

Dipartimento Gimkana Western

Dipartimento Gimkana Western

PREMESSA

La disciplina della Gimkana Western SEF Italia è stata creata con l'obiettivo di avvicinare all'equitazione americana i cavalieri di ogni livello e migliorare le tecniche equestri praticate nel nostro Paese.

Per quanto non previsto dal presente regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della SEF ITALIA.

1. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana Western indetti in Italia, riconosciuti dalla SEF Italia.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.
- I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della SEF Italia, dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

1.2 L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dallo stesso e dal Regolamento di Disciplina della SEF Italia

1. I soggetti tenuti agli obblighi ed agli adempimenti previsti dal presente Regolamento relativamente al cavallo partecipante ad un Concorso di Gimkana Western sono:

- il cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Youth l'Istruttore o il Tecnico delegato.

1.3 Per tutti i casi non espressamente previsti nel presente Regolamento è compito del Presidente di Giuria o del Giudice Unico decidere con equità e spirito sportivo, interpretando le norme del Regolamento di Gimkana Western.

2. MANIFESTAZIONI

2.1 Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate alla SEF Italia. Il programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 40 giorni prima della gara, per l'approvazione.

2.2 Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente affiliato, o comunque da un tesserato S.E.F. Italia, il Comitato Organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il Comitato Organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato S.E.F. Italia od un Ente affiliato soggetto, quindi, agli interventi previsti dalla normativa.

2.3 Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della S.E.F. Italia, sono subordinati all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla S.E.F. Italia.

Il programma approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione. Detto programma dovrà indicare le categorie del Concorso con i relativi pattern.

All'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera. Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- le Categorie con il numero dei Go e i relativi pattern.
- la composizione della o delle Giurie
- gli importi delle tasse di iscrizione, ed i corrispettivi per la scuderizzazione

Non è obbligatorio indicare le regole e prescrizioni contenute nel presente Regolamento.

2.4 L'Organizzazione deve rimettere per espresso via fax o via posta elettronica alla S.E.F.Italia entro 3 giorni alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

3. NORME GENERALI

3.1 Il concorso di Gimkana Western.

Il Concorso di Gimkana Western costituisce una prova di velocità e tecnica.

Richiede da parte del Cavaliere esperienza nella disciplina, in proporzione alla prova da affrontare, ed una precisa conoscenza delle possibilità del proprio cavallo, presentandolo con un buon livello di preparazione psicofisica, che è il risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Il Concorso comprende una prova in cui il Cavaliere monta un cavallo in un percorso prestabilito. Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, ben livellato con fondo di sabbia o terreno, sono vietate le competizioni in campi non idonei o in erba e delimitato da idonea recinzione (minimo 120 cm); il campo coperto o scoperto dovrà avere una misura minima di 25 x 30. Le gare potranno essere articolate su uno o due Go a seconda delle esigenze (elevato numero delle iscrizioni, condizioni meteo, ecc).

3.2 Inizio e termine di un concorso.

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova. Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha esposto i risultati ufficiali.

3.3 Lavoro di esercizio del cavallo.

I cavalli, nel giorno delle manifestazioni di Campionato, dovranno essere montati in campo prova solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara; potranno essere montati dal personale di scuderia solo per passeggiare. Per le categorie *Novice* l'istruttore avrà facoltà di montare il cavallo dell'allievo anche in campo prova.

3.4 Scuderizzazione dei cavalli.

Nei Campionati e Trofei Nazionali, i cavalli devono essere scuderizzati esclusivamente nel luogo di svolgimento della manifestazione; ove possibile deve essere realizzata una recinzione di controllo.

3.5 Partecipazione gare.

Alle gare di valenza nazionale, regionale e provinciale partecipano i cavalieri tesserati S.E.F.Italia. Sono previste classifiche individuali per singola categoria di cavalieri partecipanti.

3.6 Categorie.

Le categorie per i cavalieri previste sono le seguenti:

- **Novice Amateur** a unica divisione - Avviamento ludico addestrativo (comprende i cavalieri patentati A da almeno 6 mesi) dal primo gennaio del 19° anno.
- **Novice Junior** a unica divisione – Avviamento ludico addestrativo – (cavalieri di ambo i sessi, dai 5 anni e sino al raggiungimento del 10° anno di età, si considera a questo proposito l'anno solare) comprende i cavalieri patentati A da almeno 6 mesi.
- **Novice Youth** a unica divisione – Avviamento ludico addestrativo – (cavalieri di ambo i sessi, dai 11 anni e sino al raggiungimento del 18° anno di età, si considera a questo proposito l'anno solare) comprende i cavalieri patentati A da almeno 6 mesi.
- **Youth** a unica divisione (cavalieri di ambo i sessi, dai 9 anni e sino al raggiungimento del 18° anno di età, (si considera a questo proposito l'anno solare) con brevetto di tipo B o C.
Nelle categorie **Novice** e **Novice Youth** potranno essere montati i cavalli di età non inferiore ad anni 4.
- **Senior o Amateur** a unica divisione cavalieri di entrambi i sessi con brevetto di tipo B o C.
- **Lady o Amazzoni** a unica divisione amazzoni con brevetto di tipo B o C compresi tecnici.
- **Pro** ad unica divisione brevetti C, Istruttori o Tecnici. Chi gareggia nella categoria PRO non può gareggiare in categorie inferiori, a partire dal 19° anno d'età.

Alle suddette categorie non sono ammessi Brevetti non riconosciuti dalla Disciplina delle Autorizzazioni a montare Equitazione Americana.

3.7 Iscrizioni.

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultano regolarmente iscritti alla competizione.

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato, secondo le limitazioni relative al numero di entrata in gara, dello stesso cavallo, nella stessa giornata, che dovrà essere espressamente previsto sul regolamento specifico della gara, approvato dalla S.E.F. Italia (stabilito secondo il grado di difficoltà delle categorie in programma, vedi anche il punto 3.16 del presente Regolamento).

Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia del passaporto nazionale del cavallo, (o APA).

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare. Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

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). All'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dalla effettiva partecipazione alla gara.

In tutte le manifestazioni riconosciute, gli Organizzatori non potranno mai, nei limiti stabiliti dal programma, rifiutare l'iscrizione di un cavallo o impedire la partecipazione di un concorrente munito di regolare abilitazione a montare. Tale decisione è unicamente di competenza della S.E.F. Italia sia che venga presa di sua iniziativa che su richiesta motivata dall'Organizzatore.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di ricevere via fax, posta o e-mail le iscrizioni e gli eventuali ritiri. Ha inoltre l'obbligo di fornire telefonicamente, su richiesta degli interessati, gli orari di partenza di ogni singola prova.

L'iscrizione degli *Youth* sarà ritenuta valida solo se fatta dal Circolo Ippico affiliato S.E.F. di appartenenza, comprendente la necessaria specifica del nome dell'Istruttore che avrà autorizzato l'iscrizione stessa.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Youth devono essere assistiti dall'istruttore o da altro tecnico dal Circolo Ippico affiliato S.E.F. di appartenenza.

E' facoltà del Comitato Organizzatore accettare iscrizioni fino alle ore 12 del giorno precedente l'inizio del concorso.

Eventuali disdette dovranno pervenire entro sette giorni dall'inizio previsto della manifestazione. Diversamente, il concorrente sarà tenuto a corrispondere al Comitato Organizzatore il 50% delle quote di iscrizione ed il 100% di quanto dovuto per fermo box e servizi accessori richiesti.

Nei casi in cui il cavaliere non è in grado di esibire la propria patente, ed il Comitato Organizzatore si trovi nella situazione di non poter controllare, il cavaliere potrà sottoscrivere un'autocertificazione che attesti la sua idoneità alla partecipazione alla gara. Nel caso in cui un cavaliere risultasse aver preso parte ad una manifestazione in assenza dei requisiti, in presenza della suddetta autocertificazione, verranno intraprese sanzioni disciplinari nei suoi confronti con conseguente esclusione del campionato in corso, viceversa se il cavaliere risulta aver partecipato ad una manifestazione in assenza dei requisiti previsti, le sanzioni disciplinari, in assenza dell'autocertificazione, saranno intraprese nei confronti del Comitato Organizzatore.

3.8 Tasse di iscrizione e scuderizzazione.

Il costo massimo della tassa d'iscrizione alle Categorie sarà uniformata sul tutto il territorio.

3.9 Classifiche.

La classifica della gara di Gimkana Western è determinata dalla somma dei tempi ottenuti nelle singole prove. E' primo colui che ha ottenuto il miglior tempo.

Saranno quindi stilate le classifiche per ogni singola categoria di partecipanti seguendo la tabella punteggi allegata (vedi foglio "classifiche").

3.10 Eliminazione.

Il concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova. Sono vietati aiuti di compiacenza pena l'eliminazione del concorrente. E' considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, fatto allo scopo di facilitare il compito del Cavaliere o di aiutare il cavallo.

3.11 Premiazioni.

I premi d'onore sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti; è altresì facoltà del Comitato organizzatore riconoscere rimborsi per le sole Categorie *Amateur*, *Senior* ed *Pro*. I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate. I premi posti in palio nella manifestazione vanno resi preventivamente noti nel programma gare.

I concorrenti perdono il diritto al premio qualora non si presentino personalmente in campo alla premiazione, a cavallo, ed in tenuta di gara, per il loro ritiro, salvo i casi in cui i concorrenti, per causa di forza maggiore e previo assenso del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, abbiano delegato a tale ritiro apposita persona.

3.12 Numero minimo di partenti

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero di binomi partenti viene stabilito di volta in volta dal regolamento del campionato stesso.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della gara.

3.13 Prove soppresse

Qualora il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria sia esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, deciderà se eliminare la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

Nel caso di annullamento di una gara, i concorrenti dovranno esserne informati immediatamente dopo la chiusura delle iscrizioni e la tassa d'iscrizione dovrà essere loro rimborsata.

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) vengono presi in esame i seguenti casi:

- a) gara iniziata e non terminata la sola prova della prima categoria: rimborso della sola quota di iscrizione;
- b) gara iniziata e terminante almeno due delle prove delle categorie previste, indipendentemente dal tipo: nessun rimborso previsto. Verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.

3.14 Cavalieri

NOVICE JUNIOR: Sono tutti i cavalieri minorenni di ambo i sessi, a partire dal 5° al 10° anno di età; si considera a questo proposito l'anno solare. Dovranno eseguire il percorso con andatura ludico-addestrativa;

NOVICE YOUTH: sono tutti i cavalieri di ambo i sessi, a partire dal 11° fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare) in possesso di autorizzazione a montare di tipo A da oltre 6 mesi e dovranno eseguire il percorso con andatura ludico-addestrativa (da scuola);

NOVICE: Sono tutti i cavalieri principianti di ambo i sessi, a partire dal 19° anno di età (si considera in proposito l'anno solare) in possesso di autorizzazione a montare di tipo A da oltre 6 mesi che dovranno eseguire il percorso con andatura ludico-addestrativa (da scuola);

YOUTH: sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 6 anni e fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare), in possesso di autorizzazione a montare di tipo B o C.

LADY: sono le amazzoni in possesso di autorizzazione a montare di tipo B o C.

SENIORES o AMATEUR: sono i Cavalieri di ambo i sessi, senza limiti di età purchè in possesso di autorizzazione a montare di tipo B o C.

PRO: sono i Cavalieri di ambo i sessi, in possesso di autorizzazione a montare di tipo C a partire dal 19° anno d'età (si considera in rapporto all'anno solare)

Tutti i cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico.

Gli Istruttori ed i Tecnici potranno partecipare in gara soltanto nelle categorie "PRO".

3.15 Cavalli

Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 3 diversi percorsi in diverse categorie con cavalieri diversi, salvo che nelle categorie non agonistiche riservate ai Patentati A.

3.16 Età dei cavalli L'età dei cavalli è computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita. In conseguenza di ciò, qualunque sia il giorno e mese di nascita di un cavallo, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

3.17 Possibilità di montare più di un cavallo

All'interno di una manifestazione un Cavaliere potrà montare non più di cinque cavalli. Per i cavalieri che montano più di un cavallo in una stessa gara, l'orario d'ingresso previsto per la successiva prova dovrà

prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo. E' facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli. Un cavallo nella categoria Novice non potrà fare più di 5 ingressi mentre nelle categorie con patente B o C un cavallo da scuola può arrivare ad un massimo di 3 go.

3.18 Ordine di partenza

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli o almeno un'ora prima dello svolgimento delle gare. Per le prove di riscaldamento sarà previsto un orario di ingresso dei concorrenti, che dovrà essere rispettato, salvo cause di forza maggiore, da organizzatori e concorrenti, per il buon andamento della manifestazione.

3.19 Sostituzioni

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, anche dopo la scadenza del termine, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio, vale a dire del cavallo e del cavaliere. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

3.20 Ispezione cavalli

Nelle gare di Campionato Italiano o Regionale deve essere effettuata l'ispezione dei cavalli prima della gara, ed è effettuata da una Commissione composta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico e dal Veterinario Ufficiale. I cavalli sono presentati dal cavaliere a mano con la testiera.

La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che, a proprio insindacabile giudizio, non sia in grado di affrontare la gara. In caso di diversità di giudizio, il parere del Presidente di Giuria o del Giudice Unico è determinante. Spetta al Presidente di Giuria o al Giudice Unico dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità.

Il concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, se richiesto, è obbligato a fornire al concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

Nelle altre gare in genere è facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico procedere all'ispezione.

3.21 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 la squalifica. La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o un Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

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.

E' specifico dovere della Giuria fermare un concorrente o un cavallo (per qualsiasi motivo), in evidente difficoltà durante la manifestazione.

3.22 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 un ostacolo, comporta, a seconda della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la sospensione della gara.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria in base a precise richieste dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudice Unico, Giudici, Veterinario di Servizio, Stewards.

3.23 Caduta

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che questo ultimo tocchi il terreno e/o un ostacolo per rimettersi in sella.

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano entrambi il terreno e/o l'ostacolo. Una caduta sarà sempre penalizzata con l'eliminazione.

