



# SEF-ITALIA

SPORT E FORMAZIONE

## **Regolamento Nazionale Gimkana Country**

(Gennaio 2015)



Regolamento valido per tutte le gare di **Gimkana Country, nazionali, interregionali, regionali, sociali**, agonistica patente A, B, C svolte presso centri Affiliati della SEF-ITALIA in regola con i versamenti e/o in manifestazioni pubbliche come Fiere, ecc.

La gimkana country nasce dall'esigenza di riportare la disciplina ai tempi e nello spirito per cui è stata creata, quando dopo giorni di duro lavoro, i butteri la domenica si diletavano in vere prove di abilità a cavallo, con spirito di amicizia ed aggregazione, sfidandosi su prove di abilità, che simulavano il lavoro con il bestiame o le difficoltà dei sentieri di campagna, esaltando le capacità e velocità di cavallo e cavaliere, ed affrontando in un campo chiuso, percorsi vari e a tempo.

L'obbiettivo principale della Gimkana country è ricreare nei cavalieri ed amazzoni un clima, oggi un po' smarrito, di amicizia e aggregazione leale e sportivo, con il binomio al centro della disciplina

### **I cavalieri vengono suddivisi in base ad età e patente in 5 categorie nazionali:**

- OPEN aperta a tutti solo patente C
- AMAZZONI riservata alle donne patente B o C
- JUNIORES (12-18 ANNI) (con istruttore in campo) Patente B o C
- GIOVANI (8-11 ANNI) (con istruttore in campo) Patente B o C
- NOVICE divisi per fasce di età senior juniores giovani patente A solo campionati regionali o gare sociali o special event.

Le patenti devono essere valide per l'anno in corso.

L'ETÀ dei cavalieri è calcolata al 31 dicembre dell'anno successivo a quello di nascita (per es. nato 25 agosto 2000, termina la categoria juniores 12-18 anni il 31 dicembre 2018).

Nelle categorie GIOVANI e JUNIORES è OBBLIGATORIA la presenza dell'istruttore in campo o di un delegato avente lo stesso brevetto.

L'istruttore seguirà l'allievo durante la prova aiutandolo verbalmente, **senza suggerire il percorso**.

L'ETÀ dei cavalli è calcolata dal 1° gennaio dell'anno successivo alla loro nascita.

Possono prendere parte ai campionati tutti i cavalieri in possesso della patente a montare SEF valida per l'anno in corso.

È consentito ad un cavaliere di partecipare con più cavalli (il punteggio sarà legato al binomio).

Non è consentito l'uso dello stesso cavallo per più partecipanti nella categoria OPEN.

Non è consentito allo stesso binomio di partecipare più di una volta a manifestazione nelle gare di campionato nazionali e regionali.

Negli SPECIAL EVENT o gare a regolamento speciale possono gareggiare i binomi sino ad un massimo di tre volte.

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è di due.

I cavalieri delle categorie GIOVANI e JUNIORES possono scegliere di partecipare nelle categorie superiori, avendo tutti i requisiti richiesti dalla SEF-Italia ed il nulla osta dell'istruttore, anche per una sola manifestazione, ritornando poi nella categoria inferiore.

Nelle categorie GIOVANI e JUNIORES è consentito l'uso dello stesso cavallo con diverso/i cavaliere/i con un massimo di tre percorsi.

Un cavaliere può montare un solo cavallo in una squadra e gli eventuali ulteriori cavalli come concorrente individuale. In questo caso, deve montare per primo il cavallo che fa parte della squadra.

Alle gare possono partecipare tutti i cavalli iscritti all'anagrafe equina, in regola con la normativa sanitaria.



## Le gare i campionati e le manifestazioni si dividono in:

### Nazionali, Interregionali, Regionali, Sociali, Special event

Le gare ufficiali riconosciute dai Comitati Regionali SEF valgono per le competizioni e classifiche regionali.

**Il Trofeo delle Regioni**, gara a squadre, è disputato al meglio con un minimo di 2 prove. Partecipano i primi cavalieri o amazzoni classificati dei Campionati Regionali nel numero comunicato dalla Segreteria Nazionale.

**Il Campionato Regionale** delle categorie Open, Juniores, e Amazzoni, e Giovani è disputato su più tappe decise ogni anno dal referente Regionale di disciplina con un minimo di 5 iscritti.

ATTENZIONE: una singola tappa di campionato regionale può dividersi in due manche, ogni manche avrà una propria classifica a punti.

**Il Campionato Italiano** si svolgerà su tappa unica a cui potranno accedere coloro che risultano aver partecipato almeno a 3 manche del campionato regionale, avranno diritto a partecipare i cavalieri con più punti della classifica regionale nelle diverse categorie.

**Special Event** sono gare che si svolgono in tappa unica e possono avere carattere Nazionale o Regionale con requisiti stabiliti dal Comitato Organizzatore. La classifica sarà data dalla somma dei punti di ogni manche.

### Comitato organizzatore

È l'Ente o il Club Ippico deputato all'organizzazione della gara: è il responsabile della predisposizione dei percorsi, della presenza di un'adeguata assistenza sanitaria, veterinaria, assicurativa ed un numero di inservienti agli ostacoli adeguato.

Sarà compito del responsabile regionale o nazionale valutare con congruo anticipo l'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara nonché alla presenza di assistenza veterinaria e sanitaria, viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apporre le modifiche necessarie.

