

RURAL TRAIL HORSE

Art.1 FINALITA'

Questa disciplina ha lo scopo di promuovere l'equitazione di campagna, di affrontare difficoltà tipiche dell'ambiente campestre e si rivolge a qualsiasi tipo di monta senza distinzione di bardatura.

ART. 2 TIPOLOGIA DI GARA

La prova di abilità è una disciplina che prevede il superamento di difficoltà entro un tempo prestabilito, che viene determinato in funzione della lunghezza del percorso. E' una gara di precisione per cui i binomi devono eseguire il tracciato entro un tempo limite.

La disciplina ha la finalità di mettere in risalto **la capacità esplorativa dell'animale, la tranquillità nell'affrontare le difficoltà, la capacità del cavaliere di utilizzare gli aiuti in modo impercettibile e poco invasivo** al fine di costruire con il cavallo un percorso di conoscenza reciproca che non richiede l'uso di pressioni coercitive e di punizioni per il superamento degli ostacoli.

ART. 3 PARTECIPAZIONE DEI CAVALLI E DEI CAVALIERI

Alle gare regionali e nazionali possono partecipare tutti i cavalli in possesso di certificato di origine, fermo restando gli obblighi previsti dalle norme sanitarie e ministeriali in genere.

Tutti i cavalieri dovranno essere muniti di patente ludica o agonistica rilasciata dalla ENDAS in corso di validità.

ART. 4 ORGANIZZAZIONE GARE

I comitati regionali dovranno prima del 31 dicembre di ogni anno presentare un calendario di massima inerente alle gare in regione.

E' possibile integrare gare anche durante l'anno agonistico con preavviso di almeno 30gg dalla loro esecuzione da inviare alla segreteria regionale per l'approvazione di quelle regionali e alla segreteria nazionale per quelle nazionali.

ART. 5 NUMERO MINIMO PARTECIPANTI

Qualora in una singola categoria non si raggiunga il numero di 3 partecipanti, la categoria potrebbe essere annullata, unificata con altra categoria inferiore o consentire la partecipazione fuori gara.

ART. 6 BARDATURE

Ogni cavaliere può decidere di montare con la bardatura che ritiene più opportuna purché risponda ai canoni estetici e alla tradizione culturale del tipo di bardatura. Nel caso in cui sia previsto un campionato, l'iscrizione allo stesso comporta che, se si decide di iniziarlo in una tipologia di monta e bardatura dovrà mantenerla per tutto il corso del campionato. Il cavaliere può decidere anche di partecipare con più cavalli con bardature diverse, ma le scelte vanno mantenute per tutto l'anno agonistico e non è possibile alternare cavalli e bardature.

ART.7 NUMERO OSTACOLI E LUNGHEZZA PERCORSO.

La prova consiste in un percorso di attraversamento di difficoltà di campagna naturali ed artificiali, da un minimo di 8 ad un massimo di 10 ostacoli. La lunghezza del percorso può variare da un minimo di 300 mt ad un massimo di 600 mt. Gli spostamenti tra una difficoltà e l'altra possono essere eseguiti al passo, al trotto o al galoppo, in funzione della categoria. Essendo la prova un percorso di precisione da eseguire entro un tempo limite, i giudici dovranno fornire la lunghezza del percorso ed il tempo oltre il quale è prevista l'eliminazione.

ART. 8 DIFFICOLTA'