3.24 Reclami

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la S.E.F.. Per gli *Youth* e *Novice* Patente A il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di € 100,00.

Il deposito di cui sopra, nel caso in cui venga respinto, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla S.E.F. Centrale.

Pena nullità dell'atto, il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini di tempo:

- dopo ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità degli ostacoli, distanze, ecc.,
- prima dell'inizio della prova in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile, ed in relazione alla qualifica dei cavalli e dei concorrenti, anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alle gare, e la formula della categoria;
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 ora dopo la proclamazione dei risultati finali;
- in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara;
- in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

3.25 Decisioni in prima istanza

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria) o il Giudice unico.

Le decisioni in ordine di reclami devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

3.26 Appello

Avverso il giudizio emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla S.E.F. la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio, o per esso, del Comitato di Presidenza.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla S.E.F. Italia, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di € 200,00, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

3.27 Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati, soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati.

Nel caso di conciliazione realizzata dal Presidente di Giuria e quando il reclamo presentato in appello venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la S.E.F. il deposito sarà restituito al reclamante.

In caso di reclamo, in prima istanza, i risultati proclamati rimarranno provvisoriamente validi.

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la S.E.F., decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

3.28 Sanzioni

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti o accompagnatori 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 o del Giudice Unico, 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 o al Giudice Unico compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da € 25,00 a € 200,00;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria e il Giudice Unico, abbia applicato la sanzione di cui al punto 3) deve, entro tre giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della S.E.F. o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della S.E.F. o dei Comitati Regionali.

3.29 Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di € 25,00, ad un massimo di € 200,00, salvo il caso in cui al punto 3.15 del presente regolamento ove è elevata a Euro 500,00.

E' perseguibile con ammenda qualsiasi infrazione alle norme regolamentari, che per la sua gravità non debba essere punita con la squalifica.

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 non essere in ordine con la tenuta obbligatoria: abbigliamento del cavaliere;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Il non portare in campo di prova ed in quello di gara, il numero di testiera del cavallo e il numero di pettorale se previsti;
- La mancata osservanza del segnale, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- 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 inadempimento non avvisare la stessa;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto.

In caso di recidiva, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

3.30 Squalifica

La squalifica comporta, per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto e dal Regolamento di disciplina SEF.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso della patente SEF rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature, secondo la valutazione del Giudice;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare, senza autorizzazione, i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale di gara con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere crudeltà, brutalità o abusi verso gli stessi;
- Le frodi;
- Il doping;
- Il contegno scorretto e/o l'uso di un linguaggio offensivo nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei preparatori dei percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

4. DIRIGENTI E SERVIZI

4.1 Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

- a) da parte degli Organi: di un Presidente di Giuria, o Giudice Unico, per le gare nazionali;
- b) da parte degli Organizzatori:
 - di uno Speaker;
 - di una Giuria;
 - di uno o più Stewards;
 - di un Responsabile della Segreteria;

b) da parte di Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, (solo nei Campionati Nazionale e Regionali) comunicato al più presto alla Segreteria, ed al Presidente di Giuria o al Giudice Unico. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del Presidente e del Comitato Organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei concorrenti. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a suo carico.

Tali nomine (tranne quelle di cui al punto c) devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Gli organizzatori devono inoltre assicurare:

- la messa in sicurezza dell'impianto, delle strutture e delle attrezzature, per lo svolgimento delle gare, in ordine al pubblico presente, ai cavalieri ed ai cavalli partecipanti. Sicurezza di cui ne assumono la diretta responsabilità.

- Un servizio di cronometraggio effettuato con idonei strumenti nelle gare Nazionali.

Nelle gare Regionali e Provinciali il servizio potrà essere effettuato anche da cronometristi in possesso della cellula foto elettrica ed autorizzati dai Comitati Organizzatori;

- Un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso con Ambulanza dotata di rianimazione, (nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che il Comitato Organizzatore possa avvalersi di un altro medico e/o di altra ambulanza);

- Assistenza veterinaria;

- Assistenza di mascalcia;

- Un adeguato numero di operatori per l'assistenza nei campi gara (minimo 3 operatori);

- Un servizio di segreteria atta al controllo della regolarità delle iscrizioni dei cavalli, quella delle autorizzazioni a montare di concorrenti nonché effettuare le iscrizioni alla manifestazione dei cavalli e dei concorrenti partecipanti;

4.2 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di concorsi hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal uopo, i predetti Comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologia, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi. Il Comitato Organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di ambulanza con barella di cui almeno una provvista di apparecchiature per la rianimazione durante la prova. Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

I Concorrenti potranno essere esclusi dalla partecipazione ad una gara, qualora non vengano giudicati idonei dal medico di servizio.

4.3 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria competente per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il Veterinario nominato dall'Ente Organizzatore per assolvere il servizio di assistenza veterinaria deve essere tratto dall'Elenco ufficiale dei Veterinari Fiduciari SEF.

4.4 Presidente di Giuria o Giudice Unico

All'atto dell'approvazione del programma, la S.E.F. dipartimento Gimkana Western o il Comitato Regionale S.E.F. , secondo l'ordine alla competenza per l'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria o di un Giudice Unico, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali o Regionali.

Sono compiti di Presidente di Giuria o del Giudice Unico (quest'ultimo deve essere un Giudice di Gimkana Western o Performance):

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate per lo svolgimento delle gare, con particolare riferimento ai campi di gara e di prova, facendo apportare le modifiche necessarie;

b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso, come da elenco percorsi prestabilito dal Dipartimento;

c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove;

d) è compito del Giudice verificare che il percorso sia conforme a uno dei 10 percorsi autorizzati dal Dipartimento e che gli ostacoli siano a norma come da Regolamento.

e) Verificare con l'organizzatore, che ne è unico e diretto responsabile, la validità delle misure di sicurezza per lo svolgimento della gara predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);

f) Assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;

g) Sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;

h) Ottemperare gli interessi dei concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;

i) Applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria o al comitato elementi di valutazione e di giudizio;

j) Assicurarsi che il servizio di segreteria dell'organizzatore, verifichi la regolarità delle iscrizioni dei cavalli, la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri alla partecipazione nelle varie categorie di gara;

k) Verificare nell'elenco inviato dalla S.E.F. i Cavalieri autorizzati ad esibire il logo dello Sponsor;

l) Controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria o il Giudice unico, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla S.E.F., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

4.5 Giuria

Tutti i Giudici devono essere scelti negli elenchi S.E.F. dei Giudici per i Concorsi di Gimkana Western. Nei campionati e Gare Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla S.E.F.. In tutti gli altri casi, i componenti della Giuria sono scelti dal Comitato Organizzatore secondo le qualifiche ed i limiti operativi seguenti:

- Candidato Giudice Regionale: Opera come Presidente di Giuria o Giudice Unico in gare Regionali o Provinciali; in affiancamento ai Giudici Nazionali in tutte le categorie e gare Regionali o Provinciali;
- Giudice Nazionale: Opera sia come Presidente di Giuria o Giudice Unico che come Membro di Giuria in qualsiasi categoria di Concorso.

La Giuria è composta da tre membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali, tutti e tre i membri devono essere presenti per tutta la durata della manifestazione.

Ciascun Giudice dovrà essere coadiuvato dalla segreteria di gara che registri i punteggi ed i tempi sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice Unico.

La S.E.F. si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado. Per causa di forze maggiori (indisponibilità di Giudici di Gimkana), il Comitato Organizzatore può avvalersi di Giudici di Performance S.E.F..

Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

Gli oneri e le spese relativi al Presidente di Giuria, al Giudice Unico o ai componenti della Giuria, sono a carico del Comitato Organizzatore.

4.6 Compiti della Giuria

La Giuria o il Giudice Unico sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, segnerà o farà segnalare con la campana o dallo speaker, l'inizio della prova. I concorrenti avranno 45 secondi di tempo dopo il suono della campana per iniziare la loro prova, quindi attraversando le fotocellule poste sulla linea di partenza. Chi inizia la prova, prima del suono della campana o il segnale d'inizio dello speaker, sarà eliminato.

Dopo il segnale d'inizio della prova, dato dalla Giuria, dal suono della campana, e/o dallo speaker, il concorrente deve partire entro 45 secondi, se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei

45 secondi, il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento, pertanto tutti i secondi impiegati in più, saranno sommati a quelli della prova stessa.

4.7 Compiti del veterinario

Il Veterinario di gara offre la propria consulenza al Presidente di Giuria e al Giudice Unico per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli e tale visita ha lo scopo di tutelare il benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e presentare il proprio parere al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare. Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline SEF, si rimanda al Regolamento Veterinario SEF in vigore al momento della manifestazione.

4.8 Compito dei Cronometristi

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi, per la definizione della classifica. Il loro operato è insindacabile. La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno dei cronometristi, ostacoli o vantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

Nel caso di cronometraggio con apparecchi elettronici, i cronometristi, devono sempre essere muniti ed avvalersi anche di un cronometro manuale di controllo.

5. TENUTA E BARDATURA

5.1 Bardatura del cavallo

- Sella tipicamente americana;
- Nelle gare non è consentito l'uso del tie down (abbassa testa fisso o mobile), salvo per le categorie di gare ove è richiesta autorizzazione a montare di tipo A;
- E' consentito l'uso della martingala ad anelli mobili;
- Le imboccature non debbono essere costrittive e non devono ferire il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi, il Giudice preposto o lo Steward, determineranno la regolarità dell'imboccatura;
- Le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato);
- Il sottosella western in materiale preferito, atto a non procurare fiaccature al cavallo;
- Le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura del montante della testiera all'attaccatura delle redini;
- Sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale simile);
- Non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- Non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere o frustare il cavallo con le redini.

5.2 Abbigliamento del Cavaliere:

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

6. REGOLAMENTAZIONE GARE

6.1 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A solo per attività ludico addestrativa
- 2) Cavalieri con B, C o altro Brevetto di specialità nel settore di equitazione americana;

6.2 AUTORIZZAZIONI A MONTARE

Patente A

Abilita, i cavalieri delle categorie *Novice*, dopo sei mesi dal rilascio, ad attività ludico addestrativa, solamente nella categoria ludico addestrativa di avviamento con cavalli esperti.

- categoria *Novice Junior*
- categoria *Novice Youth*
- categoria *Novice Amateur*

Con la graduatoria più alta di punti in un campionato, è obbligatorio il passaggio dalla categoria con patente A alla categoria superiore B o C.

Brevetto B o C.

Abilita ad attività sportivo agonistica nelle:

- categoria *Youth*;
- categoria *Senior* o *Amateur*;
- categoria *Lady* o *Amazzoni*;
- categoria *Pro* (solo patenti C)

6.3 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE

E' vietata la partecipazione nelle categorie *Novice*, *Senior* o *Amateur*, ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria Open, ma il cavallo potrà prendere parte ad altre categorie con cavalieri diversi:

- Categoria *Novice Amateur*, *Novice Junior* e *Novice Youth*, - Avviamento e ludico addestrativo.

Attitudine: percorsi effettuati alla sola andatura da scuola e disegnati con minimo 4 e massimo 8 difficoltà (figure e passaggi);

- Categoria *Youth*, *Lady* o *Amazzoni*, *Senior* o *Amateur* – Percorsi effettuati alle andature libere e disegnati con minimo 8 e massimo 12 difficoltà (ostacoli, figure e passaggi) con percorsi già proposti dal Dipartimento di Gimkana Western;

- Categoria *Pro* – Percorsi effettuati alle andature libere e disegnati con minimo 8 e massimo 12 difficoltà (ostacoli, figure e passaggi).

7. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE

L'obiettivo della Gimkana Western è quello di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere.

Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori.

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i Giudici, Aiutanti e Cronometristi, la ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della Giuria, pena l'eliminazione dalla gara. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. Ogni concorrente dovrà entrare in campo solo dopo specifica chiamata dello speaker o suono della campana e la partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo per cui non è ammesso alcun ricorso.

Il concorrente che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva.

Se il Cavaliere ne abbatte una già superata, o la attraversa, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne ha fatto espresso diniego. I binomi che chiamati tre volte alla partenza non si presentano saranno eliminati.

I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana o dal segnale dello speaker, acquisiranno un tempo pari a quello della prova più quello impiegato oltre i 45" ad iniziare la prova stessa.

Qualora un concorrente ritenga che le difficoltà del percorso, circa il posizionamento degli oggetti, collocati ad una altezza o ad una distanza che per ovvie ragioni di statura fisica possano creargli impedimento, potrà chiedere al giudice l'adeguamento degli stessi prima dell'inizio della prova.

E' obbligatorio indossare il cappello western, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria o Giudice Unico mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca.

I cavalieri *youth*, *novice youth* e *novice junior* dovranno essere accompagnati e seguiti in campo dal loro istruttore. Per tale categoria è obbligatorio l'uso del casco.

7.1 Campo di gara

Il campo di gara all'aperto o al coperto per la prova di Gimkana Western consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 25 x 30 m posto in piano libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti, il fondo ben livellato, in sabbia o terreno idoneamente preparato, sono vietate le competizioni in campi non idonei o in erba.

Il cancello d'entrata in campo gara dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso per tutta la durata della gara. Sarà unicamente aperto per permettere l'ingresso e l'uscita dei concorrenti.

La gara inizierà nel momento in cui il concorrente supera la linea di partenza in campo gara. Il tempo di gara verrà registrato dal cronometrista mediante cellule fotoelettriche e la gara terminerà quando il concorrente supererà la linea di arrivo. Solo un cavallo dovrà essere presente all'interno del campo di gara. Il Cavaliere è ammesso ad entrare in campo gara solo a cavallo e potrà scendere solo dopo essere uscito pena l'eliminazione del binomio dal concorso.

7.2 Massima durata della prova (tempo massimo consentito).

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione.

7.3 Ostacoli

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o l'addebito di penalità.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Gimkana Western, come pure il modo di eseguirli, è descritto nell'articolo 8 del presente regolamento.

Solo gli ostacoli indicati in detto elenco e nell'elenco dei percorsi obbligatori prestabiliti dal Dipartimento, possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

7.4 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. Nelle categorie *Novice Amator*, *Novice Youth* e *Novice Junior* alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di 20 secondi sul tempo totale effettuato.

