



# REGOLAMENTO LITTLE COWBOY COMPETITION VALSASSINA



## **OSTACOLI CONSENTITI:**

### **1. CAMPANELLA**

La difficoltà consiste nell'entrare correttamente nel corridoio lungo 3m sollevato su appositi sostegni, suonare la campanella che sarà posta ad un'altezza regolabile ed uscire in back. La caduta della barriera comporta una penalità pari a 5 sec.

### **2. SLALOM**

La difficoltà consiste nel passare tra un paletto e l'altro che saranno distanziati tra di loro (6m), la caduta di un paletto comporta una penalità pari a 5 sec.

La mancata esecuzione di uno o più paletti comporta la ripetizione dell'esercizio.

### **3. TRASFERIMENTO DI OGGETTO**

La difficoltà consiste nello spostare un oggetto (bicchiere) da un piliere ad un altro.

L'altezza del piliere è di 1,5 m regolabile. La caduta dell'oggetto comporta una penalità pari a 5 sec, come anche la caduta del piliere.

### **4. BARILE**

La difficoltà consiste nell'effettuare un giro completo in torno al barile (numero max. di barili 3) come indicato nel percorso: se il primo barile deve essere preso a mano destra, i restanti a mano sinistra e viceversa.

### **5. BARRIERE A TERRA**

L'esercizio è composto da 4 barriere poste su appositi sostegni a distanza l'una dall'altra a 80/ 90 cm. La caduta di ogni barriera comporta una penalità di 5 sec, mentre l'uscita anticipata, l'entrata posticipata o l'entrata nel senso di marcia sbagliato comporterà la ripetizione della difficoltà.

### **6. QUADRATO 360°**

La difficoltà consiste in un quadrato delimitato da 4 barriere 3mx3m, poste su appositi sostegni.

Il binomio dovrà entrare nel quadrato, effettuare un giro completo di 360° e uscire. Per ogni barriera abbattuta vi sono 5 sec. di penalità. Ogni uscita dal quadrato con uno o tre piedi costa 5 sec. di penalità a piede. L'uscita completa del cavallo dal quadrato comporta la ripetizione dell'ostacolo.

### **7. PASSAGGIO SENSORIALE**

La difficoltà consiste nell'affrontare un corridoio di legno, di lunghezza pari a 4,20m e di un metro di larghezza, suddiviso in 4 spazi. I 4 spazi verranno riempiti con diversi tipi di materiale (sabbia, foglie, paglia, truciolo, cippato): l'uscita anticipata, l'entrata posticipata o l'entrata nell'errato senso di marcia comporterà la ripetizione della difficoltà. Ogni uscita dal corridoio con uno o tre piedi costa 5 sec. di penalità a piede. L'uscita completa del cavallo dal passaggio obbligato comporta la ripetizione dell'ostacolo.



## **8. PONTE FISSO**

La difficoltà consiste nell'attraversare un ponte di legno posto a terra della lunghezza di 2,30m e di larghezza 1,20m. Il passaggio deve essere effettuato obbligatoriamente al passo. L'uscita anticipata, l'entrata posticipata o l'entrata nell'errato senso di marcia comporterà la ripetizione della difficoltà. La discesa dal ponte con uno o tre piedi costa 5 sec. di penalità a piede. La discesa completa del cavallo dal ponte comporta la ripetizione dell'ostacolo.

## **9. PONTE BASCULANTE**

La difficoltà consiste nell'attraversare un ponte basculante di legno della lunghezza di 3,50m e di larghezza 1,20m. Il passaggio deve essere effettuato obbligatoriamente al passo. L'uscita anticipata, l'entrata posticipata o l'entrata nell'errato senso di marcia comporterà la ripetizione della difficoltà. La discesa dal ponte con uno o tre piedi costa 5 sec. di penalità a piede. La discesa completa del cavallo dal ponte comporta la ripetizione dell'ostacolo.

## **10. CORRIDOIO O STRETTOIA**

La difficoltà consiste nell'attraversare il corridoio o strettoia delimitato da 4 barriere poste su appositi sostegni posizionate a L oppure in rettilineo a discrezione del Giudice. L'abbattimento di ogni barriera consiste in 5 sec di penalità.

## **11. TELO**

La difficoltà consiste nell'attraversare un telo di colore azzurro di dimensioni massime di 1,40m per 3m. L'entrata e o l'uscita anticipata e o il salto completo dell'ostacolo comportano la ripetizione dell'ostacolo.

