



**ASSOCIATION INTERNATIONALE
D'ATTELAGE DE TRADITION**
95, AVENUE VICTOR HUGO F-75116 PARIS
Tél/Fax. 0033 (0)3 4409 71 23
E-mail : info@aiat-driving.net

Regolamento CAT e CIAT 2022

Il traguardo che si intende raggiungere organizzando concorsi di attacchi di Tradizione è di coltivare e mantenere l'arte di guida tradizionale e la cultura storica di epoche delle carrozze diverse (primo 1945). Vengono valutati la conoscenza ed il corretto utilizzo che dimostrano i cocchieri. Il concorso si sviluppa in tre parti:

A: Presentazione - B: Percorso su distanza - C: Maniabilità

Condizioni di partecipazione

I cocchieri partecipanti ad un concorso nazionale (CAT) o internazionale (CIAT) devono avere l'età minima di 12 anni. Se il cocchiere partecipante è minorenne, da 12 a 16 anni, dev'essere accompagnato da una persona adulta. Si può partecipare soltanto se sono state pagate le spese d'iscrizione. Devono essere presentati i passaporti validi dei cavalli e la comprova che i partecipanti abbiano un'assicurazione infortuni come pure l'assicurazione quali detentori di animali che comprenda pure la conduzione di carrozze con equini. Possono partecipare solamente cavalli, pony, muli ed asini che sono debitamente vaccinati (certificato veterinario da presentare). Se i certificati non vengono presentati non è ammessa la partecipazione. Un cavallo da tiro pesante può partecipare anche nella categoria mezzo sangue, se lo fa per tutta la stagione. Nella categoria dei cavalli da tiro pesante possono partecipare solamente animali, quali sono ammessi sotto questo nei registri francese o esteri.

Giuria

La giuria è composta da un giudice responsabile e da uno a due giudici conosciuti AIAT. E' loro compito garantire la corretta applicazione del regolamento.

La giuria ha la facoltà di eliminare un equipaggio se: un cavallo si trova in cattivo stato di salute, il cocchiere dimostra insufficiente esperienza o se i finimenti e/o carrozza presentano mancanze tali da compromettere la sicurezza.

Carrozza

Le carrozze d'epoca (costruite prima del 1945) sono valutate su una scala di 20 punti (coefficiente 3). Copie di carrozze d'epoca raggiungono un massimo di 20 punti (coefficiente 1).

Il numero di partenza di ogni equipaggio dev'essere esposto ed appeso sulla carrozza in modo ben visibile.

Il partecipante che dà false informazioni della carrozza, viene punito con l'eliminazione.

Prove

Gli equipaggi devono essere accompagnati con un numero di groom seguenti (con vestiti adatti):

- Attacco singolo, Parigi, Tandem o Troika: 1 accompagnatore,
- Unicorn, Random, Tiri a 4, cinque o più elementi: 2 accompagnatori.

Non è permesso durante tutta la gara di cambiare cavalli, numero dei groom, nè carrozza o finimenti. Ogni cambiamento viene punito con 20 punti di penalità. Il cambiamento del cocchiere comporterà l'eliminazione. Cocchiere, groom e passeggeri possono cambiare i vestiti durante le 3 prove soltanto per motivo di pioggia forte.

La frusta, adatta per il tipo di carrozza (tiro a uno, due, quattro o tandem), deve essere tenuta nella mano durante tutto il concorso. Per uso di frusta non ammesso o non tenuto nella mano durante le prove, si applicano 10 punti di penalità. Ogni cavallo può partire solamente una volta per ogni prova. La partecipazione alla premiazione é obbligatoria. Eccezioni per motivi di forza maggiore devono essere concesse dal presidente della giuria. Ogni aiuto esterno durante le 3 prove viene punito con la squalifica.

A. Presentazione

Gli attacchi vengono valutati da parte di ogni giudice in posizione di arresto (alt). Durante la presentazione valgono i criteri vigenti dell'AIAT che vietano stinchiere, bendaggi, protezione per gli zoccoli, protezione per le gambe di qualsivoglia genere. In caso di mancata osservanza di questa regola verranno applicati 10 punti di penalità.