7.5 Errore di percorso

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza. E' considerato un errore, e comporta l'eliminazione, quando un concorrente cerca di eseguire l'ostacolo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

7.6 Classifica

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo conseguito da ciascun concorrente.

La stessa segreteria ed il Comitato Organizzatore dovranno far pervenire i risultati della prova con allegate le schede di iscrizione ed eventuali ricorsi ricevuti, i verbali dei Giudici e cronometristi, al Dipartimento di Gimkana Western Nazionale entro e non oltre 15 gg.

La classifica individuale sarà stabilita in base alla somma dei tempi assegnati a ciascun binomio.

Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità del tempo di gara si ha l'ex-aequo.

Nelle gare di campionato Italiano o Regionale ove è previsto una graduatoria in base al punteggio stabilito dall'apposito regolamento, a parità di punteggio sarà considerato il tempo totale delle gare effettuate dal binomio.

Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

7.7 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere

Nelle gare di Gimkana Western un Commissario o il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, è incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature. Indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento comporterà l'eliminazione del concorrente dalla gara. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova dopo la linea di partenza e se avviene prima avrà 10 sec di penalità. Sono vietati gli speroni atti a ferire il cavallo. Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

7.8 Campo di prova o riscaldamento

Un campo di prova piano e livellato, deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni. Sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere posta una tabella con l'ordine di partenza. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

I Cavalieri Youth/ Novice Junior/ Novice Youth dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido a norma anche in campo prova.

7.9 Permessi e divieti nei campi prova

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocchie, e paraglori, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti, bardatura, finimenti, imboccature autorizzate (vedi art. 5.1 del presente Regolamento);

E' proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati.

7.10 Problemi Tecnici ed interruzione e correzione del tempo

In caso di guasto alla fotocellula deve essere utilizzato il cronometro a mano. Nel caso in cui vi siano ostacoli posizionati non correttamente, non individuati prima dell'inizio della prova stessa, che possano essere causa di pericolo sia per il concorrente durante la prova che per il pubblico o gli addetti ai lavori, la Giuria potrà segnalare tempestivamente al concorrente di fermarsi, mediante il suono della campana o richiamo dello speaker e contestualmente fermare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane o altro animale ecc...

Una volta ripristinato il corretto assetto del campo di gara, la Giuria segnalerà al concorrente, mediante il suono della campana e/o tramite lo speaker, di riprendere la propria prova, ripartendo dall'inizio della prova.

7.11 Eliminazione

Sono cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature del cavallo;
- non presentarsi alla partenza entro la terza chiamata;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari;
- aiuti di compiacenza;
- errore di percorso non corretto;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria o del Giudice Unico;
- scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara;
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento;
- non indossare il copricapo rigido a norma per le categorie *Youth Novice, Youth e Novice Junior*.

Regolamento Generale Gimkana Western

TABELLA PUNTEGGI

n. 10 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
punti	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Più 1 punto di iscrizione

n. 9 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
punti	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

Più 1 punto di iscrizione

n. 8 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°		
punti	8	7	6	5	4	3	2	1		

Più 1 punto di iscrizione

n. 7 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°			
punti	7	6	5	4	3	2	1			

Più 1 punto di iscrizione

n. 6 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°	6°				
punti	6	5	4	3	2	1				

Più 1 punto di iscrizione

n. 5 Cavalieri	1°	2°	3°	4°	5°					
punti	5	4	3	2	1					

Più 1 punto di iscrizione

n. 4 Cavalieri	1°	2°	3°	4°						
punti	4	3	2	1						

Più 1 punto di iscrizione

n. 3 Cavalieri	1°	2°	3°							
punti	3	2	1							

Più 1 punto di iscrizione

A seguire, dopo il 10°, gli altri piazzamenti avranno 1 punto più 1 punto iscrizione.

In caso di no time, squalifica o ritiro, al binomio verrà assegnato il solo punto di iscrizione.

8. LISTA DEGLI OSTACOLI

I percorsi delle specialità di Gimkana Western hanno un numero di ostacoli prestabiliti dal Dipartimento e allegati al presente regolamento, ad esclusione della categoria *Novice* che sarà realizzato dal Comitato Organizzatore della tappa o del Giudice Unico.

I parchi ostacoli devono essere uguali per tutti.

8.1 IL CANCELLO

Realizzato in metallo, privo di viti di fissaggio sporgenti e/o saldature sporgenti, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza tot. Cm. 135, altezza totale. Minimo c. 140/150 cm. (base compresa) e chiuso con una maniglia di chiusura idoneamente rivestita. Il palo di sostegno del cancello dovrà essere rotondo con diam. Min. 5 cm. / 6 cm. Max. alla base del quale vi è una gomma piena con del diam. 50/60 cm. (vedi figura) Il cancello può aprirsi verso destra.

Il cancello dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani. L'apertura del cancello mediante altri mezzi (ad esempio con l'uso di altre parti del corpo, quali gambe ecc.) comporterà l'eliminazione. Il cancello potrà essere aperto solo verso l'esterno e non sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. L'esecuzione dell'ostacolo deve essere effettuata con la mano destra e lato destro del cavallo, sia in apertura che in chiusura (vedi partner percorsi ufficiali). L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento. Per i cavalieri della categoria *Novice* non è richiesta la chiusura del cancello. L'abbattimento dei decori comporta una penalità di 5 secondi. Lo spostamento dei pali o basi che impedisce il corretto alloggiamento della maniglia è mancata esecuzione.

8.2 TRASFERIMENTO DI OGGETTO

La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto (bottiglia in plastica, cono, ferro di cavallo, o simili) dalla punta di un piliere, alla punta di un altro piliere. L'altezza di un piliere è di 180/200 cm. La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare da tra i 120 cm. e i 500 cm. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità, la caduta di oggetto e piliere insieme 10 sec. di penalità, se l'oggetto cade dalla parte in cui è alloggiato è considerato ostacolo non eseguito (vedi figura)

8.3 PASSI LATERALI O SIDE PASS

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate: lato cm. 10x10, altezza tot. Cm.6, altezza incavo cm.5, la lunghezza del palo min. cm. 250/ 300 cm. Max., diametro del palo cm. 10.

Il side pass può essere composto da una barriera unica, da due barriere a formare una "L", o da tre barriere a formare una "Z".

Il binomio ha disposizione tutto il tempo massimo per effettuare in modo corretto la difficoltà.

Il cavallo dovrà essere posizionato in modo che la barriera venga a trovarsi perpendicolare sotto di sé; con passi laterali (in side pass) a destra o sinistra la si attraversa per tutta la lunghezza. Se eseguito con un solo arto è da rifare riposizionandosi dall'inizio. L'eventuale uscita di un arto del cavallo implicherà una penalità di 10 sec. Lo spostamento della barriera comporterà una penalità di 5 sec. La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione del binomio dalla gara. Per la categoria *Novice* non vi sarà eliminazione, il binomio oltre il terzo tentativo mal riuscito potrà continuare il percorso ricevendo 20 secondi di penalità.

L'ingresso oltre il punto d'inizio così come l'uscita prima della parte terminante è mancata esecuzione (vedi figura)

8.4 PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO DI OGGETTO

La difficoltà è costituita da un piliere alla cui estremità sarà posto un cono. La difficoltà è costituita da una barriera di cm. 300 diametro 10 alloggiata su dei supporti con basi di lato cm. 10x10 altezza totale cm. 6 altezza incavo cm.5 da un piliere alto 180/200 cm. La distanza tra piliere e barriera è min. Cm. 200/300 cm. Max, dove l'oggetto sarà successivamente riposto. (vedi schema allegato).

L'esecuzione dovrà essere la seguente: il cavaliere prenderà l'oggetto, posizionerà il cavallo in modo tale che la barriera sia perpendicolare all'addome, si effettueranno passi laterali fino a porre l'oggetto sul secondo piliere. Il cavaliere potrà subito dopo riprendere il percorso. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, l'abbattimento della barriera dai supporti 5 secondi di penalità e la caduta di ciascun piliere comporterà 5 secondi di penalità. La caduta sia dell'oggetto che del piliere comporta una somma totale di 10

sec. di penalità. L'uscita anticipata dalla difficoltà obbliga il cavaliere a ripetere la prova fino al limite del tempo massimo. Dopo il terzo rifiuto o tentativo infruttuoso il cavaliere sarà eliminato dalla gara.

Per le categorie *Novice*, dopo il terzo rifiuto si potrà continuare la gara con un'aggiunta di 20 sec. di penalità al tempo totale. Per le categorie *Novice* non vi sarà eliminazione, il binomio oltre il terzo tentativo potrà continuare il percorso, ricevendo 20 secondi di penalità.

L'abbattimento di pilieri o barriere di partenza che comportano il mancato svolgimento della prova costituiranno un no time.

8.5 BOA (Paletti o Barili di delimitazione percorso)

I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Le misure del paletto sono cm. 180/200 da terra. Verranno disposti secondo lo schema del percorso di gara e portati a conoscenza dei cavalieri prima della gara.

Ogni boa abbattuta comporterà 5 secondi di penalità. La mancata esecuzione di queste difficoltà, equivale a errore di percorso e quindi l'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

Per la categoria *Novice* non ci sarà l'eliminazione ma al 3° tentativo il cavaliere potrà continuare il percorso con 20 secondi di penalità.

8.6 PONTE

Il ponte dovrà avere le seguenti caratteristiche: lunghezza: cm.320/ 350, larghezza: cm. 110\120, altezza da terra: max. cm.10, Min. cm.5, eseguito in legno e copertura eventuale non sdruciolevole. La rampa non deve essere arcuata a "gobba d'asino" (vedi schema allegato) Il mancato passaggio del ponte comporta l'eliminazione del concorrente dalla gara.

Il passaggio potrà essere effettuato all'andatura libera o da scuola. Sul ponte è obbligatorio inserire il trasferimento dell'oggetto all'inizio a metà o alla fine per limitare la velocità.

L'abbattimento dei pilieri che affiancano il ponte comporta una penalità di 5 sec.

La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità.

La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento è considerata mancata esecuzione.

La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec.

L'entrata e l'uscita laterale dal ponte è considerata mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo, se si ripete la difficoltà si ha tempo fino allo scadere del tempo massimo.

La discesa da 1 a 3 arti dal ponte, durante la sua esecuzione, comporta una penalità di 10 sec.

Se il 4° arto scende dal ponte, si incorrerà nella mancata esecuzione.

Il concorrente potrà ripetere la difficoltà entro il tempo massimo qualora la stessa sia ancora integra per essere eseguita.

8.7 SLALOM CON PALETTI

L'altezza di ciascun paletto potrà essere di cm. 180/200, mentre la distanza tra un paletto e quello successivo potrà essere mt. 6,40. (vedi riferimento figura)

Il numero dei paletti presenti in campo gara sarà a discrezione del presidente di giuria o del giudice unico, a seconda delle dimensioni del campo e della configurazione del percorso, sono ammessi al massimo 6 paletti.

L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 sec. di penalità.

L'errore di percorso o un evidente maltrattamento del cavallo (uso eccessivo di speroni o percosse con le redini...) determineranno l'eliminazione del binomio dalla gara.

8.8 CORRIDOIO O STRETTOIA

Il corridoio o strettoia sarà delimitato da 2 o 4 barriere lunghe cm. 300, poste su pilieri o sostegni, a cm. cm.100\110 da terra e distanti tra loro cm. 130\160 cat. Novice e cm.120\140 cat. B, C. (vedi schema allegato come back) formando un angolo massimo di 140° circa. I pilieri e le barriere avranno un diametro di 10 cm. Il tutto sarà costituito da materiale leggero al fine di garantire la sicurezza del binomio.

Può essere transitato a qualsiasi andatura. La categoria novice transiteranno la strettoia al passo o al trotto.

L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione comporterà l'eliminazione del binomio dalla competizione. L'abbattimento difficoltà che darà luogo all'impossibilità di transitare il corridoio in modo corretto comporterà la penalità di mancata esecuzione.

8.9 BARILI

La difficoltà è costituita da alcuni barili disposti nel percorso in numero variabile da uno a tre non come previsto espressamente nella disciplina del Barrel Racing. I barili potranno avere diverse disposizioni e l'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso tuttavia lo spazio tra il bordo del barile e la perimetrazione esterna del percorso dovrà essere di almeno cm. 200. La mancata esecuzione di questa difficoltà, equivale ad errore di percorso e quindi all'eliminazione del concorrente dalla gara se non verrà corretta l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva. L'abbattimento di ogni singolo barile comporterà una penalità di 5 secondi.

8.10 PASSI INDIETRO O BACK

Le caratteristiche dell'ostacolo da transitare con il cavallo a passi indietro o back avrà la seguente dimensione: lunghezza cm. 250\300 larghezza cm. Min.110\140 max., altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso cm.100\120 da terra, la sede del piliere sarà di diametro cm. 8\10.

Il piliere della campana avrà un'altezza di cm. 200 da terra. Tutti i pilieri hanno diametro di cm.8 \10 e sono inseriti su basi alte cm. 20. (vedi schema allegato) Il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà.

Nell'impossibilità che il binomio possa effettuare i passi indietro, perché abbattute le barriere e/o il supporto delle stesse e/o il supporto dell'oggetto o della campana, sarà eliminato dalla gara.

L'abbattimento di ogni barriera laterale, frontale, supporto delle stesse e supporto della campana, comporterà 5 sec. di penalità per ogni elemento.

Il cavaliere delle categorie *Novice* che al trascorrere del tempo massimo non sarà riuscito a concludere la difficoltà, potrà continuare il percorso, ricevendo ulteriori 20 sec. di penalità, oppure completare la giusta esecuzione della difficoltà per non incorrere nella penalità.

La campana dovrà essere obbligatoriamente suonata con le mani.

8.11 QUADRATO

Il quadrato è composto da 4 barriere lunghe cm. 300 ciascuna di diametro cm. 8/10, poste su basi di altezza cm.5 con incavo, cm.6 tot. con lato 10x10 cm. (vedi schema allegato)

Il cavaliere entrerà dal lato indicato dalla linea di percorso ed effettuerà un giro di 360°, a mano destra o a mano sinistra, uscendo poi dalla parte opposta a quella di entrata.

