBUZIONE DEL PESO TRAGLIARTI, SALUTO, USCIRE AL PASSO SENZA ABBANDONARE LE REDINI. (ECCETTO PER POSIZIONAMENTO CAPPELLO)			

PUNTI DI INSIEME						
1	PRESENTAZIONE AL PASSO ESEGUENDO UN GIRO FUORI DALLA PISTA (QUANDO POSSIBILE)		VESTITO, CAPPELLO E ASSETTO, TESTIERE E CRINI; SELLA; CODA E TOELETTATURA			
2	SOTTOMMISSIONE, IMPULSO E COLLOCAZIONE DEL CAVALLO		SOTTOMMISSIONE CARATTERISTICA FONDAMENTALE. DIFFICOLTA' DI COMBINAZIONE DEGLI ESERCIZI, COLLOCAZIONE TESTA E COLLO. DISPOSIZIONE DEL CAVALLO AD USARE TUTTO IL SUO CORPO	2		
3	ASSETTO E POSIZIONE DEL CAVALIERE, CORREZIONE DEGLI AIUTI		EVITARE UN ECCESSIVO ABUSO O SISTEMAZIONE DELLE REDINI IN LA POSIZIONE DEL CAVALIERE, ASSETTO E DISCREZIONALITA' NELL'USO DEGLI AIUTI.	2		
4	ESPRESSIONE E PORTAMENTO		DIFFICOLTA' DI COMBINAZIONE DEI MOVIMENTI. PERSONALITA' DEL CAVALIERE	2		

PUNTEGGIO MASSIMO PER GIUDICE: 340

LUNGHEZZA LEVA MORSO : MAX 12CM

Tempo : 8 minuti

FIRMA GIUDICE _____

PUNTI OTTENUTI

PENALITA' _____

PENALIZZAZIONI

Per detrarre il 2% per giudice (Art. 11R.DV) per ogni punto

Frustino, protezioni, fasce, abbigliamento non autorizzati durante la presentazione.

Impiegare più di 30 secondi per entrare in campo dopo che la campana ha suonato

Entrata in campo prima che suoni la campana

Svolgimento di esercizi non previsti



FOGLIO ESERCIZI N. – CATEGORIA CAVALLI DOMATI



CONCORSO DOMA VAQUERA DI: _____

DATA : _____

GIUDICE : _____

CAVALIERE : _____

CAVALLO: _____

FG	MOVIMENTI	note	LINEEGUIDA	COEF	P	OSSERVAZIONI
1	INGRESSO GALOPPO A MANO DX. FERMATA. RETTITUDINE, ALT, IMMOBILITA' ESALUTO		RETTITUDINE E COLLOCAZIONE DALL'ENTRATA. FERMATA AL CENTRO DELLA PISTA SOPRA I POSTERIORI. RIPARTIZIONE DEL PESO SUI 4 ARTI. TRANSIZIONE ALARIA DI PARTENZA			
2	PASSO IN CIRCOLO, (entrambe le mani)		FLESSIONE DA TESTA A CODA, REGOLARITA' NB. CIRCOLO SEGUENDO CON I POSTERIORI LA LINEA MARCATA DAGLI ANTERIORI. TRANSIZIONI DALL'ENTRATA ALL'USCITA			
3	APPOGGIO AL PASSO (ENTRAMBE LE MANI)		REGOLARITA', FLESSIONE NEL SENSO DI MARCIA, EQUILIBRIO.			
4	PASSI LATERALI, PARTENDO DA UNA FERMATA (entrambe le mani)		REGOLARITA', FLESSIONE NEL SENSO DI MARCIA, EQUILIBRIO.			
5	PIROETTA DIRETTA AL PASSO (entrambe le mani)		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA, REGOLARITA' SENZA RETROCEDERE O SMETTERE DI MARCARE I PASSI CON I POSTERIORI. DISEGNANDO IL MINOR CERCHIO POSSIBILE, TESTA LEGGERMENTE VERSO L'INTERNO.			
6	PIROETTA INVERSA LA PASSO (entrambe le mani)		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA, REGOLARITA' SENZA RETROCEDERE O SMETTERE DI MARCARE I PASSI CON I POSTERIORI. DISEGNANDO IL MINOR CERCHIO POSSIBILE, TESTA LEGGERMENTE VERSO L'ESTERNO. SALVO CONTRACCAMBIO	2		
7	MEZZA VOLTA VAQUERA (entrambe le mani)		A PARTIRE DA UNA LINEA RETTA. CARICARE SUL PIEDE INTERNO, ABBASSARE LA GROPPA, RACCOGLIERE, GIRARE E CADERE SULLA MANO CORRISPONDENTE. FLESSIONE.	2		
8	PASSO INDIETRO CON RIPARTENZA AL PASSO.		MINIMO 6 PASSI INDIETRO E 6 PASSI AVANTI, ALT, REGOLARITA', EQUILIBRIO, RETTITUDINE, TRANSIZIONI E PARTIRE AL PASSO SENZA PERDERE LAZIONE.			
9	PASSI SUL DIRITTO, CASTIGLIANO O DI LAVORO O CORTO. MIN 30 m		REGOLARITA', ATTIVITA', FREQUENZA, RETTITUDINE, TRANSIZIONE A PASSO RIUNITO, POSIZIONAMENTO DEL COLLO E PROFILO; POSTERIORI NELL'ORMA DEGLI ANTERIORI O SORPASSANDOLE. MOSQUERO AL TEMPO DEL MOVIMENTO.	3		
10	GALOPPO IN CERCHIO DA MAGGIORE A MINORE (entrambe le mani)		ASSETTO, EQUILIBRIO, REGOLARITA', INCURVAZIONE, IMPEGNO DEI POSTERIORI. GEOMETRIA.			
11	APPOGGI AL GALOPPO (entrambe le mani)		EQUILIBRIO, REGOLARITA', INCURVAZIONE NEL SENSO DI MARCIA, TRENO ANTERIORE CHE ANTICIPA			
12	CAMBIO DI GALOPPO IN SERIE		EQUILIBRIO, RETTITUDINE, AMPIEZZA E FLUIDITA' NEI CAMBI. TRANSIZIONI			
13	GALOPPO ROVESCIO IN CERCHIO (entrambe le mani)		PARTENDO DA UNA LINEA RETTA O CERCHIO AL GALOPPO; EQUILIBRIO, RIUNIONE, AMPIEZZA, RETTITUDINE, FLESSIONE, TESTA LEGGERMENTE VERSO LA MANO A CUI SI STA GALOPPANDO.			
14	MEZZA VOLTA VAQUERA AL GALOPPO (entrambe le mani)		A PARTIRE DA UNA LINEA RETTA. SALVO CONTRACCAMBIO, EQUILIBRIO, FLESSIONE, PARTENZA E CADUTA CON LA MANO NEL SENSO DELLA MEZZA VOLTA, RIUNIONE	2		
15	VOLTE SUI POSTERIORI AL GALOPPO (entrambe le mani)		A PARTIRE DA UNA LINEA RETTA. EQUILIBRIO, REGOLARITA' DELLE BATTUTE, FLESSIONE NEL SENSO DELLA VOLTA, USCIRE MANTENENDO LA CADENZA.	2		
16	ARREAR (galoppo disteso), MODERARE E GIRARE E ARREAR (entrambe le mani)		TRANSIZIONI IN EQUILIBRIO, AMPIEZZA IN ALLUNGAMENTI, SENZA "COLPI D'ASCIA" O "BECCATE".	2		
17	ARREAR (galoppo disteso) E STOPPARE IN LINEA. RIPARTENZA AL PASSO O AL GALOPPO.		RETTITUDINE, COLLOCAZIONE, SOTTOMISSIONE, EQUILIBRIO SENZA "BECCATE" O "COLPI D'ASCIA". IMPEGNO DEI POSTERIORI NELLA FERMATA. MINIMO 6 PASSI SE AL PASSO SE SI RIPARTE AL GALOPPO 4 FALCATE.	2		
18	ALT, PASSO INDIETRO, PARTENZA CON SLANCIO AL GALOPPO (minimo due) E RIPARTENZA AL PASSO		FERMATA. MINIMO 6 PASSI INDIETRO, 4 TEMPI DI GALOPPO IN AVANTI PER DUE VOLTE E SEI PASSI AVANTI, EQUILIBRIO, RETTITUDINE NELLA FERMATA, TRANSIZIONI.	2		
19	GALOPPO RIUNITO, DI LAVORO ED ALLUNGATO		PARTENZA IN ENTRAMBE LE MANI, TRANSIZIONI, REGOLARITA', EQUILIBRIO, RETTITUDINE E ASSETTO, DISTENSIONE TESTA E COLLO NELL'ALLUNGATO, RIUNIONE NEL CORTO E DI LAVORO. SULLA LINEA DI CENTRO.	2		
20	FERMATA. IMMOBILITA', RETTITUDINE E SALLUTO AL CENTRO DELLA PISTA. USCITA AL PASSO.		LA RETTITUDINE NEL POSIZIONAMENTO, LA DISTRIBUZIONE DEL PESO TRA GLI ARTI, PASSO CASTIGLIANO, SENZA ABBANDONARE LE REDINI AD ECCEZIONE PER IL POSIZIONAMENTO DEL CAPPELLO.			

