



REGOLAMENTO **GIMKANA WESTERN**

1) CRITERIO DI REDAZIONE CLASSIFICHE

Le categorie previste sono SENIOR (OPEN) aperta a tutti i cavalieri e JUNIOR (YOUTH) riservata ai cavalieri al di sotto del 18° anno, vale a dire nati nel 1993 e seguenti fino al 10 anno, vale a dire nati nel 2001.

2) CAVALLI E CAVALIERI

Possono partecipare alle gare cavalli di età pari e/o superiore ai 4 anni vale a dire nati fino al 2007, con un limite massimo di 3 cavalli per ogni cavaliere, non necessariamente di proprietà dello stesso. Il cavaliere che presentasse in gara 2 o più soggetti acquisirà tutti i punteggi ma ai fini della classifica finale verrà computato unicamente il binomio cavallo-cavaliere.

Verranno stilate classifiche distinte in base al miglior piazzamento raggiunto in ogni singola gara con suddivisione in tre classi.

Il cavallo potrà gareggiare sia nella categoria junior che nella senior ma non potrà essere iscritto 2 volte nella stessa .

Il cavallo non potrà essere sostituito da un'altro cavallo in alcun caso ma in caso di infortunio potrà proseguire il campionato soltanto con il parere favorevole del veterinario incaricato, pena la squalifica del binomio.

3) SUDDIVISIONE IN DIVISIONI

Per concedere ad ogni cavaliere una possibilità di vittoria le categorie si suddivideranno in DIVISIONI (nr 3 per la categoria senior e nr 2 per la junior) i tempi acquisiti con il criterio adottato nel BARREL RACING.

Punteggi attribuiti nella singola tappa:

1° DIVISIONE

40 punti al 1° - 35 al 2° - 30 al 3° - 28 al 4° - 26 al 5° - 24 al 6° e via a scalare con 2 punti a scalare per ogni posizione.

2° DIVISIONE

30 punti al 1° - 25 al 2° - 20 al 3° - 18 al 4° - 16 al 5° - 14 al 6° e via a scalare con 2 punti a scalare per ogni posizione.

3° DIVISIONE

20 punti al 1° - 16 al 2° - 14 al 3° - 12 al 4° - 10 al 5° - 8 al 6° e via a scalare con 2 punti a scalare per ogni posizione.

I tempi di scarto per la suddivisione in divisioni verranno stabiliti dalla giuria in base ai percorsi e varieranno dai 10 ai 15 minuti secondi.

Pertanto non verranno suddivise le categorie in base ad open e novice dando la possibilità ai cavalieri meno esperti di primeggiare nella II divisione (10 /15 minuti secondi) o III divisione (con scarti di tempo dai 20 ai 30 secondi).

4) CLASSIFICA CAMPIONATO ITALIANO

I punteggi conseguiti nelle tre giornate di gara concorreranno a stilare la classifica definitiva con attribuzione dei titoli di campione junior e senior.

La sommatoria dei punteggi conseguiti in II° e III° divisione per la classe senior e della II° divisione per la classe junior formeranno la classifica di campione italiano in II° e III° divisione senior e II° divisione junior.

Verranno premiati i primi tre classificati di ogni classe.

5) DOCUMENTAZIONE

Per garantire la trasparenza, la regolarità e consentire ad ogni partecipante di conoscere il quadro della situazione ad ogni singola gara verranno dati agli iscritti il percorso da effettuare con evidenziazione delle difficoltà e la classifica aggiornata alla gara precedente con i risultati conseguiti.

Tutti i partecipanti dovranno essere muniti di patente C (competizione SEF- Italia)

.

6) NORME IGIENICO-SANITARIE

Dal punto di vista sanitario i cavalli dovranno rispettare i regolamenti e le normative previste dal Comitato Organizzatore della Manifestazione senza alcun vincolo da parte della SEF Italia.

7) ABBIGLIAMENTO

La Gimkana richiede abbigliamento western. Questo include l'indossare una camicia a maniche lunghe, cappello western a falde larghe, jeans, cintura e stivali da cowboy. Qualsiasi eccezione per quanto riguarda l'abbigliamento dovrà essere decisa dai giudici di gara. (esempio: giubbotto in caso di maltempo o maglietta tipo polo in caso di solleone). Il Cap protettivo è obbligatorio per la categoria Junior, facoltativo per gli altri. Nel caso dell'utilizzo del Cap il concorrente è esonerato dall'indossare il cappello western. In particolari manifestazioni viene concessa la facoltà di presentarsi con abbigliamento adeguato alla monta da lavoro da loro praticata per le seguenti tipologie : sudamericana, maremmana e spagnola.

Sono comunque obbligatori copricapo, stivali e maniche lunghe tipici / caratteristici delle monte praticate.