La caduta di una barriera anche da un solo alloggio comporterà una penalità di 5 sec.

L'uscita anticipata del cavallo dal quadrato con uno o più arti, prima di aver effettuato la rotazione di 360°, comporterà una penalità di 10 sec.

Il cavallo dovrà entrare obbligatoriamente con gli anteriori, eseguendo nell'esecuzione della rotazione a 360° almeno 1 battuta all'interno del quadrato, con l'anteriore e con il posteriore. L'uscita del binomio dal lato errato comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione dalla gara.

Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva senza andare oltre il tempo massimo.

Per la categoria *Novice*, *Youth*, cavalli esordienti o debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, il binomio oltre il 3° tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20".

8.12 BARRIERE A TERRA

La difficoltà è composta da 4 barriere a terra, con diam. 8 cm obbligatori e poste ad una distanza tra loro di 90\120 cm collocate su basi quadrate cm. 10x10, altezza incavo cm. 5, altezza tot. cm. 6. (vedi figura)

Il cavallo dovrà attraversare le stesse in andatura libera senza saltare, e dovrà compiere almeno una battuta (o mettere almeno un arto) in ogni spazio.

L'uscita anticipata o l'entrata nello sbagliato senso di marcia, comporterà la ripetizione della difficoltà, con termine allo scadere del tempo massimo.

Lo spostamento di ogni barriera dalla sua allocazione comporterà una penalità di 5 sec. per ogni barriera spostata.

La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione del binomio dalla gara.

Le categorie *Novice* dovranno transitare sulla difficoltà al passo o al trotto.

8.13

Durante la gara se nell'esecuzione del percorso, superato un ostacolo eseguito correttamente, quest'ultimo dovesse cadere, successivamente al passaggio del cavaliere, questo è da considerarsi effettuato senza penalità solo se il cavaliere sta effettuando l'ostacolo successivo.

CAMPIONATI

Art. 1

Il campionato Italiano individuale, il campionato Regionale o la Coppa delle Regioni, potranno svolgersi in prove uniche o in più gare. Verranno stabiliti e regolamentati all'inizio di ogni stagione agonistica dal Dipartimento Equitazione Americana - Settore Gimkana Western S.E.F.

Art. 2

Possono partecipare ai Campionati tutti i cavalieri tesserati SEF con patente A B e C. I binomi potranno appartenere a tutte le categorie di Gimkana Western.

Art. 3

Il Regolamento dei Campionati Nazionali e Regionali sarà stabilito dal Dipartimento Equitazione Americana Settore Gimkana Western SEF e sarà tenuto in considerazione.

CODICE DI CONDOTTA

1. Negli sport equestri la tutela del benessere del cavallo deve costituire il principio fondamentale di ogni Regolamento.
2. Il benessere del cavallo deve predominare sugli interessi degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori e degli sponsor.
3. Tutte le cure e trattamenti veterinari somministrati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
4. L'alimentazione, la salute, l'igiene e la sicurezza dei cavalli, devono essere sempre mantenuti ai massimi Livelli.
5. Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione idonea, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.
6. Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento della istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri.
7. La salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali nell'interesse del cavallo.
8. Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono essere utilizzate le tecniche che la S.E.F. considerano come coercitive e non ammesse.
9. La S.E.F. farà adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da persone, società e associazioni.
10. I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante le gare, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.
11. Le norme riguardanti le gare ed i regolamenti in generale saranno periodicamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.

ALLEGATO 1

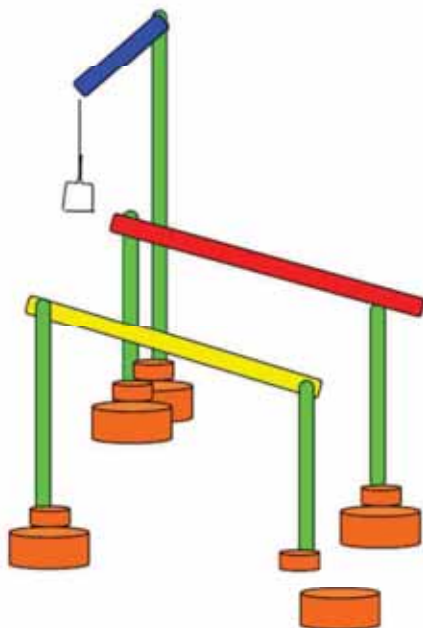
SCHEMI DEGLI OSTACOLI

ALLEGATO 2

SCHEMI DEI PERCORSI

Novice: percorso con limite di tempo massimo che verrà preparato dai giudici durante la preparazione del campo prima della gara

BACK



Misure:

Lunghezza: cm. 300

Larghezza: cm. Min.110\140 Max.

Altezza dei pilieri: cm.100\120 da terra

Paletti di diametro: cm. 10

Altezza Basi: cm. 20

Sede del piliere diametro: cm. 8\10

Piliere della campana altezza: cm. 200 da terra

ESECUZIONE:

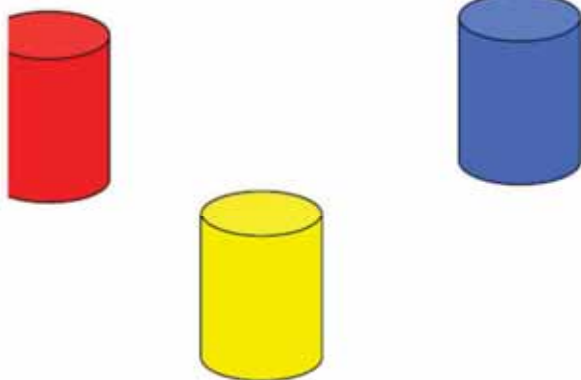
il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà. La campana dovrà essere obbligatoriamente suonata con le mani e l'oggetto dovrà essere sfilato sempre obbligatoriamente con l'uso delle mani.

Nell'impossibilità che il binomio possa effettuare i passi indietro, perché abbattute le barriere e/o il supporto delle stesse e/o il supporto dell'oggetto o della campana, sarà eliminato dalla gara.

L'abbattimento di ogni barriera laterale, frontale, supporto delle stesse e supporto dell'oggetto o della campana, comporterà 5 sec. di penalità per ogni elemento.

Il cavaliere delle categorie Novice che al trascorrere del tempo massimo non sarà riuscito a concludere la difficoltà, potrà continuare il percorso, ricevendo ulteriori 20 sec. di penalità, oppure completare la giusta esecuzione della difficoltà per non incorrere nella penalità.

BARILI



Misure:

spazio tra il bordo del barile e la
perimetrazione esterna del percorso: cm.
200

ESECUZIONE:

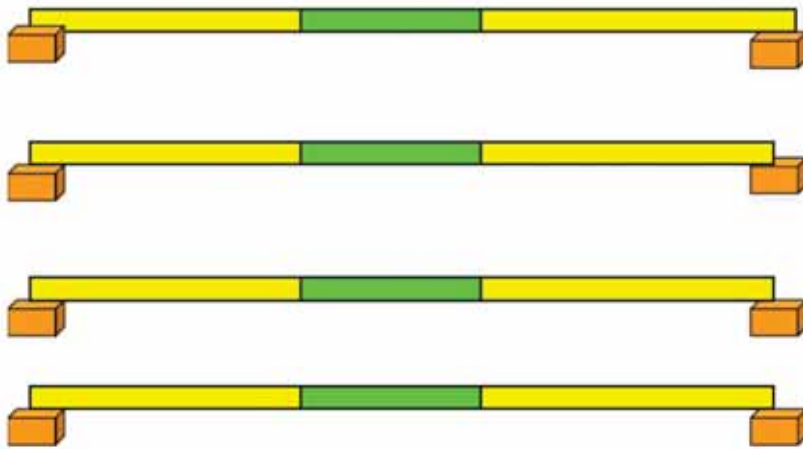
la difficoltà è costituita da alcuni barili disposti nel percorso in numero variabile da 1 a 3, non come espressamente nella disciplina del barrel racing.

I barili potranno avere diverse disposizioni e l'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso.

La mancata esecuzione di questa difficoltà equivale ad errore di percorso e quindi all'eliminazione del concorrente dalla gara, se non verrà effettuata la correzione prima di affrontare la difficoltà successiva.

L'abbattimento di ogni singolo barile comporterà una penalità di 5 sec.

BARRIERE A TERRA



Misure:

Barriera: diametro cm. 8
obbligatoria
Basi: quadrate cm. 10x10,
altezza incavo cm. 5, altezza tot.
Cm. 6.

ESECUZIONE:

la difficoltà è composta da barriere a terra in numero di 4.

Il cavallo dovrà attraversare le stesse in andatura libera senza saltare, e dovrà compiere almeno una battuta (o mettere almeno un arto) in ogni spazio.

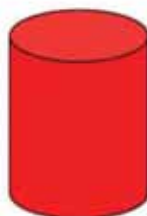
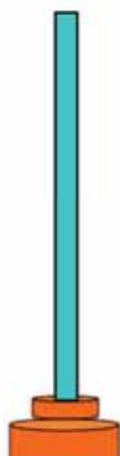
L'uscita anticipata o l'entrata nello sbagliato senso di marcia, comporterà la ripetizione della difficoltà, con termine allo scadere del tempo massimo.

Lo spostamento di ogni barriera dalla sua allocazione comporterà una penalità di 5 sec. per ogni barriera spostata.

La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione del binomio dalla gara.

Le categorie Novice dovranno transitare sulla difficoltà al passo o al trotto.

BOA



Misure:

paletto: cm. 180\200 da terra

ESECUZIONE:

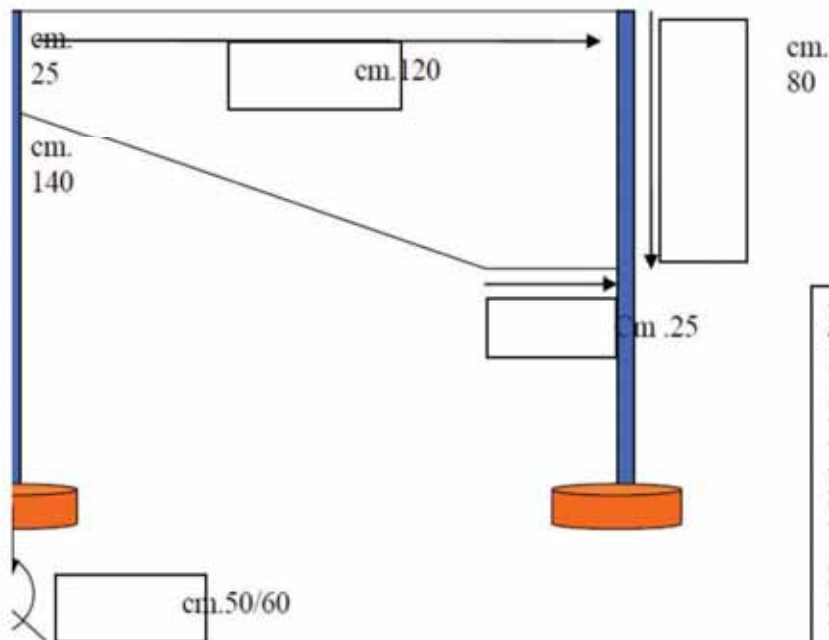
i paletti o barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Verranno disposti secondo lo schema de percorso di gara e portati alla conoscenza dei cavalieri prima della gara.

Ogni boa abbattuta comporterà 5 sec. di penalità.

La mancata esecuzione di tale difficoltà comporta errore di percorso e quindi l'eliminazione del binomio dalla gara, la difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

Per la categoria Novice non ci sarà l'eliminazione ma al 3° tentativo il cavaliere potrà continuare il percorso con 20 secondi di penalità.

CANCELLO

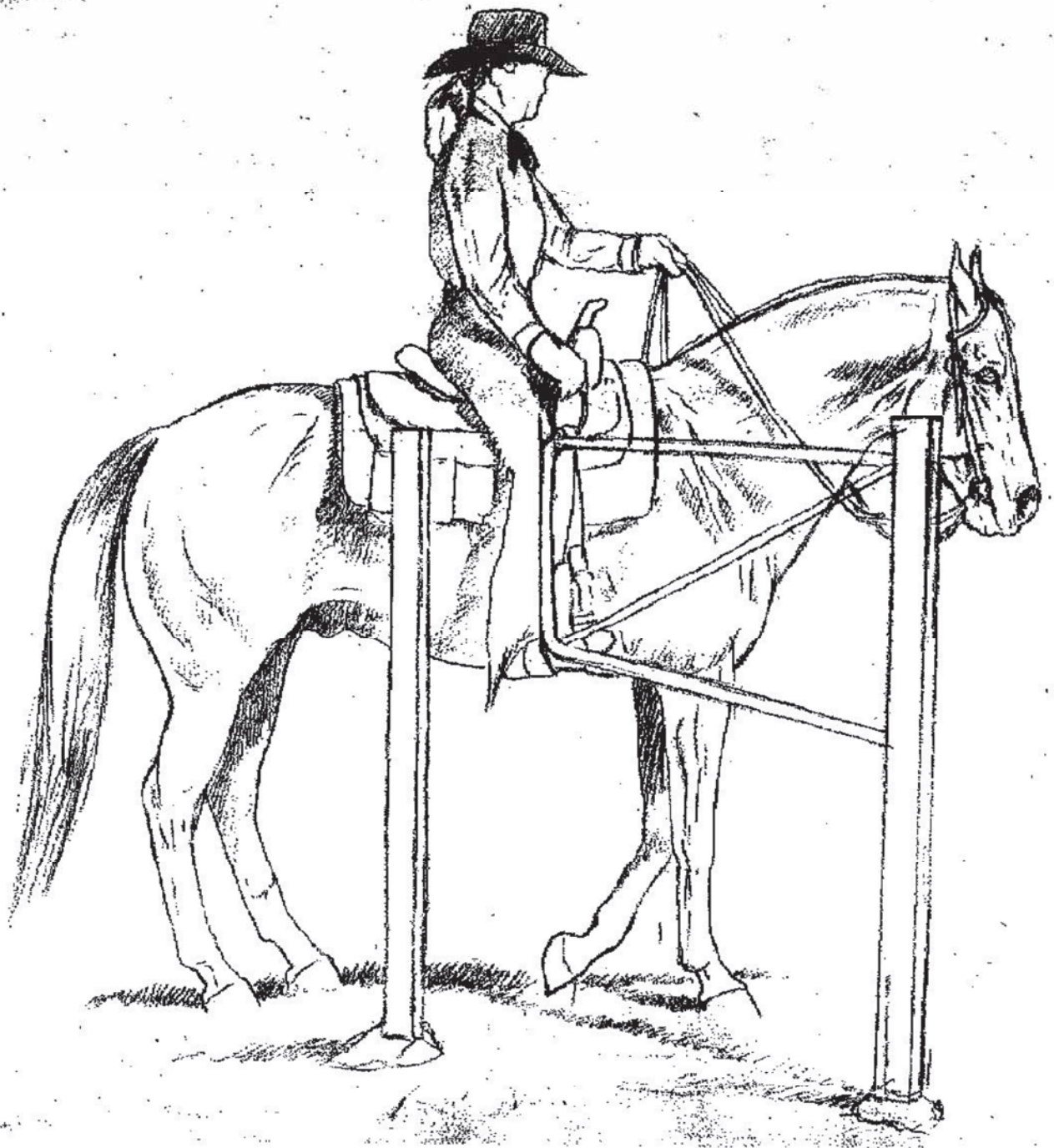


Misure:

