



HORSE RAID

ADVENTURE

Regolamento aggiornato al 15.12.2025

1. DEFINIZIONE

Si tratta di una prova di resistenza, adattamento e abilità a cavallo lungo uno o più percorsi di natura diversa e di distanza variabile in base ai livelli previsti.

Questo tipo di gara è "a tempo", quindi non è previsto un tempo minimo, ma solo un tempo massimo di percorrenza, scelto e calcolato in funzione del livello di difficoltà del percorso. Tuttavia, durante lo svolgimento della gara sono previste delle soste obbligatorie, dette "**check point**", in cui il cavallo viene sottoposto a controlli medici da parte di veterinari incaricati che ne verificano lo stato di salute e la capacità di proseguire e concludere la competizione, tramite la valutazione di precisi parametri e con l'applicazione di criteri prestabiliti.

2. TIPOLOGIE DI PARTECIPAZIONE E CLASSIFICHE

Le gare potranno essere organizzate e svolte sia in forma di partecipazione individuale, che a squadre, anche in concomitanza, ma con relative distinte classifiche. Per la partecipazione a squadre potrà essere previsto un numero di due o quattro binomi, che dovranno essere identificati con una denominazione scelta dai concorrenti e un segno distintivo appositamente scelto e comunicato dal comitato organizzatore al momento della iscrizione, sia esso un colore, un segnale, o quant'altro utile alla identificazione.

Classifica individuale : Per la classifica individuale sarà previsto un podio per i primi tre che taglieranno il traguardo in ordine di arrivo e che supereranno la visita finale con successo. In caso di non superamento della visita finale, verrà seguito lo scorrimento degli ordini di arrivo.

Classifica a squadre : Per la classifica a squadre sarà previsto un podio per le prime tre che taglieranno il traguardo in ordine di arrivo e che supereranno la visita finale con successo. Per ottenere la qualificazione la squadra dovrà completare la gara con almeno la metà dei suoi componenti, altrimenti essa non potrà accedere alla classifica. In caso di non superamento della visita finale, verrà seguito lo scorrimento degli ordini di arrivo.

3. VISITE VETERINARIE

Le visite dei cavalli sono previste prima della gara "Start Check", durante la gara "Check point" e alla fine di essa, o di ogni giorno di gara per le gare di più giorni "Final Check". Tutte saranno svolte secondo criteri e dinamiche di valutazione prestabiliti, apponendo i dati riscontrati su una scheda assegnata ad ogni binomio. I parametri soggetti al controllo medico su ogni cavallo sono: il battito cardiaco, il movimento intestinale, il respiro, lo stato delle mucose, il riempimento capillare, lo stato di disidratazione e infine l'andatura. Numeri o lettere progressivi corrisponderanno ai gradi di giudizio da parte dei medici veterinari incaricati e decreteranno la facoltà del binomio a prendere parte alla gara, proseguirne la partecipazione

e concluderla qualificandosi. La valutazione negativa dello stato di salute del cavallo causerà in maniera insindacabile l'esclusione del binomio dalla gara. Il cavallo verrà considerato idoneo a prendere parte o a proseguire la gara se il suo battito cardiaco non supererà i 65 battiti al minuto e i suoi parametri metabolici e di andatura rispetteranno i criteri di valutazione seguenti : da 1 a 3 per le valutazioni tramite numeri e da A a C per le valutazioni tramite lettere. Più precisamente: - per le valutazioni tramite numeri quelle che avranno esito 1 e 2 consentiranno la prosecuzione della gara, mentre quelle con esito 3 decreteranno l'esclusione dalla competizione; - per le valutazioni tramite lettere quelle che avranno esito A e B consentiranno la prosecuzione della gara, mentre quelle con esito C decreteranno l'esclusione dalla competizione.