Tale disciplina non prevede giudizi di stile, ma verrà considerata la tranquillità e la sicurezza del cavallo nell'affrontare la varie difficoltà. **Tutte le difficoltà vengono eseguite al passo, per cui se la ripresa prevede come andatura il trotto o il galoppo tra una difficoltà e l'altra, il binomio dovrà eseguire una transizione dal trotto/galoppo al passo circa 2 mt prima dell'ostacolo e, con minima stimolazione del cavaliere, il cavallo dovrà attraversare l'ostacolo. Una volta superato di circa 2 mt la difficoltà al passo, si riprende l'andatura prevista dalla ripresa (passo, trotto o galoppo) per affrontare la difficoltà successiva.** Il cavaliere in caso di difficoltà nel superamento di un ostacolo potrà chiedere di rinunciare e di andare alla difficoltà successiva alzando la mano (sempre dopo aver provato comunque a superare la difficoltà); ciò non comporterà l'eliminazione, ma una penalità. Si può rinunciare al massimo al superamento di 2 difficoltà, alla terza incapacità ci sarà l'eliminazione. L'ingresso della difficoltà dovrà essere segnalato da due bandierine, una bianca a destra ed una rossa a sinistra. Deve essere sempre lasciata all'animale libertà di esplorazione, che consiste nell'allungare il collo in prossimità della difficoltà per utilizzare in pieno i sensi dell'olfatto e della vista. Il cavaliere con leggere pressioni deve chiedere al cavallo di eseguire l'esercizio entro 20 secondi (il tempo ha inizio al superamento della linea immaginaria tra le due bandierine e termina con il completo superamento della difficoltà) e se entro questo tempo il binomio non dovesse superare la difficoltà gli verrà applicata una penalità, ma avrà comunque a disposizione altri 10 secondi, dopo di che gli verrà chiesto di andare alla difficoltà successiva con azzeramento del punteggio della difficoltà non superata. Pressioni eccessivi dopo il superamento delle bandierine di ingresso verranno penalizzate, mentre l'eventuale ricorso a punizioni comporterà l'eliminazione del binomio.

Tra una difficoltà e l'altra occorre mantenere l'andatura prevista dalla ripresa, senza interruzioni, cambiamento di andatura, volte, passi indietro e serpentine; il manifestarsi di tali incertezze comporterà una penalità sul giudizio finale.

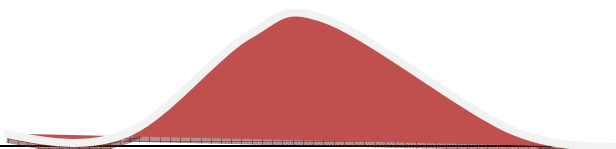
Le difficoltà previste sono le seguenti.


1	Trailer:	La prova consiste nel scendere da cavallo 2 mt prima del trailer, togliere le redini dal collo e condurlo all'interno al passo. L'animale deve seguire il cavaliere con naturalezza, il cavaliere deve liberare l'incollatura se il cavallo chiede di esplorare la pedana e quant'altro. Completata la fase di esplorazione (circa 5 secondi) il cavallo senza esitazione deve procedere all'interno del van. Per i trailer che prevedono la discesa anteriore la prova dovrà avvenire con salita dalla rampa posteriore e discesa da quella anteriore. Per i trailer senza discesa anteriore la prova prevede la salita e la discesa a retromarcia dalla rampa posteriore. Il cavallo
---	----------	--

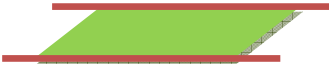

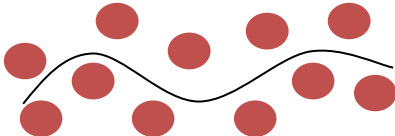
		uscendo dal van non deve precipitarsi all'esterno, ma cadenzando il passo deve procedere con calma e con il cavaliere che lo precede in caso di discesa o che lo segue in caso di retromarcia. Sia nella fase di salita che in quella di discesa le pressioni esercitate dal cavaliere devono essere minime. Il salto in discesa sarà penalizzato con l'azzeramento del punteggio.
2	Rami a terra:	La prova consiste nel superare in un'area delimitata di dimensioni 3x3 un mucchio di rami posti a formare una doppia X. Nel procedere l'animale non deve saltare, ma posizionare gli arti negli spazi vuoti. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il tocco dei rami non comporta penalizzazioni. La prova si intende superata quando il cavallo ha attraversato al centro la doppia X.
3	Cancello:	La prova consiste nell'apertura e successiva chiusura del cancello. Durante l'esecuzione il cavaliere non può lasciare con le mani il cancello ma deve mantenere il contatto fino alla chiusura dello stesso. L'esecuzione non deve mostrare incertezze del cavaliere e insofferenza del cavallo, ma il tutto deve essere eseguito con fluidità, con regolarità, senza eccessivi interventi di mano e di gamba. Se il cancello resta aperto o si apre dopo che il cavaliere si è allontanato il punteggio sarà azzerato.
4	Passi indietro:	La prova si sviluppa all'interno di un corridoio formato da due tronchi o barriere lunghi 3 mt, poggiati a terra e posti tra loro ad una distanza di 1 mt. Al termine del corridoio va posto un tronco o una barriera trasversalmente a delimitarne la fine. Il binomio deve entrare nel corridoio al passo, arrivare a toccare quasi la barriera posta in trasversale, attendere immobile per 3 secondi e successivamente fare retromarcia. Il tocco dei tronchi o delle barriere non comporta penalizzazione, purché i tronchi o le barriere non vengano spostate. L'uscita anche solo di un arto dalle delimitazioni laterali e frontali comporta l'azzeramento del punteggio.
5	Scalino o scalini:	La prova consiste nello scendere o nel salire al passo uno o più gradini di altezza max di 30 cm e lunghezza 1 mt in caso di più gradini. Il numero massimo di scalini è di 4. Il cavallo non deve saltare sia in discesa che in salita, ma mostrare sicurezza e tranquillità nell'affrontare l'esercizio ed il cavaliere deve assecondare l'azione del cavallo con minimi e quasi impercettibili interventi. Il salto sarà fortemente