I centri che ospitano una gara dovranno occuparsi di:

- giudici
- preparazione del campo;
- presenza dell'ambulanza per tutta la durata della gara;
- presenza del medico veterinario per tutta la durata della gara;
- attività di segreteria;
- presenza di cronometristi ufficiali con fotocellule (obbligatori in manifestazioni nazionali)
- ospitare cavalli e cavalieri partecipanti alla manifestazione in strutture idonee
- promozione e richiamo partecipanti;
- predisporre i premi.

I centri/fiera che ospitano le manifestazioni saranno soggetti al sopralluogo da parte del responsabile GC nei giorni precedenti. Se la sicurezza di base e l'accoglienza non sono ritenute idonee per il regolare svolgimento della manifestazione, la manifestazione stessa verrà annullata.



## **Condizioni sono necessarie per poter effettuare una gara Regionale di Gimkana Country:**

Presenza di:

Presidente di giuria o giudice unico di GC

### Assistenza Medica

Deve essere garantito un servizio di assistenza medica da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. La presenza di una ambulanza attrezzata è obbligatoria. È auspicabile anche la presenza di un medico.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione potrà proseguire solo a condizione che l'organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

### Assistenza veterinaria

I comitati organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

Il veterinario di gara offre la sua consulenza al presidente di giuria per tutta la durata della manifestazione.

### Composizione della giuria

Per ogni gara verrà nominata una giuria. La giuria sarà composta da giudici abilitati, con un massimo di 3 per le gare nazionali, 2 per le gare regionali e 1 per le gare sociali. Per le gare dei Campionati Regionali e inferiori il numero dei giudici può essere ridotto a 1.

I componenti, con i loro compiti, devono essere:

- Presidente di giuria: vigila sullo svolgimento della gara e sull'applicazione del regolamento
- Giudici di campo: segnalano le penalità durante il percorso.
- Cronometristi: sono i responsabili dei rilevamenti dei tempi, i quali dovranno essere rilevati in centesimi ed unitamente alla giuria stilano la classifica.

Il loro operato è insindacabile.

Non verrà tenuto in alcuna considerazione un qualsiasi tempo cronometrico se non del giudice cronometrista.

Nelle tappe nazionali, e regionali i tempi potranno essere presi con fotocellule senza l'ausilio di cronometristi ufficiali.

Il cronometrista dovrà far partire il cronometro anche in caso di cellule fotoelettriche; in caso di guasto o malfunzionamento farà fede il tempo del cronometro.

Quando chiamato ad entrare in campo per l'inizio della gara si potrà scaldare il cavallo anche attraversando le prove di abilità, ma senza provarle, pena l'eliminazione. Il binomio avrà quindi 45" di tempo per partire dalla chiamata ufficiale che sarà data dal giudice mediante fischiotto.

### Segreteria

Ha lo scopo di espletare le operazioni di scuderizzazione, di iscrizione, di effettuare i sorteggi di partenza, compilare gli ordini di partenza per Giudici, Speaker, addetto campo prova e ingresso gara.

Tiene sino alla fine della gara i libretti segnaletici dei cavalli.

Esponde le classifiche e le eventuali modifiche nella giornata decretate dal Presidente di Giuria.

### Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte a una manifestazione riconosciuta se non risultano regolarmente iscritti.

Al momento delle iscrizioni il cavaliere deve presentare l'originale del libretto segnaletico del cavallo.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, numero di tessera valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali il cavaliere o amazzone intende partecipare.

Le iscrizioni devono pervenire via fax, posta o e-mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box). Al momento dell'iscrizione il cavaliere dovrà dimostrare l'avvenuto versamento della quota di iscrizione e del box.



La scheda di iscrizione per i minorenni dovrà essere sottoscritta dal tutore legale e dall'istruttore, che è responsabile della partecipazione e del comportamento del minorenne.

### **Inizio e termine di una gara di GIMKANA Country**

I cavalieri dovranno presentarsi un'ora prima dell'orario programmato per l'inizio della competizione. Una manifestazione si intende ultimata mezz'ora dopo che la giuria ha annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

#### Ordine di partenza

L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio.

Nel caso in cui un cavaliere presenti più cavalli, nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l'uno dall'altro con un minimo di sei o a discrezione del Presidente di Giuria.

#### Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, con l'impiego di sostanze non consentite. Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara.

#### Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di una prova di abilità, comporta, a secondo della gravità ed a discrezione della giuria, l'eliminazione.

Tali provvedimenti possono essere presi dalla giuria in base a precise testimonianze dei seguenti ufficiali di gara: presidente di giuria, giudici, veterinario di servizio.

#### Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del presidente di giuria e/o della giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La giuria ha l'obbligo di prendere provvedimenti, dopo aver accertato i fatti, anche a seguito di segnalazione da parte di un commissario o giudice.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto.
- l'uso eccessivo degli speroni.
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

### **È specifico dovere della giuria fermare un binomio in evidente difficoltà durante la gara.**

#### Rapporti

I componenti della giuria, gli chef d'equipe e i membri del comitato organizzatore devono presentare un rapporto al presidente di giuria ogni qualvolta si rilevi un presunto:

- atto di crudeltà o maltrattamento verso i cavalli;
- violazione riguardante lo statuto ed il regolamento;
- comportamento irrispettoso nei confronti della giuria o di altri cavalieri ecc..