4. VETERINARI

Per ogni manifestazione dovranno essere incaricati medici veterinari iscritti all'albo professionale che abbiano già comprovata esperienza nel settore equestre o, se previsto, che abbiano i necessari requisiti stabiliti dalla Federazione o dall'Ente di Promozione Sportiva a cui il comitato organizzatore o l'evento aderirà, oppure ancora in alternativa, abbiano sostenuto un esame apposito disposto dalla Federazione o dall'Ente di promozione sportiva a cui il Comitato Organizzatore e l'evento aderiranno. Per ogni manifestazione con un massimo di 20 binomi partecipanti verranno incaricati n. 1 veterinario. Oltre tale numero sarà necessario incaricare un ulteriore veterinario ogni 20 binomi in più. Il medico veterinario incaricato potrà scegliere di essere affiancato da ufficiali di disciplina, riconosciuti dalla segreteria regionale della Federazione o dell'Ente di promozione sportiva a cui il Comitato Organizzatore e l'evento aderiranno, che dovranno essere indicati con apposita dichiarazione del veterinario incaricato e ai quali potrà essere conferito il compito di controllare il corretto svolgimento delle visite e rilevare esclusivamente il dato cardiaco attraverso lo strumento di rilevazione (cardiofrequenzimetro) in dotazione dal comitato organizzatore, annotando questo sulla scheda di gara del binomio. A tali figure è tassativamente vietato esprimere giudizi o valutazioni sul binomio concorrente e, tanto meno, effettuare il controllo degli altri parametri previsti in seno alla visita veterinaria, che saranno a cura del solo veterinario incaricato.

5. GIUDICI E UFFICIALI DI DISCIPLINA

Per ogni manifestazione verranno incaricati uno o più giudici, indicati dall'Ente di Promozione Sportiva o dalla Federazione a cui il comitato organizzatore e l'evento aderiranno, che avranno il compito di verificare il rispetto del regolamento e il corretto ed etico svolgimento delle attività. Avranno, altresì, l'obbligo di verificare che le bardature, gli accessori e qualsivoglia strumento in uso ai cavalieri non arrechino danni, anche presumibili, ai cavalli. Ove venissero riscontrate eventuali violazioni di questa imprescindibile condizione, queste causeranno l'eliminazione del binomio in qualsiasi momento della gara. Per ogni manifestazione con un massimo di 20 binomi partecipanti verranno incaricati n. 1 giudice. Oltre tale numero sarà necessario incaricare un ulteriore giudice ogni 20 binomi in più. Essi saranno affiancati da una commissione di ufficiali di disciplina riconosciuti dalla segreteria regionale della Federazione o dell'Ente di promozione sportiva a cui il Comitato Organizzatore e l'evento aderiranno, incaricati in numero variabile in funzione delle categorie e delle relative esigenze di gara.

6. RESPONSABILE DEL PERCORSO

Ogni comitato organizzatore dovrà indicare un responsabile del percorso che dovrà collaborare con i giudici e gli ufficiali incaricati e dovrà essere sempre a disposizione dei cavalieri e delle loro assistenze per ogni necessità in merito alle informazioni geografiche e logistiche della gara.

7. SEGRETERIA DI GARA

Per ogni manifestazione verrà incaricato uno o più ufficiali di disciplina riconosciuti dalla segreteria regionale della Federazione o dell'Ente di promozione sportiva a cui il Comitato Organizzatore e l'evento aderiranno, addetti alle iscrizioni dei partecipanti, al controllo della documentazione, alla gestione dei dati di gara e alla redazione delle classifiche poi ratificate e firmate dal giudice incaricato.

8. CRONOMETRAGGIO

Per ogni manifestazione sarà necessario un servizio di gestione e cronometraggio dei tempi gara, da rendersi pubblici in tempo reale ed essere forniti ai cavalieri durante le fasi di percorrenza e le operazioni di controllo.