8) DIFFICOLTÀ

I Giudici di gara a loro insindacabile giudizio, vista la natura e la dimensione del campo gara, possono aumentare o diminuire il numero delle difficoltà di seguito elencate:

OSTACOLO - Gli ostacoli hanno le seguenti caratteristiche: altezza massima cm. 60 e larghezza massima cm. 60 per la categoria SENIOR, larghezza ed altezza massima cm. 40 per la classe JUNIOR. L'abbattimento dell'ostacolo comporta 5 sec. di penalità. Il Cavaliere dopo il 3° tentativo può continuare il percorso.

IL CANCELLO - Il Cannello deve essere aperto e chiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe o del frustino comporta la squalifica. Il Cannello può essere aperto sia verso l'interno sia verso l'esterno e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura è rimessa nel suo alloggiamento. Se il Cavaliere abbatte o sposta i pilieri di sostegno della difficoltà, deve attendere il trascorrere di 20 sec. e può ripartire solo su segnalazione del Giudice di gara. Il Cannello può essere montato sia a mano destra sia a mano sinistra, non è vincolante lo schema del percorso.

TRASFERIMENTO OGGETTO di oggetto - La difficoltà consiste nello spostare un oggetto (Bottiglia di plastica, cono, cappellino o simili) da un piliere all'altro. La caduta dell'oggetto comporta 5 secondi di penalità, la caduta del piliere 5 secondi. La larghezza può oscillare da 1,20 ai 5 metri.

PASSI LATERALI - La difficoltà è costituita da barriere di cm. 300 alloggiata a terra o su dei supporti rialzati di cm. 10/15 max. . L'esecuzione deve essere la seguente: si posiziona il cavallo in modo tale che la barriera passi sotto la sua pancia, o tra le barriere e si effettuano passi laterali fino al termine delle barriere, a quel punto il cavaliere può riprendere il percorso. La fuoriuscita o l'abbattimento delle barriere comportano 5 secondi di penalità ognuno. L'uscita anticipata dalla penalità obbliga il cavaliere a ripetere la prova. Dopo il 3° rifiuto o tentativo il Cavaliere potrà proseguire il percorso.

PALETTI OBBLIGATORI - Sono inseriti nel percorso per delineare il tracciato o per effettuare uno slalom. Vanno transitati secondo lo schema del percorso spiegato a tutti i concorrenti prima della gara. Ogni Paletto abbattuto comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione di queste difficoltà equivale ad errore di percorso e quindi se non si corregge l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva, si determina la squalifica del Cavaliere.

BARILI OBBLIGATORI - Sono inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Vanno transitati secondo lo schema del percorso spiegato a tutti i concorrenti prima della gara. Ogni Barile abbattuto comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione di questa difficoltà equivale ad errore di percorso e quindi se non si corregge l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva, si determina la squalifica del Cavaliere.

PONTE - Il Ponte avrà un' altezza da terra max di cm.20 e cm. 300 di lunghezza. Il passaggio può essere effettuato a tutte le andature. Il Ponte non può essere saltato, se ciò dovesse avvenire, su segnalazione del giudice, il concorrente è obbligato a ripetere la prova, pena la squalifica. La rottura dei nastri di delimitazione o la fuoriuscita di un piede nel transito comportano 5 secondi di penalità.

I PASSI INDIETRO – I Cavalieri dovranno effettuare dei passi in retromarcia tra barriere e/o paletti inseriti nel percorso sia in linea retta che a slalom che a 90° con una lunghezza massima dei tratti rettilinei di 3 mt ed un massimo di 3 curve. Per le penalità valgono sempre i 5 secondi per abbattimenti e/o fuoriuscite e l'obbligo di 3 tentativi. Nell'esecuzione dei passi indietro può essere inserito lo spostamento oggetto.

QUADRATO - Il Quadrato è composto da quattro pali, lunghi cm. 300 ca., diametro cm 10/12 . Si entra dal lato che sarà segnalato dal giudice, si effettuano uno o due giri di 360°, a destra o a sinistra e poi si esce dalla parte opposta a quella da dove siamo entrati. L'anticipata uscita laterale obbliga il Cavaliere alla ripetizione della difficoltà, questo fino ad arrivare a tre tentativi, dopo di che il

concorrente potrà proseguire il percorso. La caduta di una barriera anche da un solo alloggio comporta 5 sec. di penalità.

BANDIERA - La bandiera che potrà essere prevista in alcuni percorsi verrà posta sopra un alloggiamento ad un'altezza di circa 90/100 cm da terra, da prendere e portare durante l' esecuzione della difficoltà.

9) TEMPO

viene garantito il sistema di rilevamento a fotocellula elettronica.