PUNTI DINSEME

1	PRESENTAZIONE AL PASSO ESEGUENDO UN GIRO FUORI DALLA PISTA (QUANDO POSSIBILE)		VESTITO, CAPPELLO E ASSETTO, TESTIERA E CRINI; SELLA; CODA E TOELETTAURA			
2	SOTTOMISSIONE, IMPIUSO ED ASSETTO DEL CAVALLO		CONTATTO, RETTITUDINE, OBEDIENZA, RISPOSTA DEGLI AIUTI, ELASTICITA' DEL DORSO.	2		
3	POSIZIONE E ASSETTO DEL CAVALIERE E CORREZIONI E DEGLI AIUTI.		EVITARE UN ECCESSIVO ABUSO O AGGIUSTAMENTO DELLE REDINI. LA POSIZIONE E DEL CAVALIERE, ASSETTO E DISCREZIONALITA' NELL'USO DEGLI AIUTI.	2		
4	ESPRESSIONE E PORTAMENTO VAQUERO		PERSONALITA' DEL CAVALIERE. LEGGEREZZA E FACILITA' NEI MOVIMENTI NEI CAMBIAMENTI DI RITMO. COOPERAZIONE DEL CAVALLO. ATTIVITA', EQUILIBRIO E LA RIUNIONE COSTANTE.	2		
5	GRADI DI DIFFICILTA'. CALCOLO DEL RISCHIO.		COMBINAZIONI E DI MOVIMENTI E TRANSIZIONI; MOVIMENTI SENZA SUPPORTO DELLA PISTA. ADATTAMENTO DEI MOVIMENTI PER LE CAPACITA' FISICHE DELLA DOMA DEL CAVALLO.			

PUNTEGGIO MASSIMO PER GIUDICE : 370

PUNTI OTTENUTI

LUNGHEZZA LEVA MORSO : MAX 16 CM
ETA' MINIMI CAVALLI : 7 ANNI

Tempo: 8 minu,

PENALITA' _____

PENALIZZAZIONI :

Per detrarre il 2% per giudice (Art. 11 R.DV) per ogni punto :

- Frustino, protezioni, fa sce, abbigliamento non autorizzati durante la presentazione.
- Impiegare più di 30 secondi per entrare in campo dopo che la campana ha suonato
- Entrata in campo prima che suoni la campana
- Svolgimento di esercizi non previsti.

**FOGLIO ESERCIZI. – GRAN PREMIO**

CONCORSO DOMA VAQUERA DI : _____ DATA : _____

GIUDICE: _____

CAVALIERE : _____

CAVALLO: _____

FIG	MOVIMENTI	note	LINEEGUIDA	COEF	P	OSSERVAZIONI
1	ENTRATA AL GALOPPO DX, STOP IMMOBILITA' E SALUTO		LINEA CENTRALE			
2	PASSO IN CIRCOLO		ENTRAMBE LE MANI			
3	MEZZA VOLTA VAQUERA AL PASSO		ENTRAMBE LE MANI	2		
4	CONTRACCAMBIO APPOGGIO AL PASSO		MIN 2			
5	PASSO LATERALE		ENTRAMBE LE MANI			
6	PIROETTA INVERSA AL PASSO		ENTRAMBE LE MANI			
7	PASSO IN LINEA RETTA DI LAVORO E RIUNITO		MIN 30 METRI	3		
8	GALOPPO IN CIRCOLO DA MAGGIORE A MINORE		ENTRAMBE LE MANI.			
9	CAMBIO DI GALOPPO IN SERIE					
10	CONTRACCAMBIO IN APPOGGIO AL GALOPPO		MIN. 2.	2		
11	MEZZA VOLTA VAQUERA AL GALOPPO		ENTRAMBE LE MANI.	2		
12	VOLTA VAQUERA SUI POSTERIORI AL GALOPPO		ENTRAMBE LE MANI	2		
13	ARREAR (galoppo disteso) MODERARE, GIRARE E ARREARE		ENTRAMBE LE MANI.	2		
14	ARREAR (galoppo disteso) E STOPPARE IN LINEA RETTA, RIPARTENZA AL PASSO O AL GALOPPO		MIN. 6 PASSI RIPARTENDO AL PASSO; MINIMI 3 TEMOI RIPARTENDO AL GALOPPO.	2		
15	STOP, PASSI INDIETRO, RIPARTENZA AL GALOPPO E RIPARTENZA AL PASSO		RIPARTIRE AL GALOPPO DESTRO E SINISTRO "ENTRAMBE LE MANI"	2		
16	GALOPPO RIUNITO, DI LAVORO E ALLUNGATO			2		
17	STOP, IMMOBILITA' E SALUTO SULLA LINEA CENTRALE					
PUNTI DI INSIEME						
18	PRESENTAZIONE AL PASSO					
19	RITMO , ENERGIA, ELASTICITA'			2		
20	ARMONIA FRA CAVALLO E CAVALIERE			2		
21	COREOGRAFIA, UTILIZZO DELLA PISTA, CREATIVITA'			2		
22	GRADO DI DIFFICOLTA' CALCOLO DEL RISCHIO			2		
23	SCELTA E INTERPRETAZIONE DELLA MUSICA					

PUNTEGGIO MASSIMO PER GIUDICE: 370
LUNGHEZZA LEVA MORSO : MAX 16 CM

PUNTI OTTENUTI

PENALITA' _____

Tempo : 8 minuti

FIRMA GIUDICE : _____

A l legato V Analisi del regolamento e c riteri di applicazione

Il seguente allegato descrive tutte le arie e le figure di movimenti richiesti nei vari fogli di esercizi di Doma Vaquera.