9. PERSONALE AGGIUNTIVO

Per ogni manifestazione sarà necessaria la presenza di personale addetto al primo soccorso, un medico di servizio, un presidio ambulanza presso i punti di partenza e arrivo, oltre a personale incaricato per eventuali attraversamenti stradali o gestione del traffico veicolare dove necessario. Si precisa che per ogni manifestazione non sarà previsto l'obbligo della presenza di un maniscalco di servizio, ma sarà facoltativo incaricarne uno.

10. LIVELLI

I livelli delle gare di Horse Adventure sono tre.

- **Liv. Experience**, da disputarsi su distanze comprese tra minimo 20 e massimo 40 km, da svolgersi in un solo giorno.
- **Liv. Gran Tour**, da disputarsi su distanze comprese tra minimo 60 km e massimo 80 km, da svolgersi in uno o due giorni.
- **Liv. Iron**, da disputarsi su distanze comprese tra minimo 100 e massimo 120 km, da svolgersi in due o tre giorni.

11. PERCORSI

I percorsi saranno costituiti da sentieri di campagna già esistenti o tracciati all'occorrenza, segnalati con modalità rese note durante i Meeting pre gara o attraverso le varie forme di comunicazione delle informazioni di gara ai partecipanti. Tali segnali verranno posti a conferma del tracciato indicato nella **"road map"**, una mappa del percorso in scala, fornita in formato telematico non prima delle 48 ore precedenti la gara, o data in dotazione al momento del perfezionamento dell'iscrizione, attraverso la quale ogni partecipante dovrà essere in grado di orientarsi. Ogni binomio dovrà attraversare dei punti di passaggio obbligatorio, oltre i check point, distribuiti lungo la percorrenza, detti **"crossing point"**, presso i quali personale incaricato verificherà il corretto transito dei concorrenti. Il mancato passaggio da tali punti e il mancato rispetto del tracciato decreteranno l'eliminazione dalla gara.

12. ORGANIZZAZIONE E LUOGHI DI SVOLGIMENTO

Le gare potranno essere organizzate da Società o Associazioni sportive, da Enti privati e pubblici, ovvero da Comitati di fatto costituiti rappresentati da tesserati alla Federazione o all'Ente di promozione sportiva a cui l'evento aderirà. L'organizzazione e lo svolgimento della manifestazione dovrà essere richiesto attraverso apposito modulo da destinare alla segreteria regionale della Federazione o dell'Ente di promozione sportiva a cui l'evento aderirà. Le gare potranno essere anche organizzate o svolte direttamente dalla segreteria regionale della Federazione o dell'Ente di promozione sportiva che vorrà promuoverlo o per il quale ne perverrà richiesta da singoli interessati, incaricando all'occorrenza personale tesserato. Le gare potranno essere svolte ovunque nel territorio italiano, a condizione che sussistano sempre le condizioni ambientali, igieniche, logistiche e di garanzia della incolumità di cavalli e cavalieri. Se necessario, i comitati organizzatori dovranno ricevere ogni necessaria autorizzazione da enti e organi pubblici deputati alla giurisdizione del relativo territorio e non dovranno esservi vincoli di nessun genere per lo svolgimento della manifestazione. Tali condizioni dovranno essere verificate dal giudice incaricato prima dello svolgimento della gara, pena l'annullamento dell'evento.

13. LE TAPPE

Ogni gara dovrà essere divisa in "tappe" di lunghezza non superiore a 20 km ciascuna e potrà essere in forma di anello, quindi tornando allo stesso punto di partenza, o in linea, quindi raggiungendo un luogo di arrivo diverso dal luogo di partenza. Ogni tappa non potrà essere ripetuta più di una volta per le gare di categoria Experience e non potrà essere ripetuta più di due volte nello stesso giorno per le gare di categoria Gran Tour e Iron.

14. PARTENZA E TEMPI DI GARA

Le partenze di ogni categoria prevista dalla manifestazione avverranno in frotta. Potranno essere previste, solo in alcuni casi valutati dalla segreteria regionale, delle "prove speciali cronometrate", con partenze scaglionate per singolo binomio o per gruppi di binomi. Il tempo massimo di percorrenza verrà determinato dal giudice incaricato in funzione della lunghezza e della difficoltà del percorso, oltre che delle condizioni atmosferiche.