		penalizzato.
6	Pozzanghera:	<p>La prova consiste nell'attraversamento al passo di una pozzanghera con acqua stagnante, profonda massimo 10 cm e delimitata in un'area di dimensioni 3mt x 3mt. L'ingresso deve prevedere una dolce discesa.</p> <p>Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il cavallo deve mostrare sicurezza nell'attraversamento al passo della difficoltà con minimi e quasi impercettibili interventi del cavaliere. Il salto nell'acqua comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà.</p>
7	Corso d'acqua:	<p>A differenza della pozzanghere dove l'acqua è stagnante, il corso d'acqua, nel caso in cui non fosse naturale come un fiume o un ruscello (altezza massima dell'acqua di circa 50 cm), deve essere realizzato in un'area delimitata di dimensioni 3mt x 3mt, profonda 20 cm, con movimento dell'acqua generato da un tubo nascosto da dove fuoriesce acqua corrente e con relativo scarico per mantenere il livello. L'ingresso deve prevedere una dolce discesa. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il salto nell'acqua comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà.</p>
8	Terreno fangoso:	<p>La prova consiste nell'attraversare un terreno fangoso in un'area delimitata di dimensioni 3mt x 3mt. Il salto comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare.</p>
9	Pedana	<p>La prova consiste nel superamento di una pedana di legno alta da 10 a 20 cm, lunga 3 mt e larga 1 mt. La struttura deve essere solida e non flettere al passaggio dei cavalli. Nel superamento della pedana il cavallo deve percorrerla per l'intera lunghezza, salendo con tutti e 4 gli arti dal lato trasversale in ingresso, dove sono poste le bandierine, e scendere dal lato opposto trasversale con tutti e 4 gli arti. Se durante la salita sulla pedana il cavallo dovesse salire con uno degli arti lateralmente o durante l'attraversamento dovesse mettere un piede al di fuori della stessa o durante la discesa dovesse scendere con un arto lateralmente, verrà azzerato il punteggio. Il salto comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le</p>

		pressioni nell'avanzare.
10	Ponticello:	La prova consiste nel superamento di un ponticello in legno posto al disopra di un fosso (profondo massimo 50 cm e largo max 2 mt) o di una semplice pedana in legno alta massimo 10 cm. La lunghezza del ponticello (pedana) deve essere di 3 mt, mentre la larghezza di 1,20 mt. Deve essere protetto lateralmente con paratie, staccionata o struttura simile di altezza minima 1 mt, la cui base deve essere a diretto contatto con il lato del ponte e per tutta la sua lunghezza. La struttura deve essere solida e tale da garantire la sicurezza del binomio. Nel superamento del ponticello il cavallo deve percorrerlo per l'intera lunghezza, salendo con tutti e 4 gli arti dal lato trasversale in ingresso, dove sono poste le bandierine, e scendere dal lato opposto trasversale con tutti e 4 gli arti. Se durante la salita sul ponticello il cavallo dovesse salire con uno degli arti lateralmente o durante l'attraversamento dovesse mettere un piede al di fuori del ponticello o durante la discesa dovesse scendere con un arto lateralmente, verrà azzerato il punteggio. Il salto comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare.
11	Piano ascendente:	La prova consiste nel percorrere un tratto di salita con forte pendenza al passo senza che il cavallo affretti l'andatura.
12	Piano discendente:	La prova consiste nel percorrere un tratto di discesa con forte pendenza al passo senza che il cavallo affretti l'andatura.
13	Piano ascendente/discendente	La prova consiste nel percorrere al passo un tratto di salita con forte pendenza e immediatamente nello scendere un tratto in discesa con forte pendenza al passo senza che il cavallo affretti l'andatura in entrambi le situazioni.