#### Reclami

Ogni RECLAMO o RICORSO dovrà essere, pena della sua stessa decadenza, inoltrato entro 60 minuti dall'esposizione, anche verbale, della classifica o dal verificarsi del fatto in opponibile SENZA PREGIUDICARE il continuo della gara.

Contro le decisioni della giuria potrà essere presentato ricorso per iscritto previo versamento di € 100.00, restituite in caso di ricorso accettato. Non è ammesso ricorso se non presentato dal proprietario del cavallo o dal concorrente o fuori tempo (60 minuti a decorrere dall'esposizione –anche verbale - della classifica).



La partenza del concorrente comporta l'accettazione del seguente regolamento, e per cui non sarà ammesso alcun ricorso sullo stesso

- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile e per quanto riguarda irregolarità alle prove di abilità, ecc..
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova (non più di 60 minuti dopo l'esposizione
- dei risultati finali) e relativamente a:
  - qualifica dei cavalli e dei concorrenti.
  - qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara.
  - irregolarità dei risultati o della classifica.

In caso di Giovani e Juniores il reclamo dovrà essere presentato dall'istruttore o da un tecnico delegato.

I reclami devono essere presentati al presidente di giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il presidente di giuria dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo.

*Su tali reclami deciderà il giudice insieme al responsabile di gimkana country.*

Le decisioni del giudice e del responsabile di GC in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di un'ora dalla fine della manifestazione

#### Restituzione depositi e premi

Qualora la decisione presa, in prima o seconda istanza, vada a modificare la classifica finale i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi eventualmente ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

#### Sanzioni

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del presidente di giuria, della giuria, dei preparatori dei percorsi, dei responsabili dei servizi, del comitato organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente regolamento .

Al presidente di giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- avvertimento
- eliminazione del concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.
- cancellazione dei punteggi per la gara in oggetto o per l'eventuale Campionati

I provvedimenti del presidente di giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi  
Ammenda: L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di € 50,00 ad un massimo di € 200,00. È perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con l'eliminazione. In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- Il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli.
- Il discutere con la giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami.
- Il non presentarsi rapidamente in giuria se chiamato, ed in caso di impedimento non avvisare la stessa.
- Il contegno scorretto.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati sono immediatamente esecutivi. L'ammenda va pagata immediatamente e comunque prima del ritiro del libretto segnaletico del cavallo.



In caso di recidiva o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con l'eliminazione e la cancellazione dalle classifiche di campionato.

### Eliminazione

Il concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova, salvo decisione del presidente di giuria il quale potrà permettergli di terminare la prova.

L'eliminazione comporta, per il binomio, l'esclusione dalla manifestazione.

Sono causa di eliminazione:

- l'esercitare i cavalli sui campi di gara.
- compiere brutalità verso i cavalli.
- il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore.
- le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.
- uso di qualsiasi frusta frustino o frustare con le redini.
- le frodi ed il doping.
- perdita totale o parziale del copricapo rigido se volontaria
- maltrattamento o lesioni al cavallo
- evidente zoppia del cavallo
- non presentarsi in campo entro la terza chiamata
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari o ferire il cavallo
- aiuti di compiacenza (aiuti dall'esterno)
- monta pericolosa
- abbattimento delle fotocellule
- errore di percorso
- affrontare una prova di abilità a mano opposta
- la somma di tre prove di abilità non affrontati determina l'eliminazione
- utilizzo di strumenti o apparecchiature che potenzialmente, possono consentire di ricevere aiuti da terzi
- caduta del cavaliere separandosi dal cavallo

**Una volta sistemate in campo le prove di abilità di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno potrà entrare in campo eccetto giudici, responsabile GC, aiutanti e cronometristi.**

**La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della giuria, pena l'eliminazione dalla gara.**

*La rottura di un finimento o morso o parti della sella o la caduta del cavallo determinano l'immediato stop da parte del giudice e esecuzione della pda. Tali incidenti, se avvengono senza conseguenze per il binomio, non sono causa di eliminazione. Il cavaliere ha facoltà di ripetere la prova partendo per ultimo con 5" di aggravio*

### **Categorie**

Per le premiazioni delle Categorie si dovranno avere minimo 5 partecipanti.

### **Percorso**

Percorso su terreno in piano, con fondo possibilmente in sabbia, e recintato che presenta almeno 8 prove di abilità naturali o artificiali da scegliere tra quelle in regolamento nazionale.

Le prove di abilità mobili o naturali sono costruite in materiale idoneo per la sicurezza di cavalli e cavalieri.

Le prove di abilità possono essere affrontate con qualsiasi andatura.

### **Condotta del cavallo**

Sono ammesse la conduzione con una mano, la conduzione con due mani ed il cambio di mano in tutte le categorie, le redini possono essere unite o disunte in tutte le bardature.

### **Valutazione**

Somma di tempo (centesimi di secondo) di compimento del percorso e penalità.