Cercando di correggere i difetti subiti da alcuni cavalieri al momento attuale, vengono analizzati i seguenti concetti fondamentali da seguire in Doma Vaquera:

Generalità

1.- I giudici metteranno in risalto la necessità di recuperare e non dimenticare la "aire vaquero". Questo è ciò che lo definisce e lo distingue da qualsiasi altro tipo di dressage.

2.- I cavalli devono camminare, con attività, muovendo il mosquero ritmicamente.

3. Il galoppo deve essere franco con impulso e la cadenza, eseguendo tutti gli esercizi energia, con la quale usualmente lavorano i cavalli.

4.- L'idea della propria personalità, quella di non copiare gli altri, deve essere incoraggiata dal giudice nel cavaliere. Importante è la sottomissione del cavallo al cavaliere e non il contrario, adattandosi il cavaliere al cavallo per non farlo alterare, evitando che si disunisca, dando priorità a questo come valore fondamentale, evitando penalizzazioni da parte del giudice, che influirebbero sulla classifica.

5.- La sottomissione deve essere valutata maggiormente rispetto alla collocazione, senza per questo dover dimenticare la collocazione, e che questo fattore, non è l'unico da raggiungere.

6. Gli esercizi in "aire Vaquero" possono avere maggiore o minore qualità, ma dovrà il cavaliere dominare e comandare sul cavallo, con spontaneità, senza ripetizione e monotonia, o non sarà Doma Vaquera.

7.- La qualifica di un cavaliere deve essere basata su ciò che è incluso nel regolamento sulle arie base obbligatorie. Questi dovrebbero costituire l'80% del punteggio finale. Quello in più sono ornamenti con risultato di eseguire in pista e completare ed aumentare il livello tecnico del nostro doma, anche se non dovrebbe essere decisivo per la classificazione.

8. Il giudice deve valutare positivamente le arie di base, al galoppo ed al passo del cavallo, segnalando le note molto chiaramente tra coloro che lo eseguono in modo corretto e tra quelli che non riusciranno ad eseguire gli esercizi con impulso collocazione e franchezza che definiscono le arie della doma Vaquera nella sua forma tradizionale.

9.- Del cavaliere dovrà valutare spontaneità, diversità, personalità, cambi delle arie, le alternanze del passo e del galoppo. La sottomissione del cavallo e il rischio assunto da ciascuno dei cavalieri secondo la combinazione dei diversi esercizi, sapendo apprezzare il grado di difficoltà in base alla sequenza del loro sviluppo e non come note non connesse tra ciascuno degli esercizi.

10.- Il regolamento specifica che:

A- Tutti i movimenti saranno effettuati in entrambe le mani ed in caso contrario, l'esercizio non sarà considerato completo ed il voto non supererà la sufficienza (5). Questo lo sarà per tutti i movimenti che dovranno essere realizzati.

B.- Sottolineando quanto sopra, gli esercizi di base che sono stati considerati obbligatori hanno un doppio coefficiente nella loro nota. La sua mancata esecuzione sarà penalizzata dal Presidente della Giuria con 10 punti sottratti dalla media. Tutto questo per conseguire che i cavalieri realizzino le loro prestazioni in pista sulla base di questi esercizi fondamentali.

C. - Vediamo anche con preoccupazione che la posizione iniziale richiesta nel regolamento non è rispettata, distorcendo così il movimento. Nei regolamenti è detto che coloro che non rispettano la posizione di partenza non possono essere qualificati con un voto superiore a 5.

Va notato che, in diversi movimenti, il regolamento richiede che la posizione di partenza o di partenza sia una linea retta, non specifica il numero di passi precedenti che il cavallo dovrebbe dare completamente diritto, l'essenziale è che il cavallo, prima di eseguire l'esercizio od il contraccambio, deve mostrare rettitudine, non solo nella linea che descrivono le impronte del cavallo, ma anche nella linea che descrive la sua linea superiore.

D.- Nel foglio degli esercizi n. 2 Cavalli Domati, vengono analizzati gli orientamenti che dobbiamo dare alle competizioni di Doma Vaquera.

Presentazione

1.- Nella presentazione deve essere sottolineato dai giudici ai cavalieri, che non esiste una "uniforme" per la Doma Vaquera, che non viene assegnata una nota superiore allo specifico modo di vestire, ma varrà la priorità alla propria personalità ed adeguatezza nel modo di vestire ed alle condizioni atmosferiche.

Tutte le parti in ferro sui finimenti per cavalli (fibbie, anelli, staffe, imboccature, ...) deve essere brunita (pavonada) e saranno quelle tradizionalmente utilizzate in questa disciplina, sia nella forma che nelle loro dimensioni.

2. L'ispezione deve essere sempre fatto in presenza di un veterinario che riferirà al presidente di giuria sulla possibilità o meno di partecipare al concorso, per zoppia, o qualsiasi altra causa che implichi un grave maltrattamento degli animali (stadio avanzato di gravidanza, debolezza, ferita, sintomo del doping, ecc.). Sarà assicurato che la presentazione sia fatta una ora prima dell'inizio del concorso,

3.- I cavalli saranno valutati negativamente dalla Giuria del concorso, nella nota di presentazione, quei cavalli che presentano / mostrano segni apparenti di occultamento delle ferite (ferite mascherate da qualche tipo di prodotto come grassi, dipinti, aerosol ecc.).

Attrezzi

1.- Per le attrezzature si terrà conto dello stato di conservazione, pulizia, corretto posizionamento e regolazione e su altre considerate meramente estetiche. È molto importante evitare l'uso di forme e materiali non tradizionali come la pelle di pecora artificiale, i supporti senza pomello o con un arcione che assomiglia a quello dei supporti portoghesi, ecc.

2.- Le imboccature dovrebbero essere quelli tradizionali, pavonati, con catenelle, che non dovrebbero essere nichelati o con protezioni in gomma. La serreta è un elemento tradizionale e può essere usata, anche rivestita in pelle.

Cavalli

1.- Nel cavallo valutiamo la rasatura del toupee, orecchie, criniera e coda, il suo grado di pulizia e il suo stato di salute, l'assenza di ferite o gravi difetti fisici.

La Parada

Alla fermata, il cavallo deve rimanere attento, immobile e diritto, ben saldo sulle sue quattro estremità e ben squadrato di anteriore e posteriore. Il collo è sostenuto, la nuca è il punto più alto e la testa leggermente davanti alla verticale. Il cavallo può masticare tranquillamente l'imboccatura, mantenendo un leggero contatto con la mano del cavaliere, e pronto a partire in avanti alla minima indicazione di esso.