14	Scendere e montare in sella:	La prova consiste nel fermarsi in un cerchio di tre mt disegnato sul terreno (con calce, segatura, ecc.), in cui il cavaliere deve scendere da cavallo e risalire. Si può chiedere di scendere da entrambi i lati o alternare la discesa e la risalita (ad esempio si scende da sx e si risale da dx ed il contrario). Il cavallo deve tendenzialmente restare fermo, rilassato, non mostrare insofferenza. Compiere alcuni passi all'interno del cerchio non comporta penalizzazioni, mentre il superamento con un solo arto della linea del cerchio comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà.
15	Corridoio al galoppo di lavoro:	La prova consiste nel percorrere al galoppo di lavoro seduto un corridoio di 15 mt delimitato da strisce disegnate sul terreno. La rottura dell'andatura comporta l'azzeramento del punteggio alla difficoltà.
16	Corridoio al trotto di lavoro:	La prova consiste nel percorrere al trotto di lavoro seduto un corridoio di 15 mt delimitato da strisce disegnate sul terreno. La rottura dell'andatura comporta l'azzeramento del punteggio alla difficoltà.
17	Tappeto non rumoroso	<p>La prova consiste nell'attraversare un telo di dimensioni 3mt x 3mt delimitato ai lati da due barriere. Il tappeto deve essere attraversato al passo. Il salto comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il tocco delle barriere non comporta penalizzazione, purché non vengano spostate. L'uscita anche solo di un arto dalle delimitazioni laterali comporta l'azzeramento del punteggio.</p> 
18	Tappeto rumoroso	La prova consiste nell'attraversare un telo di dimensioni 3mt x 3mt delimitato ai lati da due barriere. Il tappeto deve essere attraversato al passo. Il salto comporta l'azzeramento del punteggio della difficoltà. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il tocco delle barriere non comporta penalizzazione, purché non vengano spostate. L'uscita anche solo di un arto dalle delimitazioni laterali comporta l'azzeramento del punteggio.

		
19	Dossi colorati	<p>La prova consiste nel simulare i dossi rallentatori che si possono incontrare sulle strade asfaltate di colore nero con strisce gialle. I cavalli dopo aver esplorato la difficoltà devono superarla al passo senza affrettare, senza esitazioni, senza saltelli. Queste incertezze verranno penalizzate mentre il salto comporta l'azzeramento del punteggio. I dossi devono almeno 3 e massimo 5, larghi 2 metri, profondi 50 cm e posti ad una distanza tra loro di 1 metro.</p> 
20	Telo sospeso	<p>La prova consiste nell'attraversare un telo tagliato a strisce e sospeso. La struttura deve essere alta 3 mt e larga 2 mt. Il telo può deve essere fissato al tetto della struttura e restare sospeso a 50 cm da terra. Deve essere sempre favorita l'esplorazione e devono essere ridotte le pressioni nell'avanzare. Il cavallo non deve mostrare incertezza e paura, attraversare la difficoltà senza affrettare l'andatura. Un attraversamento non fluido sarà penalizzato.</p>
21	Serpentina obbligata	<p>La prova consiste nell'eseguire un percorso a forma di serpentina tra ostacoli (massi o tronchetti di legno) posti sul terreno. Il cavallo deve mantenere un passo regolare e fluido, flettondosi nella direzione del movimento. Percorrere le curve della serpentina in controflessione, esitazioni e scarti saranno penalizzati. La lunghezza della serpentina deve essere di 10 mt e avere almeno due cambi di direzione.</p> 
22	Ponte basculante	<p>La prova consiste nel salire e scendere su e da un ponte che bascula mediante un supporto centrale</p>