### **Attribuzione delle penalità**

Per ogni prova di abilità o barriera di essa è previsto una penalità di 5" (non sono compresi alla voce "singolo elemento": i supporti delle barriere, i pilieri del salto e le barriere aggiuntive del salto)

### **Penalizzazioni per:**

- toccare o sostenere la prova di abilità con le mani evitandone la caduta comporta una penalità di 5 "
- il cavaliere che abbatte una prova di abilità non ancora affrontata, gli sarà attribuita la penalità della stessa, che sarà prontamente ristabilita solo se possibile, altrimenti dovrà attendere il suo ripristino con la conseguente perdita di tempo.
- perdita a terra del copricapo di rappresentanza della monta effettuata (nelle gare ove permesso) penalizzazione di 5"

Ogni prova di abilità deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la prove di abilità e non averla superata vi sarà penalizzazione di 40" se il concorrente non riesce ad affrontare la prova di abilità nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto con **suono del fischietto del giudice**, passerà all'ostacolo successivo con l'aggravio di 40" sul tempo totale.

Se un concorrente commette errore di percorso ma lo rettifica prima di entrare nella prova di abilità successiva, tornando indietro e riaffrontando nel percorso giusto e continuando secondo il piano di gara, non incorre nell'eliminazione in quanto già penalizzato dal tempo impiegato per tornare indietro

### **Saluto**

Il saluto consiste nel chinare leggermente la testa, sarà facoltativo, ed è rivolto al pubblico e/o al giudice di gara prima di partire, una dimenticanza non comporta penalità.

I cavalieri che chiamati per tre volte in campo non si presenteranno o che, una volta ricevuto il permesso a partire [**fischio del giudice**] entro i 45 secondi non partono, saranno eliminati dalla prova.

### **Classifiche e Criterio di selezione**

Le Classifiche sono tenute dal Responsabile regionale di GC e dalla Segreteria Regionale, ne verrà data visione su sito internet.

Il criterio di selezione per le classifiche saranno così stabilite: miglior posizione in classifica.

Il concorrente che alla fine del campionato regionale, risulta partecipante con due cavalli, riconoscerà un unico piazzamento, con la possibilità di scelta del cavallo; in caso di pari punti verranno considerati i migliori piazzamenti; in caso di ulteriore parità verrà considerato il numero maggiore di partecipazioni alle tappe; se vi sarà ancora punteggio identico verrà premiato il più giovane cavaliere per millesimo; in ultimissima analisi si procederà a sorteggio.

Ogni Regione avrà una classifica tenuta dal Coordinatore Regionale Gimkana. Country

### **Tenuta dei cavalieri**

Si esige una tenuta corretta, adatta al tipo di monta e di bardatura del cavallo;

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui comportamento o abbigliamento sia lesivo per l'immagine della SEF-Italia

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti che nell'azione degli aiuti provochino lesioni o maltrattamenti al cavallo.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza dei concorrenti con abbigliamento non consoni al tipo di monta.

*Una volta partito il binomio non potrà piu essere eliminato post gara per abbigliamento o bardatura o morso non conforme.*

**L' utilizzo del copricapo rigido è a discrezione del Presidente di giuria**

**Per gli under 18 è obbligatorio l'uso della tartaruga e del Cap rigido in tutte le tipologie di monta.**

Nelle manifestazioni nazionali i concorrenti possono partecipare con un copricapo attinente al loro tipo di monta (Es. monta Western)

Se durante la gara vi è la perdita volontaria del copricapo rigido il cavaliere verrà eliminato.



Nella gare in cui è permesso il copricapo attinente al tipo di monta la perdita a terra del cappello comporterà la penalità di 5”

### **Bardatura dei cavalli**

Un cavaliere può decidere la propria tipologia di monta indipendentemente dalla razza del cavallo

Sono ammessi tutti i tipi di monta purché coerenti con la tradizione di quella stessa monta.

La scelta delle imboccature è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti SEF-Italia, sono consentite le protezioni agli arti del cavallo.

Sono vietate le redini Fisse e/o qualsiasi finimento che la giuria ritenga costrittivo per il cavallo.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui equipaggiamento sia insufficiente, inadatto o possa danneggiare il cavallo.

Non sono ammesse camara o martingala fissa, abbassa testa fisso o elastico, redini di ritorno o Tie-Down redini tedesche tipo barrel e tutti gli altri sistemi di abbassa testa. L'unico abbassatesta consentito è la **martingala con anelli su filetto, o su morso con moderata azione di leva tipo "spagnolino" o simile cioè le redini saranno poste sullo stesso anello del cannone senza alcuna minima leva o asta.**

**Il binomio una volta partito non può più essere eliminato post gara dalla giuria anche se con bardatura non conforme.**

È ammesso il capezzino semplice (cinghia di cuoio fatta passare intorno al muso all'altezza della fine dei montanti e del capezzino americano); sono invece vietati i chiudi bocca incrociati.

La rottura di un finimento o elemento della sella durante la gara che ne possa pregiudicare il proseguo comporta lo stop immediato.