I giudici di questo movimento valuteranno le transizioni da e verso lo stop, cioè la qualità delle falcate prima e dopo lo stop.

Il Passo

1.- Osserviamo con preoccupazione come la maggior parte dei cavalli attualmente in competizione, non abbiano un buon passo, generalmente mancano di attività d'impulso, e difficilmente raggiungono le orme degli anteriori con i posteriori.

2.- Il passo è un aspetto fondamentale di Doma Vaquera. Il cavallo deve andare spostando ritmicamente il mosquero con attività e franchezza. È necessario chiedere che il cavaliere mostri alla giuria, senza fretta, come il suo cavallo cammina nella linea retta che nel cerchio. Difficilmente un cavallo che si comporta male, può eseguire il resto degli esercizi in modo corretto e quindi, sarà quasi impossibile ottenere un voto più alto di quello che abbiamo dato nel suo passo. In questa nota dobbiamo distinguere chiaramente quei cavalli che camminano a la Vaquera da quelli che non sono in grado di adottare questa caratteristica aria della nostra doma, con correzione.

I Cerchi

1. I cerchi sono realizzati al passo senza scrivere, nella maggioranza dei casi, un cerchio completo, senza che possa essere apprezzata la regolarità dei passi, né la sua uniforme incurvazione testa e coda, né il dominio del pilota, che deve marcare un percorso concreto che deve essere segnato dal suo cavallo.

Appoggiate

1. Le appoggiate purtroppo soffrono come altre esecuzioni, al momento, di un'errata interpretazione di quello che dovrebbe essere gli aiuti fondamentali delle redini, incorrendo alcuni in incurvazioni forzate ed esagerate.

Il cavallo deve muoversi nella direzione della sua flessione in avanti e descrivere lateralmente due piste, la testa nella direzione del movimento ed il tronco rimane quasi parallelo al lato maggiore della pista.

Saranno valutati negativamente spostamenti laterali in eccesso con rispetto alla incurvazione della linea superiore che il cavallo è in grado di mantenere. Poi terremo presente che l'attività dei posteriori che sempre dovranno rispettare la direzione che sta al centro della gravità del cavallo.

Passi laterali

1.- I passi laterali dovranno iniziare da una fermata. Si hanno differenziato nel regolamento in quanto sono un 'aria caratteristica della doma Vaquera ed il cavallo durante l'esecuzione non dovrà avanzare. Tanto in questo esercizio che negli appoggi si valterà positivamente i contraccambi.

Piroetta

1.- la piroetta diretta ed inversa, si eseguiranno partendo da una linea retta. I cavalli descriveranno una circonferenza completa, partendo dalla stessa direzione che si ha iniziato l'esercizio. E da questa indicazione si differenzieranno i cavalieri che la realizzeranno partendo da un passo laterale o da un appoggio approfittandone per riuscire a realizzare la piroetta.

Mezza piroetta vaquera al passo

1.- Il mezzo giro sui posteriori al passo è un'aria classica che purtroppo raramente osserviamo fatta con un minimo grado di correzione. In questa nota dovremo anche stabilire notevoli differenze a seconda dell'esecuzione buona o cattiva, penalizzando quei cavalli che iniziano l'esercizio girando tutti gli arti e subito alla fine del giro sollevano il terzo anteriore. Non ci dovrebbe mai essere una fermata intermedia o immobilità.

Sarà valutato negativamente, la preparazione eccessiva del mezza piroetta, sia con un inizio (qualche passo) di piroetta diretta, sia con un mezza fermata (prerequisito della riunione) che si esegua con più di un passo.

Inizia con una posizione di partenza da una linea retta con il cavallo completamente dritto prima della mezza fermata.

Passi indietro

1.- Questi saranno effettuati con rettitudine e ci saranno almeno sei passi diagonali all'indietro e alla partenza ci saranno almeno sei passi avanti, e non come a volte vediamo, un singolo passo e inizierà al galoppo o in passi di lato o in cerchio.

Intendendo per passo ogni movimento di un arto anteriore.

2.- I passi indietro con ripartenza al passo ed al galoppo saranno effettuati con continuità, senza tempi intermedi o galoppa lungo tutta la pista per temperare il cavallo.

Il galoppo

1.- Il galoppo, sia corto che lungo, sarà cadenzato con impulsione e franchezza. Osserviamo attentamente quei cavalli che galoppano senza l'equilibrio Vaquero, fuori dalla massa e quelli che prevergono qualsiasi sforzo dei posteriori, galoppando sulla mano. Come nel passo, il cavaliere mostrerà la Giuria, chiaramente per tempo abbastanza lungo, la bontà e la qualità della sua esecuzione.

2.- Faremo la stessa considerazione che abbiamo fatto in precedenza, dobbiamo differenziare chiaramente con le nostre note la differenza tra un buon o cattivo galoppo Vaquero. Un brutto galoppo impedisce un buon esercizio che include quest'aria nella sua esecuzione.

3.- Le appoggiate al galoppo a volte soffrono di eccessive incurvazioni e spostamenti laterali e, come illustreremo in seguito, da un uso improprio degli aiuti e delle redini.

Cambio di piede

1.- Il cambio di mano e piede sul diritto, costituisce un esercizio secondario, un'aria di addestramento, con indiscutibile difficoltà tecnica in cui oltre a valutare la sua correttezza

esecuzione, la sua non-esecuzione meccanica sarà valutata positivamente, cioè i cambi di piede in cui varia il numero di falcate che il cavaliere richiede sulla sua cavalcatura.

Galoppo Rovescio

1.- Il galoppo rovescio parte da una linea retta o dall'interno del cerchio. Non sarà permesso che questo provenga da un appoggio. Quanto sopra sarà tenuto in considerazione nella nota dal requisito di una posizione di partenza obbligatoria. Osserviamo come anche in quest'aria ci sia un uso improprio del redini e della posizione della mano che le sostiene.

Il movimento e l'ingaggio dei posteriori, così come la rettilineità e l'equilibrio saranno valutati positivamente.

Mezza Piroetta Vaquera al galoppo

1.- Nelle mezza piroette ed il girare sui posteriori, il cavallo deve partire da un galoppo di lavoro libero sulla linea dritta con l'impulso senza che ci sia una preparazione precedente, poiché sfortunatamente osserviamo questo errore sempre maggiormente. Il cavallo deve ingaggiare i posteriori, collocarsi sotto la massa ed alzare gli anteriori, eseguire un giro di 180 ° o un giro completo uscendo con impulso dalla stessa mano in cui ha iniziato l'esercizio. Non ci dovrebbe mai essere una fermata intermedia o immobilità.

Piroetta al galoppo

Nelle piroette sui posteriori, il cavallo deve partire generalmente da un galoppo corto. Alcuni spostano la groppa sul circolo che va chiudendosi per realizzare la piroetta sopra i posteriori che assomiglia più ad una piroetta classica mal interpretata che non ad una piroetta sui posteriori con l'aria Vaquera. Questo è uno degli esercizi in cui i giudici devono fare una distinzione molto chiara nelle loro note, nella correttezza o meno dell'esercizio.