15. START CHECK

Il giorno prima, o non oltre 1 ora prima, dell'inizio della competizione, i cavalli saranno sottoposti a visite veterinarie preliminari. Esse saranno svolte secondo criteri e dinamiche di valutazione prestabiliti di cui al punto 3, apponendo i dati riscontrati su una scheda assegnata ad ogni binomio. I cavalli dovranno essere presentati alla visita senza alcuna bardatura, finimento o accessorio ad eccezione della cavezza e della longhina per la sua conduzione. I cavalli maschi stalloni potranno essere condotti con il morso.

16. CHECK POINT

Al termine di ogni tappa il binomio dovrà rispettare una sosta obbligatoria minima della durata di 20 minuti. Per ripartire allo scadere di tale tempo di sosta, il binomio dovrà chiedere di essere sottoposto alla visita veterinaria entro 10 minuti dal suo arrivo. Decorso tale termine il binomio avrà diritto a chiedere di essere sottoposto alla visita veterinaria entro e non oltre i successivi 10 minuti, ma incorrendo in una penalità esattamente proporzionale al ritardo della sua visita, che determinerà il relativo posticipo della sua sosta obbligatoria e, quindi, della sua ripartenza. Il cavallo verrà considerato idoneo a proseguire la gara se il suo battito cardiaco non supererà i 65 battiti al minuto e le sue condizioni fisiche rispetteranno i parametri metabolici e di andatura previsti di cui al punto 3, apponendo i dati riscontrati su una scheda assegnata ad ogni binomio. Alle visite veterinarie presso i check point i cavalli potranno essere presentati sellati, ma senza accessori che coprano la visione degli arti. I binomi che non supereranno la prima visita, potranno chiedere di essere sottoposti ad una seconda visita entro i primi 10 minuti previsti o, decorso questo termine, entro il limite dei 10 minuti successivi su indicati, incorrendo nelle relative penalità descritte. Se la seconda visita non verrà superata o se non verrà rispettato il termine dei 20 minuti totali (10+10) per la richiesta della visita, il binomio verrà eliminato e verrà apposta una sigla sul cartellino di viaggio sotto la dicitura "KO". Per i binomi considerati idonei verrà indicato l'orario di ripartenza sul cartellino di viaggio sotto la dicitura "GO". I binomi potranno ripartire entro i 10 minuti successivi al "GO", pena l'eliminazione dalla gara.

17. FINAL CHECK

Il Final check è la visita finale che dovrà essere svolta entro 30 minuti dall'arrivo per tutte le categorie. I cavalli dovranno essere presentati alla visita senza alcuna bardatura, finimento o accessorio ad eccezione della cavezza e della longhina per la sua conduzione. I cavalli maschi stalloni potranno essere condotti con il morso. Essa seguirà gli stessi criteri di cui al punto 3 e il suo esito decreterà il completamento della prova e la conseguente qualifica per il binomio, oppure la sua eliminazione. N.B. LA VISITA FINALE POTRÀ ESSERE CHIESTA UNA SOLA VOLTA.

18. ASSISTENZE

L'assistenza ai binomi potrà essere fatta soltanto presso i check point e in alcuni casi previsti durante gli attraversamenti stradali. Essa non potrà avere luogo entro i 3 metri dall'ingresso dell'area predisposta per le visite veterinarie. All'interno della stessa area avranno accesso solo due persone per ogni cavallo e a queste sarà vietato prestare ulteriore assistenza all'animale e utilizzare dispositivi di rilevazione della frequenza cardiaca o di altri parametri metabolici al di fuori di quelli in dotazione e in uso ai medici veterinari e agli ufficiali di disciplina. Non è fatto obbligo per i comitati organizzatori di provvedere ad approvvigionamenti di acqua presso i Check Point o lungo il percorso di gara.