Sono considerate Monte da Gimkana Country:

1.La monta Maremmana

2.La monta Western

3.La monta Camarguese (Delta)

4.La doma Vaquera

5.La monta Bardigiana

6.La monta Tolfetana

7.La monta Murgese

8.La monta Sarda

9.La monta S.Fratellana

10.La monta Siciliana

11.La monta Haflinger

12.La monta Araba

13.La monta Inglese

14.Argentina gaucha

15 Tutte le varie monte da campagna Western

**Abbigliamento del Cavaliere:**

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i calzoni e di qualsiasi genere) abbottonata sino al penultimo bottone;
- cappello western a falde larghe (per gli juniores copricapo rigido o cap o calotta rigida da apporre sotto il cappello);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi”

**Ricognizione percorso**

Il percorso dovrà essere visionato a piedi e senza cavallo, entro 30 min. dalla partenza del primo concorrente, insieme a tutti i partecipanti concorrenti o Chef d'Equipe, con il Giudice che spiegherà la sequenza degli prove di abilità e le loro penalità. L'organizzazione della gara potrà altresì decidere di consegnare a tutti i partecipanti il tracciato con disegno riportante la sequenza degli prove di abilità ed il corretto modo di affrontarli.

Il tracciato non dovrà essere provato nè prima nè durante lo svolgimento della manifestazione pena l'eliminazione.

La ricognizione del percorso non è obbligatoria.

**Partenza**

La partenza del percorso sarà debitamente segnalata o dotata di cellule fotoelettriche che saranno passaggio obbligato anche per determinare la fine, in caso contrario faranno fede i tempi fissati dal Giudice cronometrista.

Nel caso non vi fosse fotocellula per l'inizio della gara e nelle gare sociali, il concorrente dovrà suonare una campana o simile posta all'inizio del percorso; la stessa sarà suonata per la fine del percorso.

Quando chiamato ad entrare in campo per l'inizio della gara si potrà scaldare il cavallo anche attraversando le prove di abilità, ma senza provarle, pena l'eliminazione. Il binomio avrà quindi 45” di tempo per partire dalla chiamata ufficiale che sarà data dal giudice mediante fischietto.

I cavalieri delle Categorie Giovani e juniores dovranno essere accompagnati dall'istruttore, o un delegato autorizzato con pari brevetto, e dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga anche durante il riscaldamento.

**Tabella Punteggi****PUNTEGGIO BINOMI VALIDO PER  
TUTTE LE CATEGORIE**

| Classificato | Punti | Classificato | Punti |
|--------------|-------|--------------|-------|
| 1            | 30    | 11           | 10    |
| 2            | 26    | 12           | 9     |
| 3            | 23    | 13           | 8     |
| 4            | 20    | 14           | 7     |
| 5            | 18    | 15           | 6     |
| 6            | 16    | 16           | 5     |
| 7            | 14    | 17           | 4     |
| 8            | 13    | 18           | 3     |
| 9            | 12    | 19           | 2     |
| 10           | 11    | 20           | 1     |



**In caso di squalifica/eliminazione al concorrente non viene attribuito nessun punteggio per la classifica della manche o gara.**

**In caso di due manche varrà la somma dei punteggi e non la somma dei tempi. Nel caso si tenessero due manche, ed in una di queste il concorrente fosse squalificato/eliminato, varrà il solo punteggio di una manche.**

**In caso di parità in una gara la vittoria verrà assegnata al concorrente con il tempo minore nella somma delle due manche.**

**In caso di ulteriore punteggio uguale la vittoria verrà assegnata al concorrente che ha ottenuto il miglior piazzamento in entrambi le manche.**

### **Svolgimento della gara**

È una gara a tempo.

Il binomio dovrà eseguire il percorso e superare le relative prove di abilità nel più breve tempo possibile e commettendo il minor numero di penalità.

### **Le andature sono libere.**

Il presidente di giuria o il responsabile di GC, provvederà alla sistemazione in campo delle prove di abilità avvalendosi del personale da lui prescelto, da quello messo a disposizione dal comitato organizzatore ed eventualmente, dai concorrenti iscritti alla gara.

Sistematate in campo le prove di abilità di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i giudici, responsabile di GC, aiutanti e cronometristi.

La partenza del concorrente comporta l'accettazione del seguente regolamento, per cui non è ammesso alcun ricorso.

Nell'allestimento del campo gara si dovrà predisporre le prove di abilità in modo da renderle eseguibili con la stessa facilità sia da coloro che usano la mano destra sia da cavalieri che usano la mano sinistra.

Al responsabile del settore GC o comitato organizzatore viene data la facoltà di comunicare con anticipo gli elementi di gara che troverà in campo il concorrente.

I responsabili del comitato organizzatore comunicheranno al giudice designato per quella gara, il numero degli elementi del percorso e la loro tipologia.

Il responsabile di GC deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso con spiegazione verbale sul campo o con un grafico o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

La stessa prova di abilità può essere programmata più volte.

Le prove di abilità possono essere numerate nell'ordine in cui devono essere eseguite, con il numero posizionato possibilmente sul lato d'ingresso (facoltativo)

### **Le prove di abilità possono essere contrassegnate dal colore rosso in entrata.**

N.B. La voce “MANCATA ESECUZIONE “ 40” di penalità s'intende sempre e su ogni prova di abilità non eseguita e dopo 3 tentativi .

Nelle gare di valenza non nazionale le dimensioni delle prove di abilità dovranno avvicinarsi il più possibile a quelle indicate nel presente regolamento, sarà compito del presidente di giuria conferire l'idoneità al percorso.



Regolamento Gimkana Country –Gennaio 2015





## PROVE DI ABILITÀ

### 1. Campana o fotocellule elettriche

Segnano il momento di partenza e di arrivo

Il tempo di gara si apre e chiude quando la campana è suonata oppure quando si passa nella fotocellula nella direzione indicata dal giudice per l'inizio e la fine della gara.