Ogni partecipante che si presenterà in ritardo alla presentazione o/e alla partenza per il percorso di distanza (2. giorno) sarà penalizzato con 5 punti.

B. Percorso di campagna

Il percorso di campagna richiede da parte del cocchiere sufficiente conoscenza delle andature e la capacità di condurre l'attacco in condizioni normali. Il percorso di campagna è concepito in modo tale che ogni modello di carrozza possa percorrerlo senza problemi. La distanza del percorso dev'essere tra 12 e 17 km e meno di 9 km per gli asini e deve essere fatto senza interruzione del percorso. Il cocchiere guida sotto la propria responsabilità ed in ogni momento deve rispettare le regole generali di circolazione.

Le velocità medie sono le seguenti:

- 6 km/h per asini
- 9 km/h per piccoli poni (fino 1.32 m) sangue freddo e asini grandi
- 11 km/h per poni (da 1.33 m)
- 13 km/h per sanguecaldo
- 11 km/h per cavalli da tiro pesanti (carrozza Coaches)

Il Delegato Tecnico può ridurre in ogni momento le suddette velocità in considerazione della struttura topografica del terreno o di condizioni particolari. Deve informarne la giuria.

Il tempo stabilito ha un margine di 1 minuto in più o in meno. Ogni secondo in più o in meno verrà penalizzato con 0.2 punti.

Il percorso di campagna dovrà contenere al massimo 5 ostacoli (PC = passaggi controllati)

L'ultimo ostacolo dovrà essere almeno 300 metri prima dell'arrivo (vedi lista sugli ostacoli dell'AIAT).

Un attacco che negli ultimi 300 metri si ferma viene penalizzato con 5 punti.

Chi prova l'esecuzione di un esercizio (ostacolo) prima dell'inizio della gara verrà squalificato. Per ogni aiuto esterno durante il percorso di distanza verranno dati 10 punti di penalità. L'uso dei freni nelle prove viene punito con 10 punti di penalità. Se viene danneggiato un ostacolo all'arrivo, durante l'esercizio o alla fine, tanto che non si può più eseguire la prova nel modo corretto, vengono applicati 10 punti di penalità. I PC devono essere attraversati nella linea diretta e senza interruzione. Eccezione: retromarcia.

Esempio: la volta é un cerchio chiuso. La prova del bicchiere può essere fatto solamente in una linea diretta da A a B.

C. Maniabilità

Questo esercizio richiede al cocchiere di percorrere con il suo equipaggio un percorso predefinito.

La superficie del campo gara dev'essere tra 6000 e 8000 m². Il terreno dev'essere pianeggiante e non contenere buchi o essere dissestato, per non mettere in pericolo gli equipaggi. La velocità per i sangue freddo, tandem o quadriglie è di 180 mt/min, per tutte le altre categorie è di 200 mt/min e per asini è di 160 mt/min. L'utilizzo dei freni a disco è proibito e viene penalizzato con 10 punti.

Un equipaggio viene squalificato se per eseguire il percorso impiega il doppio del tempo permesso.

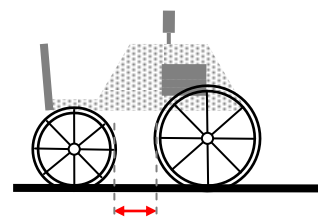
Il percorso contempla al massimo 20 ostacoli, la combinazione con pertica (scatola) non è permessa.

La distanza tra un ostacolo e l'altro dev'essere di almeno 12 metri.