19. REQUISITI E QUALIFICHE CAVALIERI

Per partecipare alle gare di H.A. è necessario il tesseramento a PGS- Settore equestre ed OIPES ed essere muniti di abilitazioni o patenti emesse da Federazioni o Enti di promozione sportiva riconosciute dal Coni. Ai fini assicurativi, ogni partecipante dovrà stipulare una polizza convenzionale sottoposta dal Comitato Organizzatore, o in alternativa tesserarsi, anche per il singolo evento, alla Federazione o all'Ente di Promozione Sportiva a cui il comitato organizzatore e la manifestazione aderiranno. Potranno partecipare i cavalieri che avranno compiuto la maggiore età e che formeranno una liberatoria apposita al momento della iscrizione.

Per partecipare alle gare di livello Experience sarà necessario essere in possesso di una abilitazione di livello base o superiore. Per partecipare alle gare di livello Grand Tour sarà necessario essere in possesso di una abilitazione del tipo Brevetto E Fise, livello 3 Engea o di altro tipo equiparabile.

Per partecipare alle gare di livello Iron sarà necessario essere in possesso di una abilitazione del tipo Brevetto E Fise, livello 3 Engea o di altro tipo equiparabile da almeno 6 mesi.

20. REQUISITI E QUALIFICHE CAVALLI

Per partecipare alle gare di Horse Raid Adventure i cavalli dovranno essere muniti di libretto anagrafico o di origine, essere in regola con le vaccinazioni e la prevista documentazione sanitaria. Essi dovranno essere censiti negli elenchi del comitato organizzatore entro 15 giorni dalla gara, con identificazione documentale e fotografica. Per partecipare alle gare dei vari livelli essi dovranno dimostrare i seguenti requisiti :

Per il livello Experience aver compiuto 4 anni di età.

Per il livello Gran Tour aver compiuto i 5 anni di età e aver concluso positivamente almeno una gara di categoria Experience o aver partecipato con risultato positivo ad almeno una gara di resistenza ufficiale di distanza pari o superiore a 20 km.

Per il livello Iron aver compiuto i 6 anni di età e aver concluso positivamente almeno una gara di categoria Gran Tour o aver partecipato con risultato positivo ad almeno due gare di resistenza ufficiali di distanza pari o superiore a 60 km.

21. PERIODI OBBLIGATORIO DI RIPOSO DEI CAVALLI

Dovrà essere rispettato un periodo di riposo obbligatorio per ogni cavallo che parteciperà a due gare consecutive, secondo il seguente criterio : tra due gare consecutive di livello Experience il riposo obbligatorio dovrà essere di giorni 14; tra una gara di livello Experience e una gara di livello Grand Tour il riposo obbligatorio dovrà essere di giorni 21; tra due gare consecutive di livello Grand Tour il riposo obbligatorio dovrà essere di giorni 28; tra una gara di livello Grand Tour e una gara di livello Iron il riposo obbligatorio dovrà essere di giorni 35; tra due gare consecutive di livello Iron il riposo obbligatorio dovrà essere di giorni 42.

22. GARE DI PIÙ GIORNI

Per le gare di più giorni i binomi dovranno rispettare una sosta obbligatoria dall'arrivo del giorno precedente alla ripartenza del giorno successivo, la cui durata dovrà essere di minimo 12 ore e massimo 18 ore. Essa verrà decisa e comunicata ai concorrenti in sede di Meeting dai giudici incaricati, che sceglieranno in funzione della tipologia e della difficoltà del percorso. Gli orari di ripartenza dovranno essere indicati nella scheda di gara del binomio e ogni concorrente dovrà sottoporsi ad una visita preliminare (Start Check), svolta secondo i già citati criteri, 30 minuti prima della ripartenza. Ogni concorrente potrà scegliere di ripartire entro e non oltre i 30 minuti dall'orario indicato, pena l'eliminazione dalla gara.