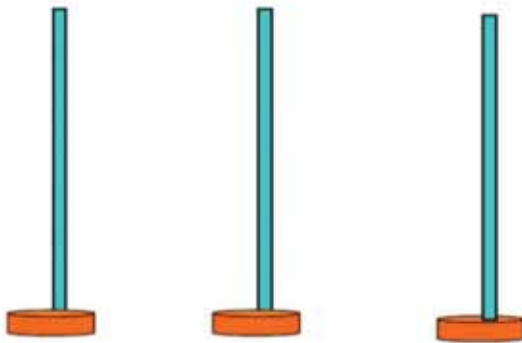
larghezza tot.: cm. 135
 altezza tot.: Min. cm.140\150 cm.
 Max.(base compresa)
 palo sostegno: diametro
 Min.5cm.\6cm.Max.
 gomma base: diametro 50\60cm.
 Materiale: metallo
 Maniglia rivestita
 Vietate: viti sporgenti o saldature
 non idonee

ESECUZIONE:

Il cancello dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani. L'apertura del cancello mediante altri mezzi (ad esempio con l'uso di altre parti del corpo, quali gambe ecc.) comporterà l'eliminazione. Il cancello potrà essere aperto solo verso l'esterno e non sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. L'esecuzione dell'ostacolo deve essere effettuata con la mano destra e lato destro del cavallo , sia in apertura che in chiusura (vedi pattern percorsi ufficiali). L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento. Per i cavalieri della categoria *Novice* non è richiesta la chiusura del cancello. L'abbattimento dei decori comporta una penalità di 5 secondi. Lo spostamento dei pali o basi che impedisce il corretto alloggiamento della maniglia è mancata esecuzione.



SLALOM CON PALETTI



Misure:

altezza: cm. 180\200

distanza tra i paletti: mt. 6,40

basi:

ESECUZIONE:

il numero dei paletti presenti in campo gara sarà a discrezione del presidente di giuria o del giudice unico, a seconda delle dimensioni del campo e della configurazione del percorso, sono ammessi al massimo 6 paletti.

L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 sec. di penalità.

L'errore di percorso o un evidente maltrattamento del cavallo (uso eccessivo di speroni o percosse con le redini...) determineranno l'eliminazione del binomio dalla gara.

PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO OGGETTO



Misure:

Basi: lato cm. 10x10, altezza tot. Cm.6, altezza incavo cm.5

Lunghezza palo: cm. 300

piliere: altezza 180\200

distanza tra piliere e barriera: min. Cm. 200/300 cm. Max.

ESECUZIONE:

il cavaliere prenderà l'oggetto e posizionerà il cavallo sulla barriera in modo che la stessa sia perpendicolare all'addome dell'animale, si effettueranno poi passi laterali in modo da portare l'oggetto dal primo al secondo piliere.

La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità, l'abbattimento della barriera dai supporti 5 sec. di penalità, la caduta di ciascun piliere comporta 5 sec. di penalità.

La caduta sia dell'oggetto che del piliere comporta una somma totale di 10 sec. di penalità.

L'uscita anticipata dalla difficoltà obbliga il cavaliere a ripetere la prova, fino al limite del tempo massimo.

L'abbattimento della barriera o dei pilieri che comprometteranno il corretto svolgimento della difficoltà costituiranno un no time.

Per le categorie Novice, dopo il terzo rifiuto si potrà continuare la gara con un'aggiunta di 20 sec. di penalità al tempo totale.

PONTE



Misure:

lunghezza: cm.320/ 350

larghezza: cm. 110\120

altezza da terra: max. cm.10, Min. cm.5

materiale: legno e copertura eventuale
non sdruciolevole

ESECUZIONE:

il passaggio potrà essere effettuato solo all'andatura di passo o trotto. Ai lati di esso è posta una difficoltà come il trasferimento dell'oggetto.

L'abbattimento dei pilieri che affiancano il ponte comporta una penalità di 5 sec.

La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità.

La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento è considerata mancata esecuzione.

La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec.

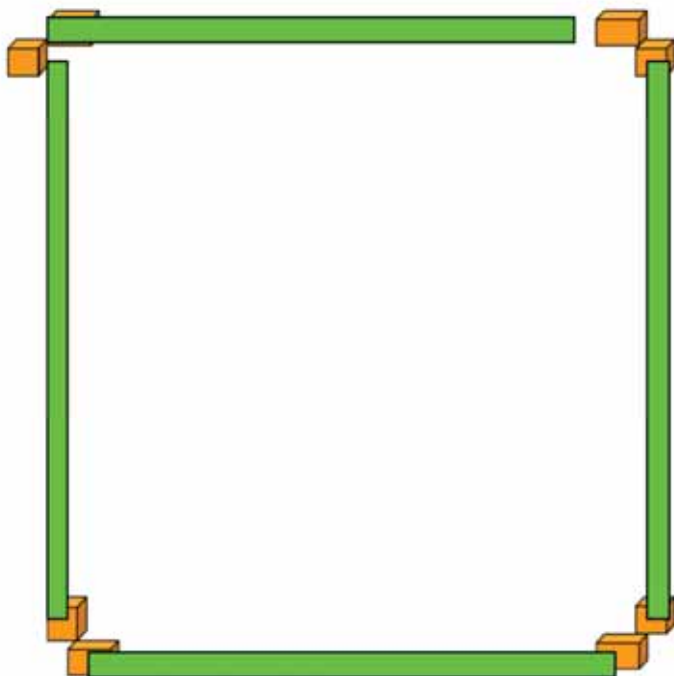
L'entrata e l'uscita laterale dal ponte è considerata mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo, se si ripete la difficoltà si ha tempo fino allo scadere del tempo massimo.

La discesa da 1 a 3 arti dal ponte, durante la sua esecuzione, comporta una penalità di 10 sec.

Se il 4° arto scende dal ponte, si incorrerà nella mancata esecuzione.

Il concorrente potrà ripetere la difficoltà entro il tempo massimo qualora la stessa sia ancora integra per essere eseguita.

QUADRATO



Misure:

lunghezza barriera: cm. 300

diametro: 8\10 cm.

Basi: lato 10x10 cm.

Altezza basi: cm.5 con incavo, cm.6 tot.

ESECUZIONE:

composto da numero 4 barriere.

Il cavaliere entrerà dal lato indicato dalla linea di percorso ed effettuerà un giro di 360°, a mano destra o a mano sinistra, uscendo poi dalla parte opposta a quella di entrata.

La caduta di una barriera anche da un solo alloggio comporterà una penalità di 5 sec.

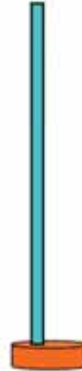
L'uscita anticipata del cavallo dal quadrato con uno o più arti, prima di aver effettuato la rotazione di 360°, comporterà una penalità di 10 sec.

Il cavallo dovrà entrare obbligatoriamente con gli anteriori.

L'uscita del binomio dal lato errato comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione dalla gara.

Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva senza andare oltre il tempo massimo.

TRASFERIMENTO OGGETTO



Misure:

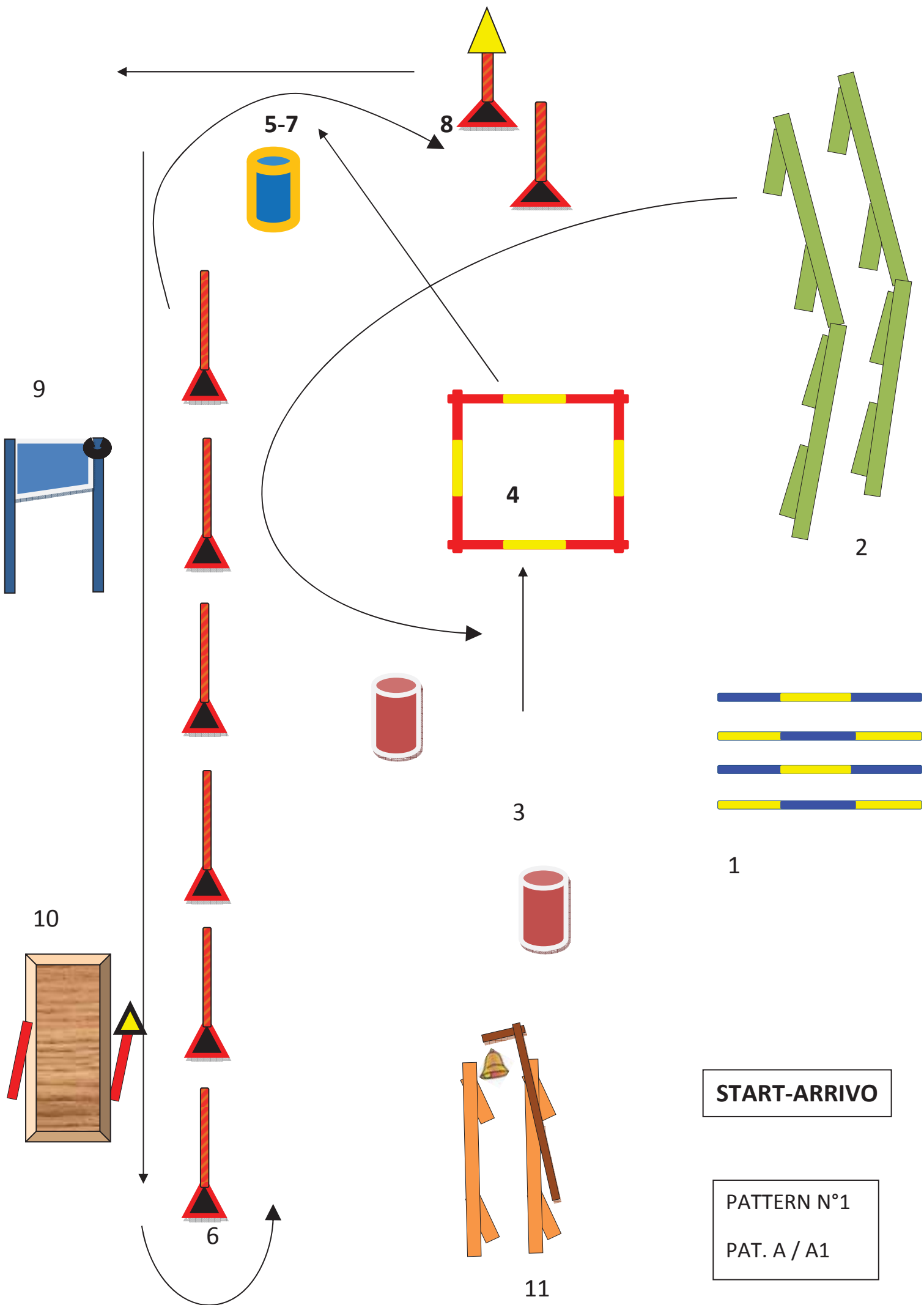
piliero: altezza 180\200

ESECUZIONE:

la difficoltà consiste nello spostare un oggetto da un piliero all'altro.