Distanza delle porte:

- per carrozze con 2 ruote la distanza viene aumentata di 30 cm
- per carrozze con 4 ruote viene misurata la distanza delle ruote dell'asse posteriore. Poiché carrozze d'epoca sono spesso costruite lunghe, viene calcolata la distanza dei coni in proporzione alla distanza minore tra il rivestimento (può essere una gommazione o un ferramento esterno) delle ruote anteriore e posteriore. Come segue:

Distanza tra le ruote (riferimento)	Distanza tra i coni
meno di 40 cm	Covergenza + 30 cm
tra 40 cm e 59 cm	Covergenza + 35 cm
tra 60 cm e 89 cm	Covergenza + 40 cm
più di 90 cm	Covergenza + 45 cm
all'eveque (sangue caldo)	Distanza totale 230 cm
all'eveque (sangue freddo)	Distanza totale 250 cm



Distanza tra le ruote (riferimento)

Il percorso di maniabilità è reso libero alla visione dei concorrenti un'ora prima dell'inizio della competizione. I cocchieri devono presentarsi alla visita del percorso in tenuta corretta. Ogni mancato rispetto di questa regola viene punito con 5 punti. Prima della partenza dell'equipaggio il partecipante deve salutare la giuria. Al termine del percorso non deve nuovamente salutare la giuria.

Ogni eccedenza di tempo viene penalizzato con 0.2 punti per secondo. Il mancato passaggio attraverso la linea di partenza viene penalizzato con 10 punti. La giuria invita l'equipaggio a ripetere la partenza.

Per ogni pallina che cade vengono conteggiati 5 punti di penalità ma per ogni porta verranno conteggiati al massimo 5 punti.

Il passaggio attraverso le porte con l'equipaggio completo dovrà avvenire secondo i numeri segnalati. In nessun caso è permesso ripassare, indipendentemente dalla direzione, da una porta la seconda volta. Se dovesse accadere vengono conteggiati 5 punti di penalità.

Se un cocchiere ha tralasciato una porta può ancora effettuare il passaggio fintanto che non abbia già passato un'altra porta. In caso contrario vengono conteggiati 10 punti di penalità. Qualsiasi porta che, indipendentemente che sia già stata passata o meno, viene abbattuta viene conteggiata con 10 punti di penalità.

Se vengono abbattute porte non ancora attraversate, la giuria suona il campanello per fermare il tempo, fintanto che la porta è rimessa in ordine. L'equipaggio può continuare il percorso soltanto dopo il segnale della giuria.

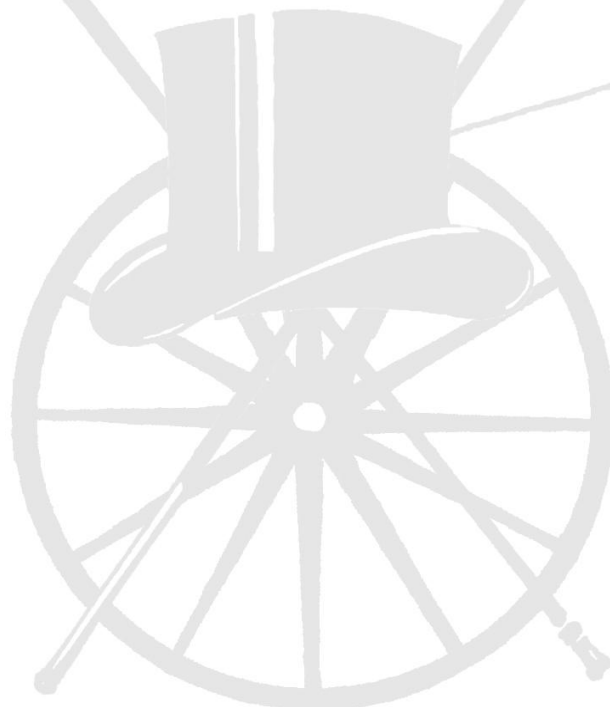
Una porta che viene superata solo parzialmente viene penalizzata, anche senza abbattimento della pallina, con 5 punti.

La giuria suona il campanello subito nei casi di discrepanze. L'equipaggio corregge immediatamente la discrepanza e finisce il percorso. In questo caso il tempo non viene fermato.

Al termine del percorso se il concorrente lascia il campo gara senza passare attraverso l'arrivo il conteggio del tempo prosegue.

In questo caso al concorrente vengono conteggiati, oltre al tempo, 10 punti di penalità.

Un rifiuto o una manovra di deviazione non vengono penalizzati extra.



AIAT