23. PROGRAMMI DELLE GARE

I programmi delle manifestazioni dovranno essere resi noti ai cavalieri almeno 15 giorni prima del loro inizio, attraverso la pubblicazione degli stessi in ogni forma possibile. In calce ai programmi dovrà essere fornito il presente regolamento e tutte le informazioni e le comunicazioni utili, relativamente a tempi, luoghi, costi e quant'altro necessario, insieme ai contatti telefonici o telematici inerenti l'organizzazione

24. MEETING PRE GARA

Ogni comitato organizzatore dovrà provvedere al Meeting per fornire ai concorrenti tutte le informazioni e le comunicazioni utili ai fini della gara. Esso potrà essere svolto in ogni forma possibile e dovrà aver luogo almeno un ora prima della partenza. La comunicazione del meeting dovrà essere pubblica e esso dovrà essere inserito nel programma di gara con indicazione di luogo e orario.

25. ISCRIZIONI

Le iscrizioni alle gare dovranno avvenire non oltre i cinque giorni prima dell'inizio della competizione tramite versamento della metà dell'importo totale della quota di iscrizione prevista per singolo binomio o singola squadra. Il versamento del saldo della iscrizione dovrà avvenire presso la segreteria di gara, dove bisognerà presentarsi almeno due ore prima dell'inizio della competizione. I concorrenti che non si presenteranno alla manifestazione o che daranno comunicazione di rinuncia alla partecipazione dopo il versamento parziale dell'iscrizione perderanno la quota anticipata.

26. DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

I concorrenti dovranno ricevere ogni informazione necessaria sulla generale organizzazione della manifestazione, dalla pubblicazione del programma, sino allo svolgimento e alla conclusione della competizione. Essi avranno diritto a tutte le necessarie misure per una adeguata partecipazione alla gara, in ordine alla sicurezza, all'igiene e alla assistenza medica presso i luoghi di partenza e arrivo della competizione. I concorrenti, da parte loro, dovranno rispettare, in qualsiasi momento della competizione, una condotta decorosa, nel rispetto del regolamento e nel rispetto di persone, animali e cose. Ogni comportamento irrispettoso potrà essere sanzionato da parte dei giudici incaricati e degli assistenti incaricati anche con l'esclusione dalla competizione. Ogni concorrente dovrà indossare un casco protettivo omologato, dovrà indossare un abbigliamento consono e dovrà essere munito di un telefono cellulare, di cui dovrà fornire il numero alla segreteria di gara, pena l'esclusione dalla competizione. Ai cavalieri sarà vietato l'utilizzo di frustini, di speroni e di ogni strumento di sprono e di coercizione per i cavalli.

27. RECALMI

Ogni partecipante, in forma individuale o di squadra potrà proporre reclamo per presunte irregolarità o condotte difformi dal presente regolamento in forma scritta entro le ore 24 dalla fine della competizione, indirizzando il ricorso al comitato organizzatore e alle figure incaricate, quali giudici, veterinari e responsabili di percorso, nonché alla federazione o all'ente di promozione sportiva a cui il comitato organizzatore e l'evento aderiranno.

Quanto non espressamente descritto nel presente regolamento potrà ricondursi alle norme generali della disciplina di riferimento dell'Ente di promozione sportiva a cui il comitato organizzatore e la manifestazione aderiranno.

Il presente regolamento dell'Horse Raid Adventure è stato concepito e redatto nel mese di Novembre dell'anno 2025 da Coppa Francesco, nato a Catania in data 24/01/1977, C.F. CPPFNC77A24C351W. Esso viene concesso in uso esclusivo all'Ente "Engea", senza alcun onere, pretesa, o limiti di tempo, fino a eventuale revoca da parte del suo inventore. Esso non potrà essere utilizzato, copiato o riprodotto, nemmeno parzialmente, da altre associazioni, Enti o Federazioni, sia italiane, che estere. Ogni utilizzo arbitrario o non autorizzato potrà essere impugnato attraverso azioni di carattere legale.