Si valuterà positivamente il grado di riunione del cavallo e la velocità del ritmo, così come il numero di falcate usate in ogni piroetta, e negativamente la rotazione della groppa e il battere con i piedi uniti nelle piroette.

Arrear

Arrear, moderare e girare in entrambe le mani. Questo è uno degli esercizi caratteristici della nostra Doma. L'arrear non è come spesso vediamo un semplice galoppo lungo. Il cavallo parte con forza, allunga il collo e usa la sua forza per sviluppare un galoppo energetico in un breve spazio. Il cavaliere lo modera, gira e torna ad arrear realizzando una U senza il cavaliere tra i due arreones usi qualsiasi artificio per moderarlo fino che realizza il secondo arreón. È un movimento in cui gli attuali cavalieri corrono sempre meno il rischio falsificandolo o convertendolo in molti casi in un semplice galoppo lungo unito ad un ampio giro intorno alla pista. Il giudice valuterà fondamentalmente il rischio assunto dal cavaliere nella sua prestazione e il ritmo con cui lo esegue.

Non confonderemo il moderare con la fermata d'arresto, perché nel secondo caso l'aria del galoppo si perde o il cavallo si disurisce.

Parada a raya

1.- Arrear e fermarsi col posteriore sotto la massa. Molti dei cavalli attuali, quando presumono la parada, anticipano il cavaliere: come dire galppano sulle mani e il cavaliere

deve sorprendersi eseguendo questo esercizio in molti casi senza la franchezza, con forza nemmeno sopra gabppo abbastanza forte. In questo esercizio il cavallo mostra generalmente mancanza di sottomissione. L'arresto alla fine deve essere la fermata di un arreón con uscita al passo castigliano o gabppo e non è la fermata di sorpresa di un semplice gabppo lungo.

Sarà valutato negativamente se il cavallo finisce attraversato, generalmente, da un abuso nella eccessiva distanza percorsa nella fermata.

2.- Il passo indietro con ripartenza al gabppo sarà con energia, almeno per due volte e poi al passo, chiedendo questo ordine per la sua esecuzione e valutando positivamente la spinta e la forza con cui il cavallo parte in avanti al gabppo senza soluzione di continuità.

3.- La parada alla fine deve essere di fronte al Presidente della Giuria in immobilità. La maggior parte dei cavalli non osserva questo ultimo punto, né il cavaliere lo posiziona correttamente. I giudici distingueranno nelle loro qualifiche coloro che finiscono l'esercizio saranno capaci di rilassare il cavallo rimanendo immobili e lasciando la pista al passo, mantenendo la cadenza di esso, senza mai perdere il contatto con esso. Sotto le redini possono essere liberate, essendo depositate sul pomo della sella, dopo aver salutato il Presidente, sia all'ingresso che alla fine della performance, e ai soli effetti del posizionamento del sombrero.

4.- Sia nella parada a raya che nella parada dei passi indietro in ripartenza con slancio, i cavalieri non devono attenersi alla pratica che si svolge in altri tipi di cavalcature, come ad esempio il western riding (Reining) ... ecc. quindi i cavalli non devono avanzare nella parada.

Cavaliere e cavallo devono essere in armonia. I segni di sforzo non devono esistere dal lato del cavaliere, la loro posizione in sella deve essere naturale, il loro assetto sicuro e il loro tronco leggermente arretrato. Le sue gambe nella posizione consueta, vicino al sottopancia, addosso al cavallo per recuperare la riunione e l'ordine quando l'esercizio è finito, né davanti né dietro il sottopancia in modo esagerato. Molto meno aperte in avanti in modo normale. La mano nelle redini nel punto giusto, né nella criniera davanti al pomo né vicino al petto. La mano destra raccolta con naturalezza all'altezza dell'addome.

Il cavallo deve mostrare irrimediabilmente l'obbedienza, la fiducia nella mano del suo cavaliere e non la paura a questa od all'imboccatura. Il collo arrotondato del cavallo, la nuca è il punto più alto. Il profilo della sua testa vicino alla verticale. Se sarà troppo avanti, la nuca non flessionerà e sarà il segnale che chiede vincere la mano al suo cavaliere. Il barbozzale non sta lavorando in equilibrio con la imboccatura ed il cavallo cederà sempre alla maggior pressione. Tantomeno devono le leve dell'imboccatura unirsi al collo del cavallo, questo significa un eccesso di trazione da parte del cavaliere.

Ci sono paradas in cui il cavallo scivola e tuttavia il garrese ed il dorso sono affondate. Il garrese dovrebbe essere sollevato e il dorso teso permettendo che la groppa sia bassa e compromessa. Le gambe del cavallo dovrebbero scorrere in parallelo e non aperte ai lati come accade quando non hanno troppa fiducia nella loro forza. Né il cavallo deve attraversarsi da nessuna parte, cosa che accade quando si vuole sottrarsi dello sforzo. L'immagine deve essere di un cavallo che carica tutto il suo peso su posteriori. Alleggerire la spalla e gli anteriori e queste con un gesto naturale di toccare il suolo quando arriva il suo momento. Il comportamento della bocca del cavallo nella parada ha molto da dire.

sulla qualità della posta in mano e del suo grado di obbedienza e sull'impegno mentale che ha nel suo cavaliere. Gambe, assetto e mani saranno l'ordine di azione per ottenere una riunione forzata, che alla fine nella parada e nella sua immobilità trova il questa doma uno dei suoi migliori valori.

Qualsiasi esecuzione in cui i cavalli non seguano le linee guida precedenti e cammini alle fermate, sarà considerata sbagliata, tenendo conto i Giudici nei loro punteggi che, in ogni caso, non possono essere maggiori di 5."

Note di insieme

1.- Nelle note d'insieme, l'efasi è posta nella sottomissione, una caratteristica fondamentale di questo Doma. L'obbedienza immediata del cavallo all'aiuto del cavaliere indipendentemente dal grado di difficoltà e quindi in questa nota sarà valutata con chiarezza nella differenza delle punteggi, a quei cavalli che dimostrano questa qualità durante l'esercizio, tenendo conto della difficoltà scelta e imposta dal cavaliere nell'esecuzione degli esercizi.

2. Commentando la nota sul corretto utilizzo degli aiuti vediamo con preoccupazione come si è completamente distorta la forma di alcuni cavaliere dell'utilizzo delle redini e come impugnarle, come descritto nell'ultimo paragrafo della Art. 9

3.- Questo è un difetto molto grave che osserviamo in molti cavaliere che pretendendo incurvare il cavallo modificano l'assetto della imboccatura, falsificano l'aiuto delle redini e sostanzialmente distorcendo il modo di cavalcare della Doma Vaquera.

4.- Questo difetto sarà preso in considerazione e penalizzato in tutti gli esercizi in cui incorra e nell'ultima nota del giudizio d'insieme.

L'abuso di pressione, con le gambe, al cavallo per ottenere l'impulso, sarà valutato negativamente; questo riflette che il cavallo non è obbediente agli aiuti.