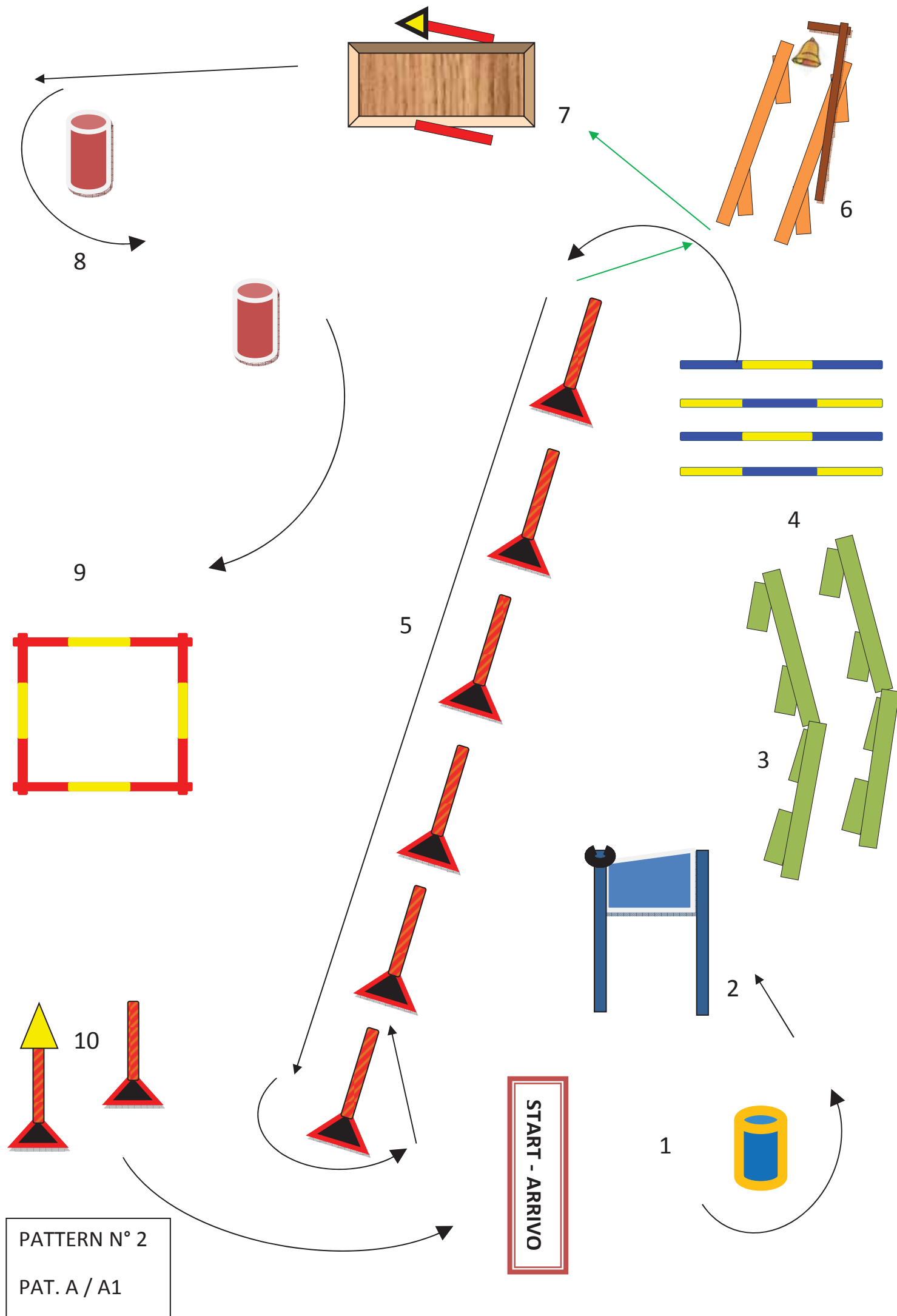
La distanza tra i pilieri può oscillare tra i 120 cm. e i 500cm.

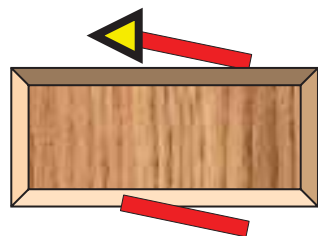
La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità, la caduta del piliero 5 sec. di penalità, la caduta di oggetto e piliero insieme 10 sec.di penalità.



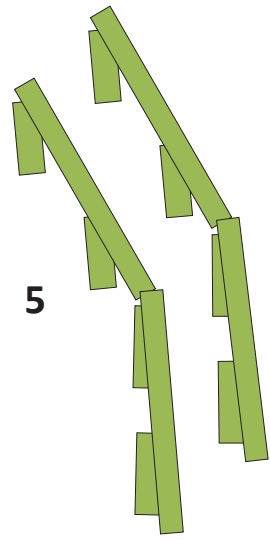
START-ARRIVO

PATTERN N°1
PAT. A / A1

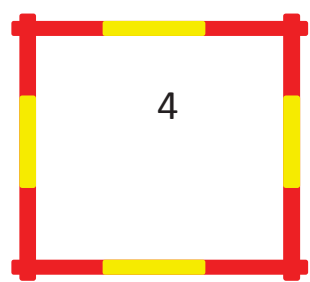




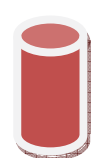
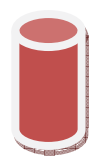
6