**Materiale:** Paletto di supporto portante la campana. Cellula fotoelettrica su 2 supporti

#### **Giudizio**

- Campana: fatto nessuna penalità; non fatto: si può tornare indietro e ripetere. L'abbattimento del paletto di supporto della campana comporta l'eliminazione.
- Fotocellula: l'abbattimento di un elemento che la compone comporta l'eliminazione.

### 2. Sentiero o strettoia

#### **Senza spostamento dell'oggetto**

La prova di abilità si esegue percorrendo il tragitto tra le barriere senza abatterle. L'entrata nella prova di abilità avviene dalla parte colorata in rosso. È permessa qualunque andatura.



#### **Materiale**

2 barriere in plastica di diametro 8 cm e lunghezza da 3 m di colore verde, distanziate tra loro di 100/120cm con supporti di altezza 100 cm, di colore marrone

#### Con spostamento dell'oggetto

La prova di abilità si esegue percorrendo il tragitto tra le barriere senza abatterle e spostando un oggetto dal paletto posto all'entrata a quello posto all'uscita. L'entrata nella prova di abilità avviene dalla parte colorata in rosso. È permessa qualunque andatura.



#### **Materiale**

2 barriere in plastica di diametro 8 cm e lunghezza da 3 m di colore verde, distanziate tra loro di 100/120cm con supporti di altezza 100 cm, di colore marrone

2 paletti di diametro 5 cm e altezza 180 cm, posti a 100 cm alle 2 estremità del sentiero/strettoia bicchiere o altro oggetto cilindrico.

#### **Giudizio**

- L'abbattimento di ogni barriera comporta 5" di penalità.
- Nello spostamento dell'oggetto il mancato posizionamento (caduta oggetto) con l'intenzione evidente di posizionare l'oggetto comporta 5" di penalità.
- L'abbattimento del paletto comporta 5" di penalità.
- Toccare o sostenere i paletti o le barriere con le mani evitandone la caduta comporta 5" di penalità



### 3.Passi indietro con barriere in linea o a slalom

#### **Con barriere in linea**

La prova di abilità si esegue entrando tra le due barriere, sfilando l'oggetto posto sopra il paletto e gettandolo in terra, e uscendo indietreggiando senza abbattere le barriere laterali.



#### **Materiale**

2 barriere in legno di diametro 8 cm, lunghezza 3 m, di colore verde, poste ad una distanza di 120 cm all' entrata ed di 100 cm all' altra estremità, poste su supporti di altezza di 50 cm; i supporti rossi indicano in punto di entrata nella prova di abilità

1 paletto di diametro 5 cm, altezza 180 cm di colore marrone posto all'estremità opposta rispetto a quella di entrata sul lato destro, con sopra posto 1 bicchiere o altro oggetto

#### **Giudizio**

- Ogni barriera abbattuta comporta 5" di penalità
- L'abbattimento del paletto porta oggetto comporta 5" di penalità
- L'abbattimento del paletto porta oggetto ed oggetto prima di averlo sfilato 10" di penalità

#### In slalom

La prova di abilità si esegue entrando tra le due file di paletti fino a raggiungere quello dove è posto l'oggetto, il cavaliere dovrà quindi spostare l'oggetto indietreggiando a slalom fra i paletti posizionandolo sul paletto iniziale della stessa fila.



#### **Materiale**

6 paletti di diametro 5 cm, e di altezza 200 cm, posti in due file parallele distanziate di 180/200 cm. In ciascuna fila i paletti sono distanziati tra loro di 350 cm. L'ingresso nella prova di abilità avviene dal paletto di colore rosso

1 bicchiere o altro oggetto

#### **Giudizio**

- L'abbattimento del paletto dove è posto l'oggetto comporta 10 " di penalità (mancata presa, mancata posa); la prova di abilità dovrà comunque essere completata.
- L'abbattimento di un paletto comporta 5" di penalità.
- Il mancato riposizionamento dell'oggetto comporta 5" di penalità.
- Toccare o sostenere la prova di abilità con le mani evitandone la caduta comporta 5" di penalità.



#### 4. Cannello

Deve essere aperto o a spingere o a tirare, oltrepassato, richiuso con **l'obbligo di tenerlo sempre a contatto con la mano** [non obbligatorio nella categoria novice]



#### **Materiale**

Cannello in legno a perno da aprire e richiudere

Altezza: 150 cm

Larghezza: 140 c

#### **Giudizio**

- Lasciare il cancello con la mano comporta 5" penalità
- L'abbattimento o la mancata chiusura comporta 40 "penalità.

#### Scalarola

L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello.



#### **Materiale**

2 paletti in legno colore verde diametro 10 cm alti 150e una corda di lunghezza 160 cm agganciata ad un'altezza 130 cm

#### **Giudizio**

- L'abbattimento o la mancata chiusura 40" di penalità
- La caduta della corda comporta 5" di penalità; la corda può essere ripresa.
- La corda non può essere passata sopra la testa del cavallo o del cavaliere, pena 40" penalità



## 5. Spostamento di un oggetto su largo e/o a passi indietro (in back) e/o su stretto

### **Materiale**

Bicchieri o altro oggetto da spostare da un paletto all'altro.