La sottomissione-impulso

1.- SOTTOMISSIONE non significa una subordinazione cieca, ma un'obbedienza dimostrata dall'attenzione, dalla buona disposizione e dalla costante fiducia in tutto il comportamento del cavallo, come per armonia, leggerezza e facilità nel

esecuzione dei diversi movimenti. Il grado di sottomissione si manifesta anche nel modo in cui il cavallo accetta l'imboccatura, con un leggero contatto e un collo flessibile o resiste o fugge dalla mano del cavaliere, il che lo porta ad essere "davanti" o "dietro" il mano, a seconda dei casi.

2. - Se il cavallo tira fuori la lingua, se passa sopra il ferro o "ingoia", se digrigna i denti o muove violentemente la coda, questi sono di solito segni di nervosismo, tensione o resistenza da parte loro. I giudici devono tenere conto nelle loro note, sia quella del movimento considerato che nella "sottomissione" della nota d'insieme.

3.- L'IMPULSIONE è il termine usato per descrivere la trasmissione di un'energia propulsiva, ardente e attiva ma controllata, che trova origine nei fianchi e incoraggia il

potenziale atletico del cavallo. La sua buona espressione può essere dimostrata solo dalla parte posteriore flessibile ed elastica del cavallo che porta a un contatto fluido con la mano del cavaliere.

4.- La velocità di per sé ha poco a che fare con l'impulsione; il risultato è spesso un appiattimento dell'aria. Una caratteristica visibile della impulsione è una migliore flessibilità delle articolazioni posteriori, è un'azione continua e non irregolare. I garretti quando le zampe posteriori si alzano, devono immediatamente andare avanti prima di alzarsi e soprattutto non tornare indietro. Uno dei primi componenti della impulsione è la tendenza del cavallo a rimanere in aria piuttosto che a terra; in altre parole, è l'espressione che viene aggiunta alle arie.

La messa in mano e la cadenza.-

In tutto il suo lavoro, anche alla fermata, il cavallo deve essere "in mano". Si dice che un cavallo è "nella mano" quando il collo è più o meno elevato e arcuato in base al grado di doma e all'estensione o alla riunione delle arie, e accetta l'imboccatura con un contatto leggero e morbido e la completa sottomissione. La testa deve rimanere in una posizione stabile e, di regola, leggermente davanti alla verticale, con un collo flessibile e nel punto più alto del collo, e il cavallo non offre alcuna resistenza al suo cavaliere.

La vera messa in mano, è: "Il rilassamento della mascella con la testa e il collo in posizione da riprendere".

La cadenza è il risultato della propria armatura che mostra un cavallo quando si muove con regolarità ben marcata, impulsivo ed equilibrato. Il ritmo che il cavallo mantiene in tutte le arie è parte integrante della cadenza. La cadenza deve mantenersi nei differenti esercizi e nelle variazioni di ogni aria.

Allegato VI

IL PASSO

1.- Il passo è un'aria marciata in cui le estremità del cavallo si susseguono una dietro l'altra in "quattro tempi" ben marcati e sostenuti.

2.- Quando la battuta dell'anteriore e posteriore dello stesso lato sono più vicini, il passo tende a diventare un movimento laterale. Questa irregolarità, che può raggiungere l'ambio, è un grave deterioramento dell'aria nel passo.

3.- In quest'aria è dove meglio si notano le imperfezioni della doma. Questo è il motivo per cui non si può chiedere a un cavallo di essere nella "messa in mano", niente più che a seconda del loro grado di allenamento. Una riunione troppo prematura altera non solo il passo riunito, ma anche il passo medio e il passo lungo.

IL TROTTO

1.- Il trotto è un'aria in "due tempi" separati da un tempo di sospensione. Il cavallo marcia per bipedi diagonali, con sostegni simultanei del precedente e del corrispondente posteriore (anteriore sinistro, posteriore destro e viceversa)

2.- Il trotto, sempre attivo e regolare sulle sue orme, deve essere iniziato con franchezza.

3.- La qualità del trotto è misurata dall'impressione generale, dalla regolarità e dall'elasticità delle falcate, a causa della flessibilità del dorso e della buona rimessa dei posteriori, nonché della capacità di mantenere lo stesso ritmo ed equilibrio naturale.

IL TROTTO DI LAVORO

È un'aria intermedia tra il trotto riunito e il trotto medio in cui un cavallo che non è ancora allenato o pronto per i movimenti riuniti presenta un buon equilibrio; sempre nella "messa in mano", marcia in avanti con passi uguali ed elastici rimanendo la groppa molto attiva. L'espressione "groppa attiva" non significa che la riunione sia obbligatoriamente in quest'aria. Sottolinea semplicemente l'importanza dell'impulso che proviene dall'attività del terzo posteriore.

Tutti i lavori di trotto devono essere eseguiti "seduti" se non diversamente indicato, espresso nel testo del foglio di lavoro.

IL GALOPPO

1.- Il galoppo è un'aria a "tre tempi" in cui il galoppo a destra, per esempio, gli appoggi si susseguono nel seguente ordine: sinistro posteriore, sinistro bipede diagonale (anteriore sinistro si sposta contemporaneamente con il posteriore destro) e anteriore destro, seguito da un tempo di sospensione, con tutti e quattro gli arti in aria, prima di iniziare il passo successivo.

2 - Il galoppo dovrebbe essere iniziato con franchezza sempre a passi regolari, cadenza ed eseguito con leggerezza.

3 - La qualità del galoppo viene misurata mediante l'impressione generale, la regolarità e la leggerezza delle tre tempi (che viene dalla accettazione della imboccatura, con un collo flessibile e rimessa del terzo posteriore, che deriva dalla attività della groppa) così come la capacità di mantenere lo stesso ritmo e un naturale equilibrio. Il cavallo non deve mai attraversare nella linea retta.

4.- Si distinguono il galoppo corto, il galoppo di lavoro e il galoppo allungato.

4.1) I GALOPPO CORTO.- Nel galoppo riunito il cavallo che deve rimanere nel "messa in mano", si muove con il collo alzato e arcuato. Quest'aria è caratterizzata dalla leggerezza del terzo anteriore e dalla rimessa del posteriore, cioè spalle sciolte, liberi e mobili e la groppa molto attiva. Le falcate del cavallo sono più corte che negli altri tipi di galoppo, ma il cavallo è più leggero e la sua mobilità aumenta.

4.2) I GALOPPO DI LAVORO.- In un'aria intermedia tra il galoppo riunito e il galoppo medio. In quest'aria, un cavallo che non è ancora allenato o pronto per i movimenti riuniti presenta un buon equilibrio. Sempre nella "messa in mano" procede in avanti con falcate uguali, leggere e cadenzate, rimanendo attiva la groppa. L'espressione "groppa attiva" non significa che la riunione sia attiva in quest'aria. Sottolinea semplicemente l'importanza della impulsione che proviene dall'attività del terzo posteriore.

4.3) I GALOPPO ALLUNGATO.- Nel galoppo allungato, il cavallo copre il massimo del terreno. Conservando lo stesso ritmo, allunga al massimo le falcate, senza perdere tranquillità o leggerezza, grazie alla impulsione che proviene dal terzo posteriore. Il cavaliere permette al suo cavallo, che mantiene una certa "messa in mano" per abbassare la testa e allungare il collo, più o meno in avanti sulla punta del naso. La cadenza nelle transizioni dal galoppo medio o dal galoppo allungato al galoppo riunito, deve essere mantenuta.