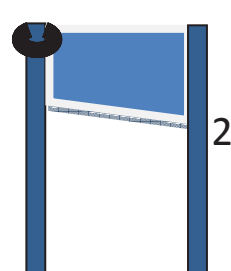
5



4



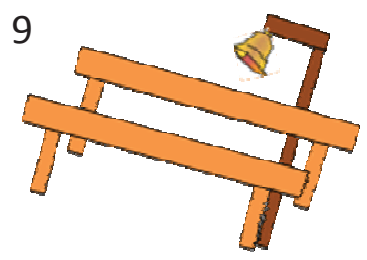
3



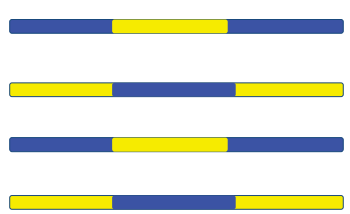
2



1



9



10



11



8

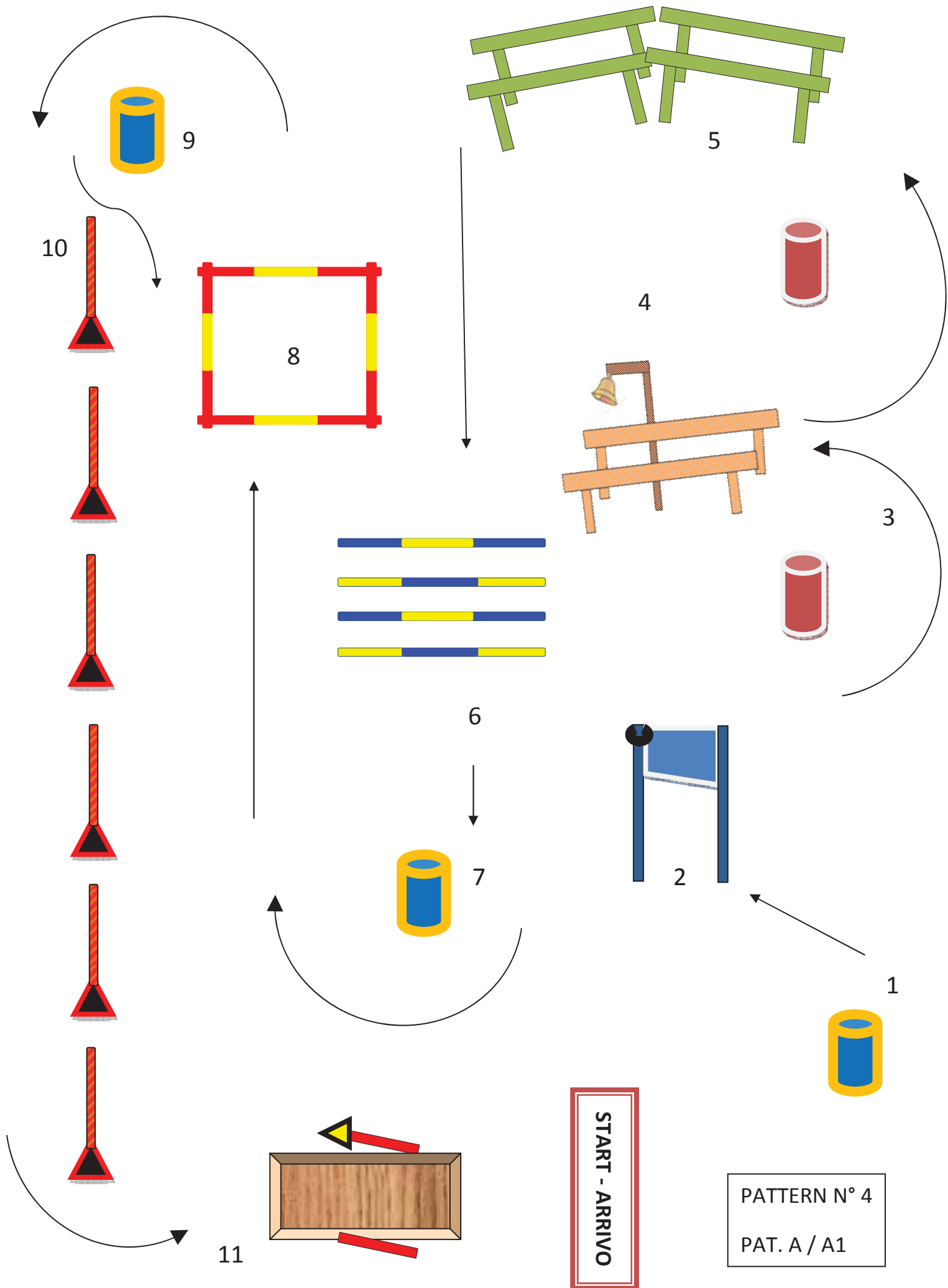


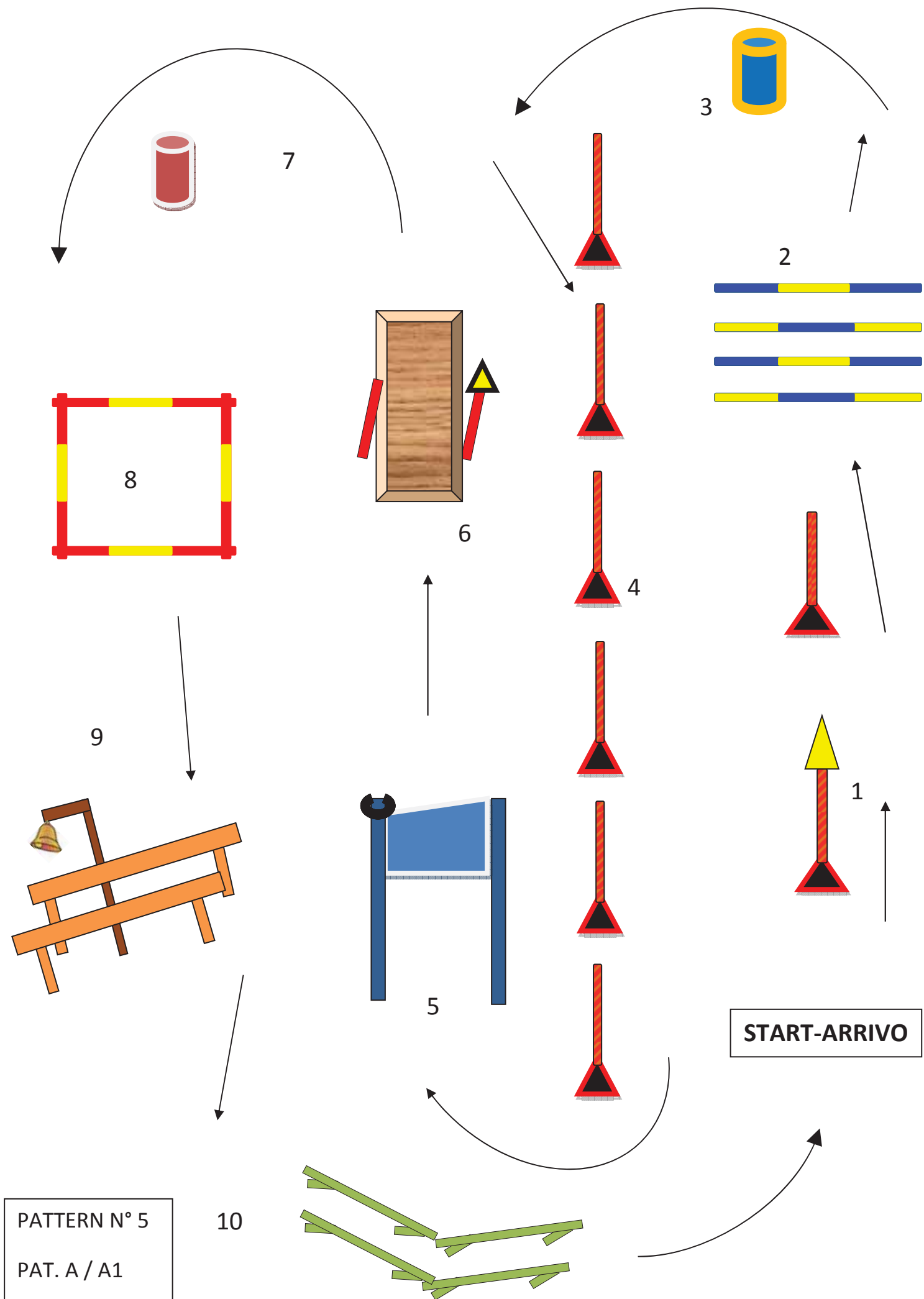
7



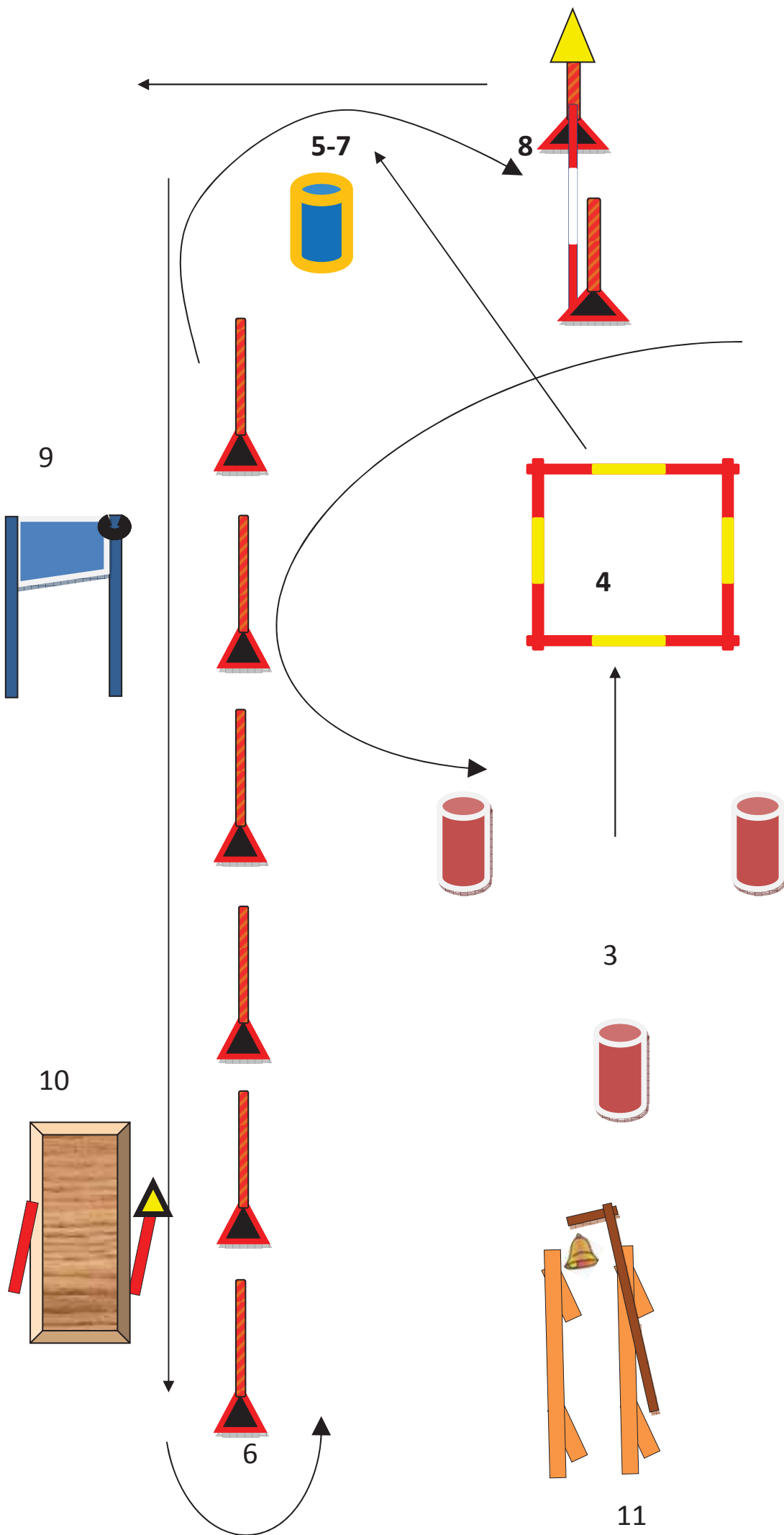
PATTERN N°3
PAT. A / A1

START - ARRIVO



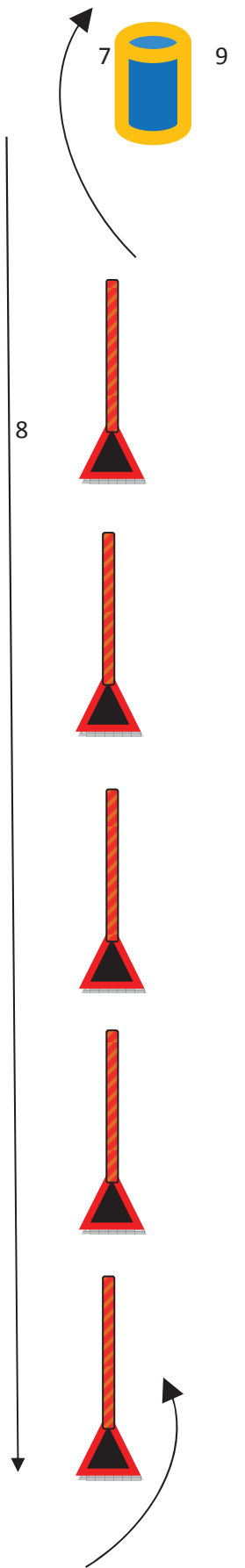


PATTERN N° 5
PAT. A / A1

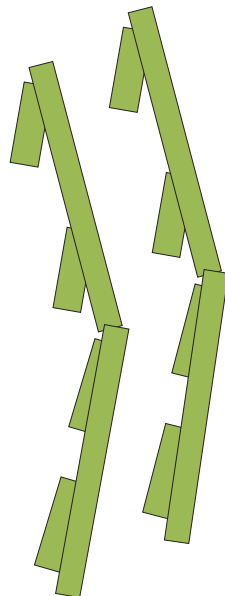
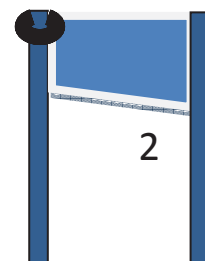
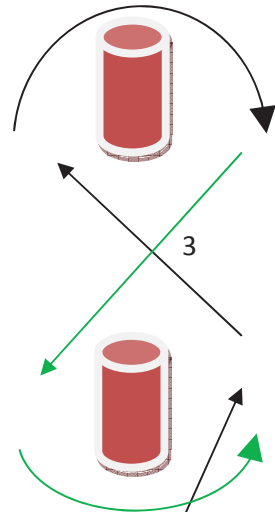
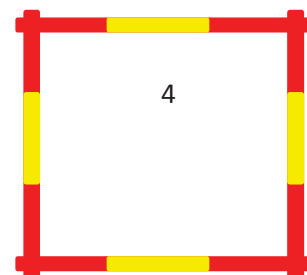
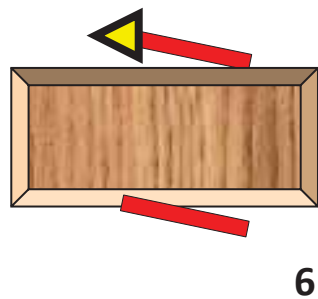
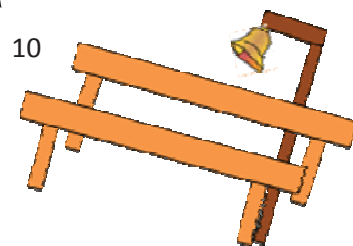
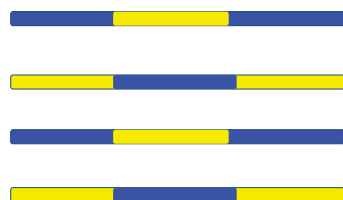
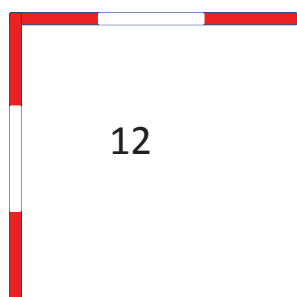


START-ARRIVO

PATTERN N° 1
PAT. B / C

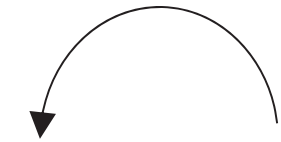


PATTERN N° 2
PAT. B / C

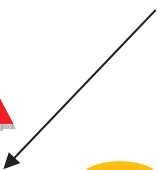
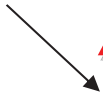


START - ARRIVO

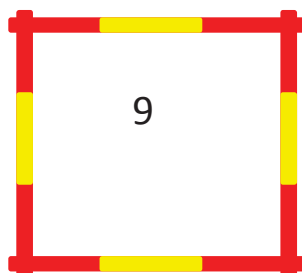
PATTERN N°3
PAT. B / C



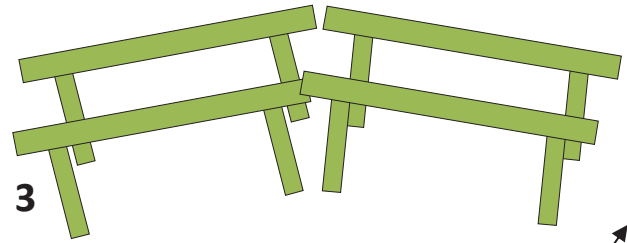
7



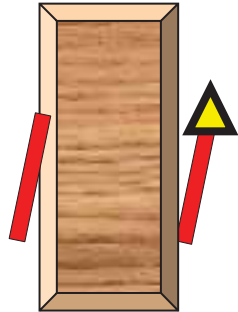
8



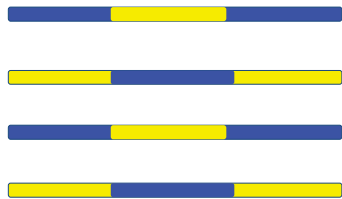
9



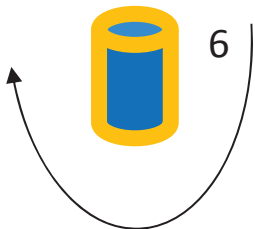
3



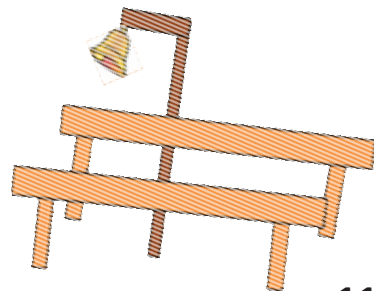
4



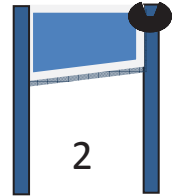
5



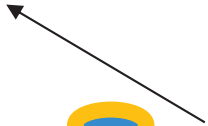
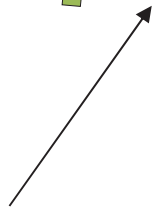
6



11



2

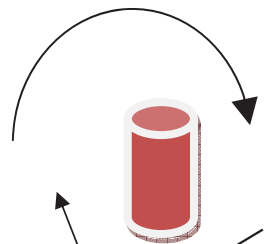


1

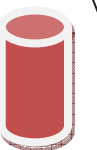
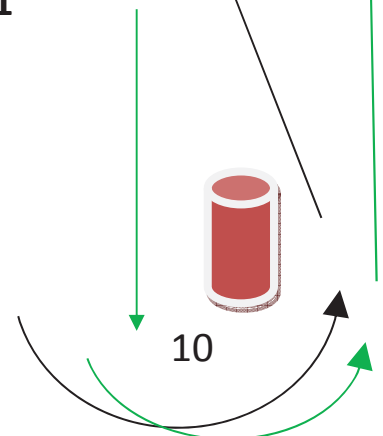
START-ARRIVO