2 paletti, uno di colore rosso e uno verde, di diametro 5 cm e altezza 200 cm

### Largo

Si effettua partendo dal paletto dove è posto il bicchiere, si dovrà poi andare a girare intorno ad un altro paletto posto alla distanza di 6 m e riposizionare il bicchiere al punto di partenza o effettuare uno slalom andata e ritorno e riposizionare l'oggetto sul paletto da dove è stato preso.



### Largo in back

Si effettua spostando l'oggetto dal secondo paletto indietreggiando e posizionandolo sul primo paletto per poi proseguire in avanti da dove si è preso l'oggetto. La distanza tra i due paletti è di 4 m.

### Stretto



Si effettua spostando l'oggetto stando fermo tra 2 paletti (entrambi di colore verde), posti alla distanza di 100/120 cm. La posizione a destra o sinistra dell'oggetto è a discrezione del cavaliere

### **Giudizio**

- Il mancato posizionamento (caduta oggetto) con l'intenzione evidente di posizionare l'oggetto comporta 5" di penalità.
- L'abbattimento del paletto comporta 5" di penalità.
- Toccare o sostenere i paletti con le mani evitandone la caduta comporta 5" di penalità



## 6. Slalom tra paletti

La prova di abilità si effettua avanzando tra i paletti in slalom, in sola andata o in andata e ritorno. Il primo paletto rosso indica l'entrata.

### **In linea**



#### **Materiale**

4/6 paletti (a seconda delle dimensioni del campo di gara) di diametro 5 cm e altezza 2 m, allineati ad una distanza di 6 metri

### **In parallelo**



#### **Materiale**

6/8 paletti (a seconda delle dimensioni del campo di gara) di diametro 5 cm e altezza 2 m, posti su 2 file distanziate di 3/4 m e con distanza di 3/4 m da ciascun paletto, da percorrere in avanti. Esempio: la fila di sinistra comprende i paletti 1,3,5. la fila di destra comprende i paletti 2,4,6. la sequenza sarà 1,2,3,4,5,6.

#### **Giudizio**

- L'abbattimento di un paletto comporta 5" di penalità
- L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta l'eliminazione.
- Toccare o sostenere ogni singolo paletto con le mani evitandone la caduta comporta 5 "di penalità.



## 7. Barili

### **Materiale**

2 o 3 Barili di metallo o di plastica di colore verde/marrone alternati in 3 strisce: 2 verde-marrone-verde e 1 marrone-verde marrone

### Figura a otto

I barili sono posti a una distanza di 8 m tra di loro. La prova di abilità si effettua entrando ed uscendo centralmente tra i due barili, eseguendo un percorso ad otto.



### Figura a triangolo:

I tre barili sono posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele, ad una distanza di 8 m quelli in entrata (verde-marrone-verde) e 9 m quello di vertice (marrone-verde-marrone)

Si effettua entrando ed uscendo sempre centralmente ai due barili di base del triangolo e aggirandolo il primo barile a mano sinistra ed il secondo ed il terzo a mano destra, oppure il primo barile a mano destra ed il secondo ed il terzo a mano sinistra



### **Giudizio**

- L'abbattimento di un barile comporta 5" di penalità
- L'errore di esecuzione della prova di abilità comporta 40 " di penalità
- Toccare o sostenere il barile con le mani evitandone la caduta comporta di 5 " di penalità.



## 8. Boa - Giro intorno ad un ostacolo semplice o a 360°

Esecuzione:

- Boa semplice: mezzo giro intorno alla boa, a mano destra o a mano sinistra;
- Boa a 360: un giro completo intorno alla boa, a mano destra o mano sinistra;



### **Materiale**

Barile di metallo o plastica

### **Giudizio**

- L'abbattimento della boa comporta 5" di penalità
- Toccare o sostenere la boa con le mani evitandone la caduta comporta di 5 " di penalità.

## 9. Salto di un ostacolo

L'ostacolo si affronta dalla parte indicata dal giudice al momento della presentazione del percorso



### **Materiale**

ostacolo da saltare in legno o materiale non pericoloso per gli arti del cavallo di diametro 8/10 cm e lunghezza min 3 m, di colore, marrone, sostenuto da due pilieri di colore verde.

Altezza ostacolo:

Categoria OPEN: altezza max 60 cm,

ALTRE CATEGORIE: altezza max. 40 cm.

### **Giudizio**

- L'abbattimento della barriera comporta 5" di penalità



## 10. Ponte

La prova di abilità si affronta attraversando il ponte ad andatura libera se è previsto lo spostamento oggetto il cavaliere dovrà trasferire l'oggetto da un paletto all' altro. L'oggetto può essere collocato a destra o a sinistra a richiesta del cavaliere. L' entrata della prova di abilità è segnalata dal colore rosso.