5.- L GALOPPO ROVESCO.- È un movimento in cui il cavaliere, ad esempio, su un cerchio a sinistra, fa volontariamente galoppare il suo cavallo a destra. Il galoppo nel rovescio è un esercizio di flessibilità. Il cavallo mantiene la sua posizione naturale, e quindi posto sulla mano a cui galoppa. Il cavallo rimane incurvato sul lato corrispondente al suo galoppo. La sua conformazione è contraria all'incurvamento della colonna vertebrale sopra il cerchio descritto. Il cavaliere, evitando qualsiasi contorsione, causa di contrazione e disordine, tenderà in particolare di impedire che i fianchi si spostino verso l'esterno del cerchio e limitino le richieste al grado di flessibilità del cavallo.

IL CAMBIO DEL PIEDE SEMPLICE (con passi intermedi).-

È un cambio di piede in cui il cavallo al galoppo cade al passo e, dopo un massimo di due o tre passi a quest'aria, ritorna a partire al galoppo dall'altra parte.

IL PASSO INDIETRO

1.- Il passo indietro è un movimento all'indietro, simmetrico, in cui le estremità sono sollevate e sostenute da bipedi diagonali. Gli arti dovrebbero essere sollevati chiaramente e gli arti posteriori dovrebbero mantenere bene la linea.

2.- Durante la sosta e l'immobilità che precedono il passo indietro così come durante questo movimento, il cavallo deve rimanere completamente nella mano, mantenendo sempre il desiderio di andare avanti.

3.- Qualsiasi anticipazione o precipitazione del movimento, qualsiasi resistenza o difesa alla mano, qualsiasi deviazione dei fianchi, qualsiasi separazione o pigrizia di quelli successivi e ogni trascinarsi dei precedenti, sono gravi difetti.

4.- Se durante un "foglio di esercizi" di doma, il trotto e il galoppo arrivano dopo un passo indietro, il cavallo deve partire immediatamente per quell'aria, senza fermarsi e senza passo intermedio.

LE TRANSIZIONI

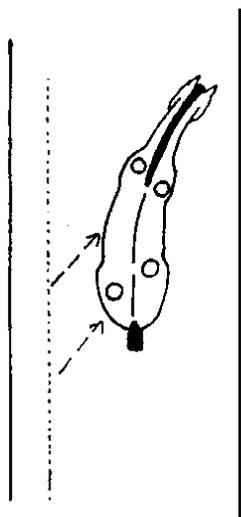
1.- I cambiamenti di aria e velocità devono essere fatti chiaramente, devono essere eseguiti rapidamente, ma con delicatezza e senza bruschi cambiamenti. Il ritmo precedente deve essere mantenuto fino al momento in cui il cavallo ritorna nella nuova aria o marca la fermata. Il cavallo dovrebbe rimanere leggero alla mano e tranquillo, mantenendo un posizionamento corretto.

2.- Lo stesso deve essere detto per le transizioni da un movimento all'altro.

LE FIGURE

1. L'OTTO .- Questa figura è composta da due cerchi o cerchi di uguale diametro, prescritti nel "Foglio di lavoro" e che sono tangenti l'uno all'altro nel centro dell'ottavo. Il cavaliere deve raddrizzare il cavallo per un momento prima di cambiare direzione al centro della figura.

2.- L'APPOGGATA- Il cavallo dovrebbe essere leggermente ricurvo attorno alla gamba interna del cavaliere per dare maggiore libertà e mobilità alla spalla, il che rende il movimento più fluido ed elegante. Tuttavia, il terzo anteriore dovrebbe precedere leggermente quello posteriore. Le estremità del lato esterno marciano di fronte a quelle del lato interno. Il cavallo guarda nella direzione del movimento. Durante il movimento si deve mantenere la stessa cadenza e lo stesso equilibrio.



LA RIUNIONE

1.- L'oggetto della riunione del cavallo è:

- Sviluppare di più e meglio la regolarità e l'equilibrio del cavallo, equilibrio più o meno alterato dal peso del cavaliere.
- Sviluppa e aumenta la capacità del cavallo di scendere la groppa e rimettere i posteriori per beneficiare della leggerezza e della mobilità del terzo anteriore.
- Migliorare la "scioltezza e prestazione" del cavallo e rendere più piacevole montarlo.

2.- I migliori mezzi per ottenere buoni risultati sono i passi laterali, la testa verso il muro e, soprattutto, la spalla dentro, così come la mezza fermata.

3.- In altre parole, la riunione nasce da un aumento della rimessa del posteriore, le articolazioni piegate e flessibili sotto la massa, grazie ad un'azione discontinua e spesso ripetuta dell'assetto e delle gambe del cavaliere, spingendo il cavallo in avanti su una mano più o meno ferma o in mano. Di conseguenza, la riunione non è il risultato dell'accorciamento delle arie per mezzo di un'azione della mano che resiste, ma, al contrario, dell'uso dell'assetto e delle gambe, al fine di rimettere i posteriori sotto la massa.

4.- Gli arti posteriori non devono, tuttavia, essere spinti troppo in avanti sotto la massa, altrimenti il movimento è ostacolato da un accorciamento esagerato grande accorciamento della base (del cavallo). In questo caso, la linea superiore si allunga e si alza in relazione a quella inferiore, la stabilità è compromessa e il cavallo non riesce a trovare un equilibrio armonioso e corretto.

5.- D'altra parte, un cavallo la cui base è troppo lunga, che non può o non rifiuta di rimettere i suoi posteriori sotto la massa, non raggiungerà mai una riunione corretta, caratterizzato da "scioltezza e prestazione" e un impulso netto, che viene dall'attività del terzo posteriore.

6.- La posizione della testa e del collo di un cavallo nelle arie riunite è, naturalmente, una funzione del suo grado di preparazione e, in parte, della sua conformazione. In ogni caso, armonioso dal garrese alla nuca, punto culminante, e la testa sarà leggermente davanti alla verticale. Solo al momento dell'azione degli aiuti del cavaliere per ottenere una riunione momentanea e passeggera, la testa del cavallo può approssimarsi alla verticale.

DEFINIZIONI.-

Sulla mano: posizione della testa in cui il cavallo evita l'accettazione del contatto che avanza e alza la testa.

Attività: energia, vigore, vivacità - specialmente per quanto riguarda il terzo posteriore

Contro la mano: il cavallo spinge la bocca contro l'imboccatura con rigidità o senza cedimento del collo / nuca / mascella.

Equilibrio: distribuzione relativa del peso del cavallo e del cavaliere sul lato anteriore e posteriore (equilibrio longitudinale) e sulle gambe sinistra e destra (equilibrio laterale). Il cavallo è ben bilanciato quando il peso è equamente distribuito a sinistra ea destra e sufficientemente verso il terzo posteriore per consentirgli di lavorare con dorsi leggeri e mobili. La perdita di equilibrio equivale ad un improvviso aumento del peso sul terzo anteriore e / o su uno dei lati.