		<p>trasversale. Il ponte deve essere lungo 4 mt, largo 1.50 mt con supporto alto 20 cm. Il cavallo deve salire senza incertezze sul ponte, percorrerlo, attendere la bascula e scendere senza affrettare.</p> 
23	Volta obbligata	<p>L'esercizio consiste nell'effettuare una volta all'interno di un quadrato di 9 mq, delimitato da n. 3 barriere di 3 mt sollevate da terra circa 10 cm e con al centro un punto fisso (ad esempio vaso, cono, pianta). Il binomio dovrà entrare al passo nel quadrato ed eseguire una volta girando intorno al punto fisso senza abbattere le barriere e mantenendo un passo fluido e regolare. Ogni interruzioni o rottura di andatura sarà penalizzata. L'ingresso nel quadrato potrà avvenire a dx o a sx del punto fisso a discrezione del giudice.</p>
24	Fossato	<p>La difficoltà consiste nel superamento di un fossato mediante attraversamento e senza salto. La profondità dovrà essere massimo di 50 cm ed avere una dimensione minima di 2 x 2. L'ingresso potrà prevedere una piccola discesa o uno scalino mentre l'uscita una piccola salita o uno scalino. Il cavallo deve affrontare l'esercizio in scioltezza, senza salti all'ingresso e all'uscita e mostrando sicurezza.</p>

Tra le difficoltà elencate il corridoio al trotto di lavoro seduto e al galoppo di lavoro seduto devono essere sempre presenti. La scelta delle altre facoltà è facoltativa.

ART. 9 PUNTEGGIO

La prova prevede un punteggio iniziale che è dato dalla somma dei punteggi assegnato alle singole difficoltà. Al punteggio iniziale verranno dedotte le penalità dovuto al mancato superamento di una o più difficoltà o per aver eseguito ad andatura non corretta l'attraversamento.

• Punteggio di partenza su ogni difficoltà	10
• Mancato rispetto dei 2 mt (circa significa +/-0.50 mt)	-3
• Leggera incertezza del cavallo durante l'esecuzione dell'esercizio	-2
• Forte incertezza del cavallo durante l'esecuzione dell'esercizio	-5
• Insofferenza del cavallo durante l'esecuzione	
• Pressioni eccessivi e ripetute	
• Salto non previsto	
• Non rispetto dell'andatura prevista per la difficoltà	-5
• Non rispetto dell'andatura nello spostamento tra una difficoltà e l'altra	
• Punizione	eliminazione
• Primo errore di percorso o superare una difficoltà già superata	-10

• Secondo errore di percorso o superare una difficoltà già superata	eliminazione
• Caduta del cavaliere	-10
• Seconda caduta del cavallo e/o del cavaliere	eliminazione

Quindi un percorso di 10 ostacoli avrà un punteggio iniziale di 100 (10 difficoltà x 10 punti).

ART. 10 GIUDIZIO

La prova precede oltre al punteggio assegnato in seguito alle penalità accumulate, anche un giudizio finale relativo alla regolarità di esecuzione del percorso, al rispetto dell'animale, alla sua capacità di affrontare le difficoltà con spirito di iniziativa esplorativa e senza incertezze nell'avanzare, sulla riunione delle andature nei corridoi e da un utilizzo leggero degli aiuti da parte del cavaliere. Il punteggio relativo al giudizio può variare da un minimo di 4 ad un massimo di 10.

ART. 11 CLASSIFICA

Nella prova di Rural Trail Horse la classificata è determinata dalla somma algebrica dei punti iniziali assegnati alle singole difficoltà e delle penalità accumulate durante il percorso a cui va aggiunto il punteggio relativo al giudizio finale.

ART. 12 CATEGORIE

Le categorie previste sono le seguenti:

- Ludica: riservato ai possessori di patente A indipendentemente dall'età; le andature consentite sono il passo ed il trotto. Non possono essere previste le difficoltà n. 3, 10, 15, 18, 22.
- Esperti: riservato ai possessori di patente B e superiore.

ART. 13 CAVALLI

I cavalli devono avere un'età minima di 4 anni.

Età cavalli	Patente	Categoria
4	C	Ludica
5 e oltre	B	Tutte

Numero di percorsi che può effettuare un singolo cavallo:

Categoria	Numero percorsi
Ludica	3
Esperti	2

ART. 14 GIURIA

Nelle gare regionali e nazionali è prevista la presenza di un solo giudice. Prima di ogni gara il giudice dovrà verificare la presenza delle condizioni di sicurezza, l'idoneità del tracciato, il rispetto delle difficoltà previste nel regolamento, il rispetto dell'abbigliamento e della bardatura presentati dai concorrenti.