### **Materiale**

Pedana di  
larghezza 100 cm  
lunghezza da 300 cm  
altezza dal terreno 15 cm  
2 barriere in plastica di diametro 8 cm e lunghezza 250 cm, di colore verde, poste su supporti di colore marrone di altezza 90/100 cm, e staccate dal ponte  
2 paletti di diametro 5 cm e altezza 160/180 cm posti alla distanza di 180/ 200 cm dall'ingresso del ponte per lo spostamento dell'oggetto

### **Giudizio**

- La caduta di una barriera comporta 5" di penalità
- La caduta di un paletto singolo comporta 5" di penalità
- La caduta dell'oggetto comporta 5" di penalità
- La caduta paletto porta oggetto e oggetto comporta 10" di penalità
- Toccare o sostenere i paletti con le mani evitandone la caduta 5" di penalità.
- Non fermarsi a trasferire l'oggetto o uscire dalla prova di abilità lateralmente comporta 40" di penalità; in questo caso si può ripetere la prova e il giudice avviserà di questa possibilità con il fischietto

*I piedi del cavallo fuori dal ponte durante l'esecuzione non costituiscono penalità.*



## **11. Passi laterali in linea con o senza spostamento dell'oggetto, a "L" o doppio**

La prova di abilità deve essere effettuata superando la barriera da una estremità all'altra, avvicinandosi perpendicolarmente e ponendo gli zoccoli anteriori del cavallo davanti e posteriori dietro la barriera senza mai toccarla. Durante l'esecuzione della prova di abilità il cavallo dovrà **sempre** mantenere le zampe anteriori da un lato della barriera e quelle posteriori dall'altro lato.

L'entrata della prova di abilità può avvenire da destra o da sinistra. L'uscita dovrà sempre avvenire (sia in assenza, sia in presenza di spostamento dell'oggetto) dalla parte laterale della barriera opposta a quella di entrata.

### **Passo laterale con spostamento dell'oggetto**

L'oggetto deve essere spostato da un paletto all'altro



#### **Materiale**

barriera di colore verde, diametro 8 cm e lunghezza 250/ 300 cm, appoggiata su supporti di altezza cm 8/10  
2 paletti di altezza cm 180 e colore marrone

### **Passo laterale ad L**



#### **Materiale**

2 barriere in legno di colore verde, diametro 8 cm e lunghezza 300 cm, appoggiata su supporti di altezza 8/10 cm. a formare una "L".

### **Passo laterale doppio**

La prova di abilità si esegue percorrendo lateralmente la prima barriera ed invertendo il senso di marcia nella seconda barriera cioè [esempio da sinistra a destra la prima ed da destra a sinistra la seconda]



#### **Materiale**

Due barriere in legno di colore verde /o una rossa ed una verde di diametro cm8 e di lunghezza cm 300 e su supporti cm 8/10 poste ad una distanza tra loro di cm 200.

### **Giudizio**

- L'abbattimento di una barriera comporta 5" di penalità
- L'abbattimento del paletto dove è posto l'oggetto o quello dove lo si dovrà lasciare comporta 10" di penalità; La caduta del solo oggetto comporta 5" di penalità.
- Se il cavallo passa con le 4 zampe dallo stesso lato della barriera la prova dovrà essere ripetuta ed il giudice avvertirà tramite fischietto la ripetizione della prova di abilità
- La barriera eventualmente abbattuta dovrà essere percorsa per tutta la lunghezza mantenendola nel "binario" tra gli arti anteriori e posteriori. Il cavaliere che non ripete l'esecuzione corretta dopo tre tentativi avrà un aggravio di 40" di penalità



## 12. Corridoio o doppio corridoio

La prova di abilità consiste nell'attraversare il corridoio. Il lato di ingresso è indicato dai supporti rossi. L'andatura è libera



### **Materiale**

2 barriere in legno di lunghezza 3 m, di diametro 8 cm e colore verde in linea e parallele, distanziate fra loro 100 cm. appoggiate su supporti alti 50 cm

### **Giudizio**

- Ogni barriera abbattuta comporta 5" di penalità
- La prova non eseguita comporta 40" di penalità

### Doppio corridoio

Prova di abilità da affrontare nei due sensi di marcia cioè, per esempio, il cavaliere percorre il primo corridoio di destra, con supporti rossi, ed uscendo torna indietro per affrontare il corridoio di sinistra, con i supporti marroni; il colore rosso dei supporti indica l'entrata se obbligatoria.



### **Materiale**

4 barriere in legno di diametro 8 cm e lunghezza 300cm colore verde supporti in legno alti 50 cm di colore marrone.

Distanza tra le barriere 100 cm distanza tra i due corridoi 50 cm.

### **Giudizio**

- Ogni barriera abbattuta comporta 5" di penalità
- La prova non eseguita comporta 40" di penalità



### 13. Quadrato

La prova di abilità deve essere affrontata entrando frontalmente dalla barriera di colore rosso ed uscendo dalla barriera parallela di colore verde. All'interno del quadrato il cavaliere deve compiere una rotazione di 360° a destra o a sinistra



#### **Materiale**

4 barriere di diametro 8 cm e lunghezza 3 m appoggiate su supporti di altezza 8 cm, poste in modo da formare un quadrato.

Una barriera di colore rosso, una di colore verde e due di colore marrone

#### Giudizio

- L'abbattimento di una barriera comporta 5" di penalità.
- Al termine della rotazione l'uscita da un primo angolo, [negli angoli in uscita sarà posto un cono per determinare, abbattendolo, la mancata esecuzione,] o dalle barriere laterali comporta 40" di penalità; il cavaliere può ripetere la prova, avvisato dal giudice tramite fischi; saranno conteggiate come penalità tutte le barriere abbattute nei vari tentativi dell'esecuzione
- Il posizionamento dei piedi fuori dal quadrato durante l'esecuzione non determina penalità.