Incurvamento: la posizione laterale ad arco in cui il corpo del cavallo sembra formare una curva uniforme dalla nuca alla coda. Esempi di curvatura difettosa sono: solo piegando il collo, solo alla base del collo o incurvando il lato sbagliato.

Cadenza: marcata accentuazione del ritmo e del tempo (musicale) risultante da un tempo stabile e adeguato con impulso saltato

Riunione: la riunione è l'aumento della rimessa e dell'attività del posteriore, con le articolazioni piegate e flessibili, che si spostano verso l'interno sotto la massa del cavallo.

Contatto: Stato in cui non ci sono blocchi, interruzioni o debolezze nel circuito che unisce il cavaliere al cavallo in un'unità elastica e armoniosa. Il libero flusso di energia e l'influenza di e attraverso il cavaliere verso e lungo il cavallo e ritorno al cavaliere. Vedi "Permeabilità"

Contatto La connessione coerente ed elastica delle mani del cavaliere con la bocca del cavallo

.Impulso: Impulso. Rilasciare l'energia accumulata dalla rimessa. Nel domare l'impulso è associato alla fase di sospensione come quella che si verifica nel trotto e nel galoppo, ma che non si verifica nella fermata. Per questo l'impulso non è applicabile alla fermata.

Gli aiuti: reazione volontaria, sicura e immediata al supporto del cavaliere. Nella mano Accettazione flessibile e calma del contatto, con la corrispondente flessione laterale e longitudinale.

Arbio: un passo in cui i bipedi laterali si muovono all'unisono.

Regolarità: la purezza e la corretta sequenza dei passi delle arie.

Ritmo: la sequenza caratteristica delle orme e delle fasi di una aria in concreto.

Velocità: si riferisce ai metri al minuto / miglia all'ora, vale a dire: la velocità con cui il terreno è coperto. La velocità del cavallo può essere aumentata allungando il ritmo o aumentando il ritmo, o entrambi. Un ritmo più elevato non sempre si traduce in maggiore velocità. Non dovrebbe essere confuso con l'impulso.

Regolarità: gli interni sono allineati con quelli posteriori in linee rette o curve.

A Illegato VII

Criteri applicativi per la valutazione del foglio del Gran Premio.-

1.- La valutazione del grado di difficoltà di calcolo dei rischi nel foglio di lavoro del Gran Premio non può essere separata dalle altre note tecniche e artistiche. Esiste una stretta relazione tra il grado di difficoltà e l'esecuzione tecnica determinare le prime due note artistiche (ritmo, energia ed elasticità, così come l'armonia tra il cavaliere e il cavallo).

La mancanza di qualità nell'esecuzione degli esercizi dovrebbe essere considerata una mancanza nella capacità del binomio e dovrebbe essere presa in considerazione dalla giuria abbassando il grado di difficoltà.

2.- Il livello di difficoltà è determinato dal modo di eseguire gli esercizi di base della doma vaquera, (complicazione nelle loro combinazioni, riunione, sottomissione, equilibrio, calma, flessibilità) e quindi devono aumentare il grado di difficoltà e dell'esercizio stesso a condizione che la sua esecuzione sia tecnicamente corretta.

3.- Tutti gli esercizi devono essere chiaramente interpretati dal cavaliere, segnando il suo inizio, la sua direzione e la sua fine, in modo che il movimento possa essere chiaramente valutato.

4.- Durante tutta la composizione, gli esercizi devono essere eseguiti allo stesso modo con entrambe le mani, altrimenti l'esercizio completo non sarà considerato.

supererà il sufficiente (5). Tranne che nella figura 16 (passo indietro con ripartenza al passo e in slancio) che sarà a libera scelta del cavaliere.

5.- La performance del binomio nel foglio di lavoro Gran Premio deve essere interpretata in modo chiaro e logico, mostrando la vera armonia tra cavallo e cavaliere.

6.- Tutti gli esercizi che aumentano il grado di difficoltà saranno più apprezzati quando saranno pienamente integrati con la musica.

7.- Se il passo non viene mostrato alla giuria su linee rette e cerchi, ma solo chiaramente eseguito come movimento laterale, sarà considerato insufficiente e il suo grado non può essere superiore a 5.

8. Per una buona nota tecnica, la mezza piroetta vaquera sui posteriori sia al passo che galoppo, così come le piruetta vaquera al galoppo deve eseguirsi partendo da una linea retta.

9.- Il tempo massimo consentito per la realizzazione del foglio di lavoro Gran Premio sarà di 8 minuti. Qualsiasi esecuzione eseguita dopo tale orario non avrà alcun punteggio.

10.- Le note per la composizione tecnica saranno da 0 a 10. Il totale sarà calcolato aggiungendo le note una volta moltiplicate per i loro coefficienti.

Le cinque note che compongono la presentazione artistica saranno punteggiate e sommate dallo stesso sistema sopra descritto.

Il risultato finale sarà la somma del totale per l'esecuzione tecnica e il totale per la presentazione artistica.

Quel totale sarà passato al foglio classifica generale dove si sommeranno le note di tutti i giudici verranno giudici, si otterrà la media da cui detrarre le eventuali penalizzazioni

11.- Affinché la musica inizi a suonare, il partecipante deve fare un segnale alzando il braccio destro, avendo a disposizione 30 secondi per entrare in pista.

12.- La musica deve cessare con il saluto finale.

13.- I partecipanti devono fornire al tecnico dell'attrezzatura del lettore musicale, con sufficiente anticipo, la C.O. con la musica che andrà ad interpretare correttamente identificata.

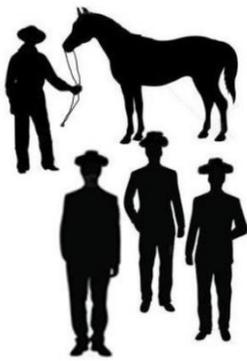
Sarà responsabilità del cavaliere il non verificare, con sufficiente preavviso, il corretto funzionamento del suo dispositivo di supporto delle informazioni.

14.- Ogni C.O. deve avere una registrazione musicale appropriata, per metterla a quei partecipanti che non la forniscono.

15.- Quando, per qualsiasi motivo, una volta iniziata la performance di un cavaliere sulla pista, la musica smetterà di suonare, potrà continuare gli esercizi fino a quando il tempo non sarà esaurito o la sua performance terminata, oppure interrompere la prova riprendendola dall'inizio e quando la riproduzione musicale è disponibile, considerando che opta per questa seconda se al momento dell'incidente il cavaliere si ferma. In questo caso, l'azione riprenderà nel modo sopra indicato.

16.- Nel foglio del Gran premio, la musica non è solo uno sfondo per rendere la prova più piacevole, ma è una parte fondamentale della composizione artistica, della coreografia, ecc., E deve essere in armonia con il ritmo dell'aria che è in esecuzione. Per questo abbiamo un flusso inesauribile nella nostra musica e danza Flamenca.

GRÁFICO DE LA REALIZACIÓN DE LA INSPECCIÓN VETERINARIA



Inspección visual del caballo



DIRECTRICES