In mancanza il giudice dovrà chiedere l'adeguamento del tracciato per assicurare la sicurezza, di spostare o di eliminare un ostacolo qualora lo ritenga non idoneo, pericoloso od in contrasto con il

regolamento, pena l'annullamento della gara. Potrà inoltre eliminare il binomio che presenta un abbigliamento/bardatura non adeguata.

ART. 15 PRESENTAZIONE IN CAMPO GARA.

Il cavaliere, chiamato ad entrare in campo gara per la prova, deve presentarsi al trotto di lavoro, fermarsi al centro del campo e salutare il giudice. Se un cavaliere chiamato per tre volte non si presenta sarà squalificato, a meno che non abbia avuto l'autorizzazione preventiva del giudice.

La partenza della prova sarà anticipata dal suono di una campana o di segnale simile. I cavalieri che dopo il suono della campana fanno trascorrere più di 30" senza aver dato inizio alla prova, saranno squalificati.

Il giudice può dispensare i cavalieri dal saluto per motivi di tempo.

ART. 16 MOTIVI DI SQUALIFICA

- Entrare in campo prima di essere chiamati;
- Iniziare la prova senza salutare il giudice non essendone stati dispensati;
- Entrare in campo con il percorso montato senza autorizzazione;
- Provare una difficoltà prima dell'inizio della gara;
- Presentare bardature od abbigliamento non idoneo;
- Utilizzare imboccature e altri accessori non previsti dal regolamento;
- Comportamento ingiurioso nei suoi confronti del giudice, di altri cavalieri, o del personale impegnato nella manifestazione;
- Ferire o maltrattare il cavallo in gara e fuori gara;
- Condizioni psico-fisiche non idonee a partecipare alla gara del cavallo o del cavaliere.

ART. 17 CAMPI GARA

I campi gara potranno essere in sabbia, terra o erba, purché privi di pietre o altri ostacoli pericolosi e dovranno essere sempre ben delimitati e sicuri per il pubblico, per i cavalieri e per i cavalli.

Una volta montato il campo gara e posizionate le difficoltà, nessuno potrà entrare in campo, (neppure a piedi) eccetto il giudice ed il personale di servizio. Le varie difficoltà devono essere numerate progressivamente e la direzione di ingresso deve essere segnalata ponendo 2 mt prima della difficoltà due bandierine in direzione delle due estremità della stessa, una rossa a sinistra e una bianca a destra.

La ricognizione del percorso è obbligatoria e i cavalieri potranno accedere al campo per la ricognizione solo a piedi e dopo che il giudice avrà dato CAMPO APERTO. La ricognizione non potrà superare i 20 minuti.

ART. 18 RECLAMI

Sono consentiti solo reclami scritti e motivati, previo versamento della somma di euro 50,00 (cinquanta), i quali saranno rimborsati nel caso che il reclamo venga accettato.

I reclami devono essere presentati al giudice entro il tempo massimo di 30' dopo la pubblicazione della classifica definitiva.

I reclami possono essere accettati solo se presentati direttamente dal concorrente.

ART. 19 ISCRIZIONI

Le iscrizioni alle gare dovranno giungere ai comitati organizzatori entro il tempo limite di 3 giorni antecedenti alla gara; non saranno accettate dopo tale termine. Sarà a discrezione delle segreterie accettare o meno eventuali ritardatari per cause di forza maggiore, se motivate per scritto e comprovate.

ART. 20 ATTREZZATURA

Sono consentiti:

- Tutti i tipi di filetti;
- Morsi con leve di lunghezza massima 15 cm;
- Capezzine in tela, cuoio e corda.

Sono vietati:

- Martingale di ogni tipo;
- Redini di ritorno, gogue e qualsiasi attrezzo coercitivo;
- Chiudi bocca.
- Imboccature che possono procurare lesioni alla bocca del cavallo come ad esempio filetto a tortiglione, filetto con cannone a spigolo, ecc.; sarà il giudice a valutare l'idoneità o meno dell'imboccatura.
- Capezzine con struttura rigida che agisce sul naso del cavallo.
- Qualsiasi attrezzo che può compromettere lo stato di salute del cavallo.