## **12. CANCELLO**

Il cancello costituito da due pilieri di altezza 1,50m regolabili e da una corda con relativa asola di chiusura. Dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani. L'esecuzione si intende completata solo se la corda sarà messa nel suo alloggiamento di chiusura. L'abbattimento dei sostegni comporta una penalità di 5 sec.

## **13. CAR WASH**

La difficoltà consiste nell'attraversare un arco di legno di larghezza di almeno 2,50 m con un oscurante appeso a partire da un metro da terra: di materiale sintetico di colore verde e /o blu suddiviso in strisce di circa 10 cm l'una.

## **14. RAGGERA**

La difficoltà consiste nell'attraversare 3 o 4 barriere poste a raggera su appositi sostegni. Il raggio massimo è di 80 cm. La caduta di ogni singola barriera comporta 5 sec. di penalità. L'uscita anticipata, l'entrata posticipata o l'entrata nell'errato senso di marcia comporterà la ripetizione della difficoltà.

SOSTEGNI: i sostegni di legno hanno una altezza di 10 cm minimo e una altezza di 15 cm massimo.



## NOTE

### PARTECIPAZIONE CAVALIERE:

Età del cavaliere va dai 6 ai 16 anni, i cavalieri con disabilità dai 6 ai 20 anni verranno inseriti nella categoria a discrezione dell'istruttore in base alle loro capacità.

### CATEGORIE:

-Junior dai 6 ai 10 anni

-Youth dagli 11 ai 16 anni

Tutti i cavalieri partecipanti dovranno far parte di un'Associazione Sportiva.

Tutti i cavalieri partecipanti dovranno essere in possesso dell'autorizzazione a montare Sef rinnovata per l'anno in corso (almeno patente A).

**Tenuta:** cap obbligatorio, paraschiena obbligatorio, divisa rappresentativa del club e/o del campionato.

Consentiti speroni leggeri (a goccia per la monta inglese e a rotella mobile con punta arrotondata per la monta western)

### PARTECIPAZIONE CAVALLO:

Si accettano solo cavalli in buono stato di salute. Un cavallo che venga considerato pericoloso o in cattive condizioni fisiche può essere escluso dalla competizione a giudizio insindacabile del Giudice.

Qualsiasi punizione fisica non adeguata nei confronti del cavallo prima, durante e dopo la gara verrà punita con l'eliminazione dalla tappa giornaliera.

Non si accetteranno modifiche cambio cavallo successive all'iscrizione alla gara della giornata. L'iscrizione di ogni binomio dovrà essere fatta almeno un giorno prima della gara di campionato.

Sono consentite imboccature non particolarmente restrittive (ad es. morso a cannone spezzato a leva normale e filetto semplice), pena l'eliminazione a discrezione del Giudice.

La mancata **esecuzione di un ostacolo**, con un OBBLIGO di 3 tentativi da parte del binomio, comporta una penalità di 20 sec.

**Ricognizione in campo OBBLIGATORIA** per tutti i cavalieri insieme al Giudice.

Facoltà, sotto la supervisione dei propri istruttori, di **visionare il campo con cavallo** (tempo max 10 min. a club). Un solo club per volta.

Il Giudice verrà assegnato da Sef e potrà variare ad ogni gara di campionato.

**Ogni gara** di campionato prevede **un unico go**.

Le **date di campionato** verranno stabilite in base alle associazioni iscritte.



Durante l'esecuzione della gara per ogni binomio dovranno essere presenti in campo il Giudice, l'Istruttore ed un eventuale addetto alla sicurezza.

Qualunque ***interferenza FISICA*** dell'Istruttore nei confronti del cavallo comporterà 20 sec. di penalità.

L'Istruttore avrà la ***facoltà di stare in prossimità del binomio qualora fosse necessario*** ad una distanza di sicurezza.

***Il percorso e la successione degli ostacoli*** saranno decisi esclusivamente dal Giudice e verrà presentato il giorno stesso della tappa di campionato.

***Gli ostacoli obbligatori sono 9.*** A discrezione del Giudice ed in base alla difficoltà ed alla dimensione del campo, ne potranno essere aggiunti altri (a scelta tra quelli elencati nel presente Regolamento).

Per adesioni al Campionato, le Associazioni devono scrivere una mail a [equitazione@sef-italia.it](mailto:equitazione@sef-italia.it) dando la propria disponibilità entro il 20/02/2020.