12

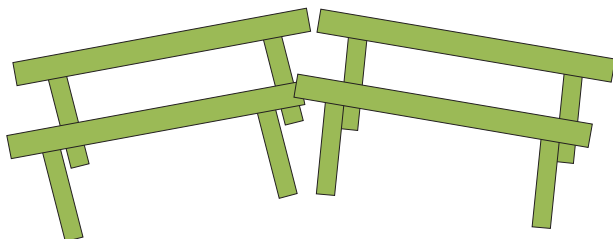


10



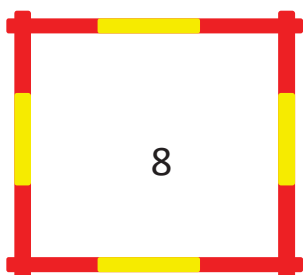


9



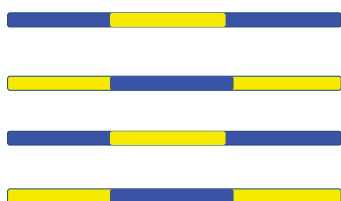
5

10

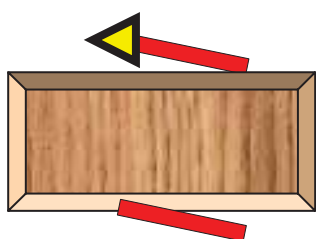


8

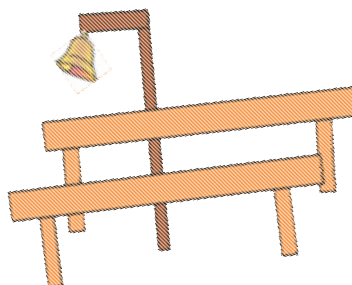
6



7



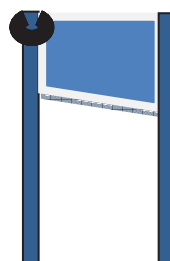
11



4



3



2



1

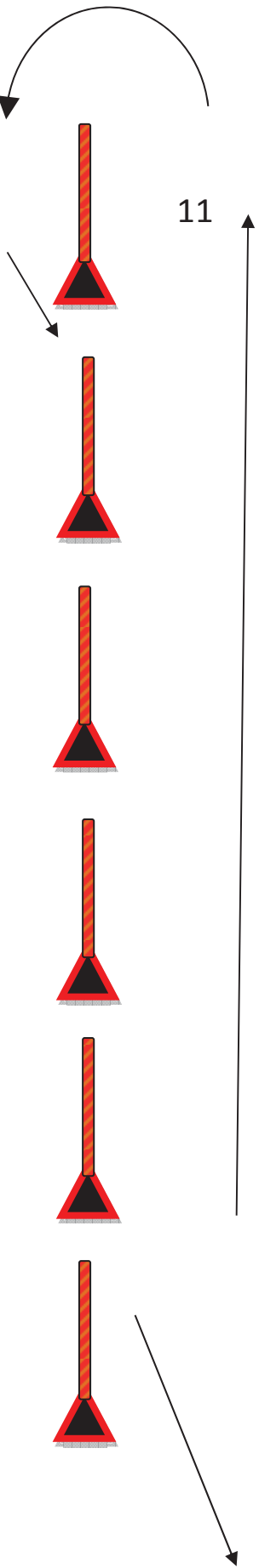
START-ARRIVO

PATTERN N° 4

PAT. B / C

12

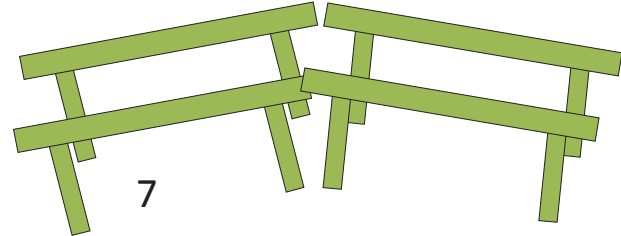




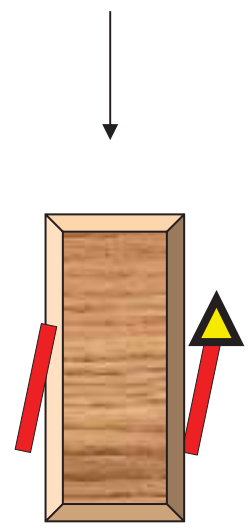
PATTERN N° 5
PAT. B / C



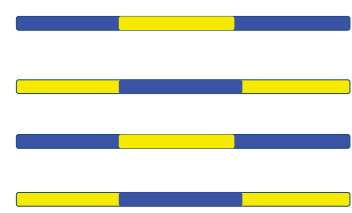
12



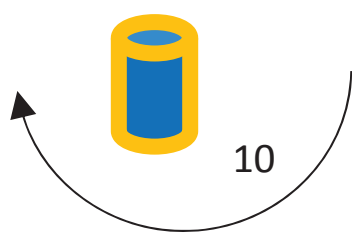
7



8



9

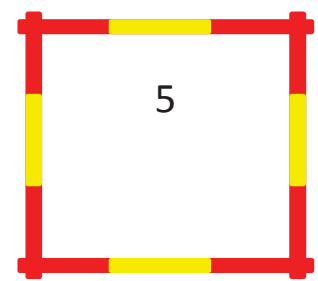


10

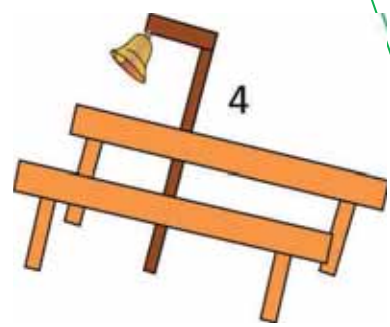
START - ARRIVO



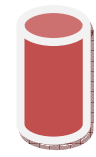
6



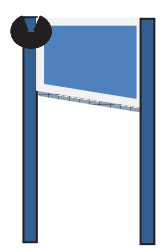
5



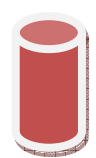
4



3

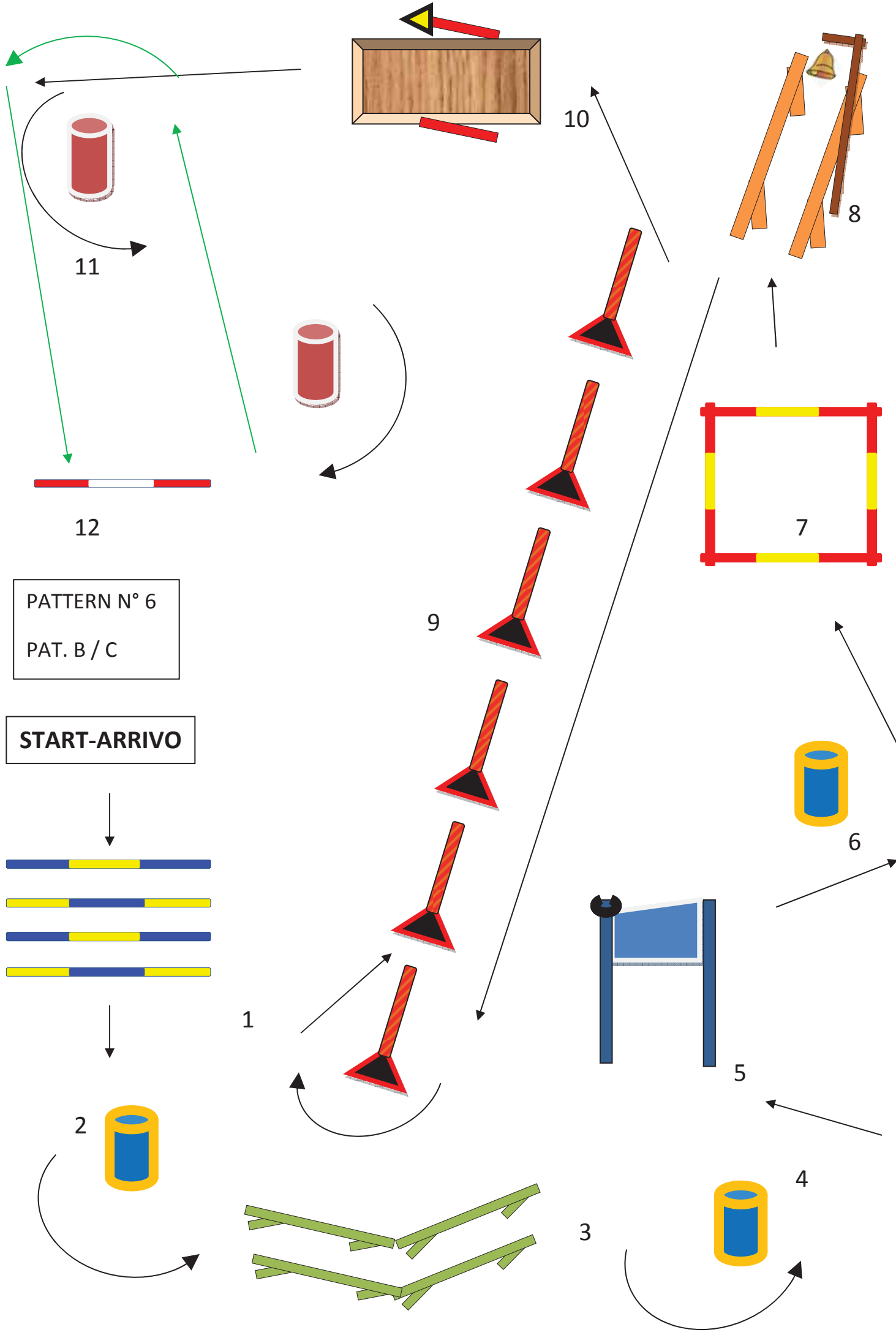


2



1/3

1



PATTERN N° 7
PAT. B / C



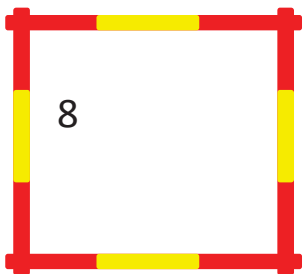
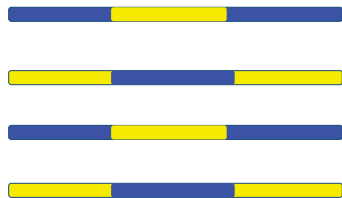
7



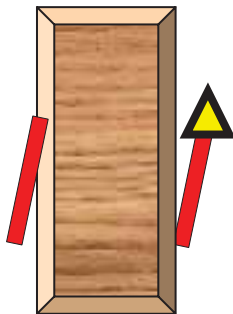
3



2



8



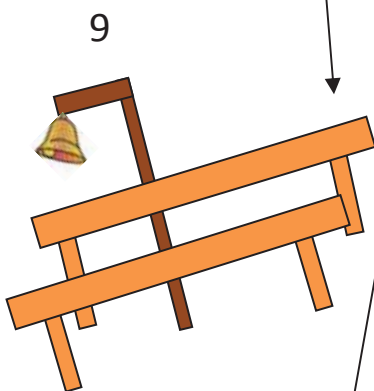
6



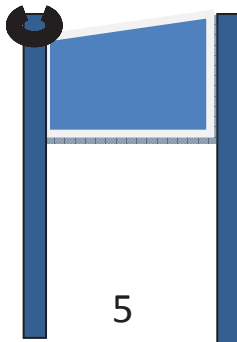
4



1



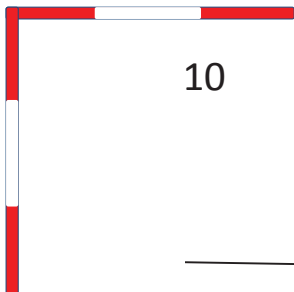
9



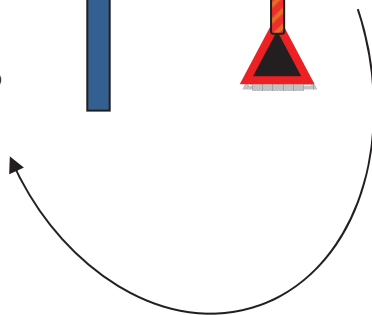
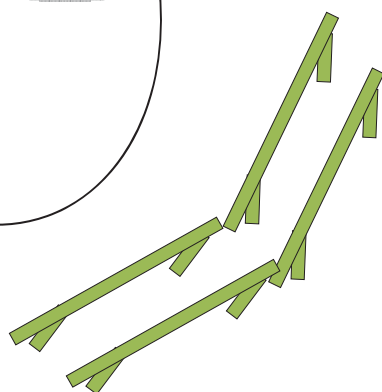
5



START-ARRIVO

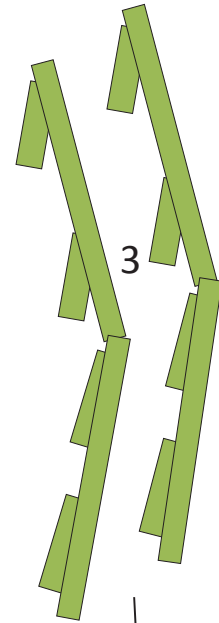


10



8

2

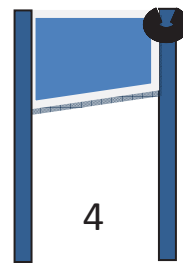


3



1

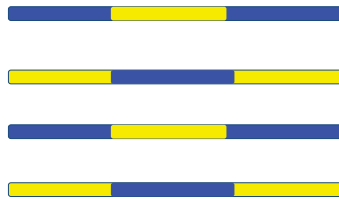
4



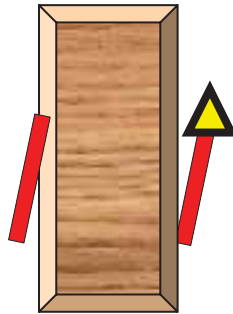
5



6

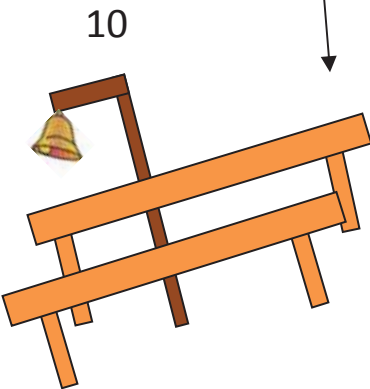


7

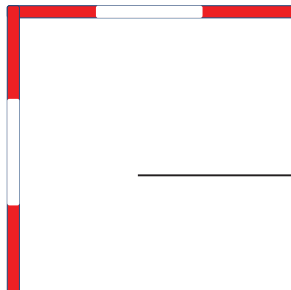


9

10



11

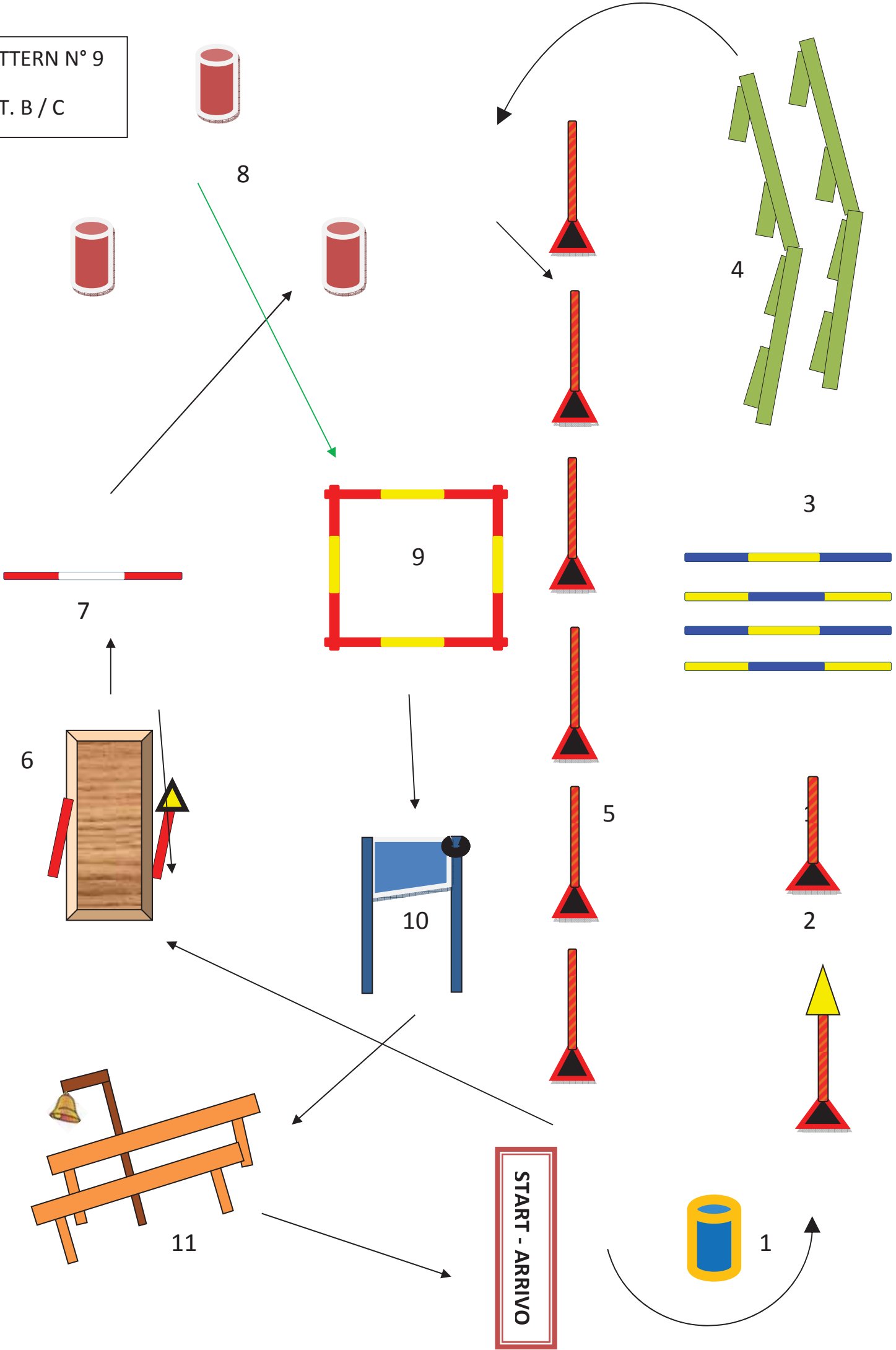


START-ARRIVO

PATTERN N° 8

PAT. B / C

PATTERN N° 9
PAT. B / C



PATTERN N° 10

PAT. B / C

