



# 1 Gimkana del Sarcidano – Laconi

## Gimkana Equestre in occasione della Mostra Mercato REGOLAMENTO



### 1. La Gara

I binomi in gara dovranno percorrere un tracciato nel minor tempo possibile e che, nel suo percorso, contiene delle difficoltà o ostacoli da affrontare in modo specifico e in un ordine prestabilito. La partenza e l'arrivo devono essere segnalati e, il loro attraversamento, determina la partenza del conteggio del tempo impiegato e l'interruzione di esso.

### 2. Requisiti

Possono iscriversi tutti i cavalieri ed amazzoni maggiorenni, compilando un apposito modulo, accettando incondizionatamente questo regolamento e dichiarando di essere responsabili del cavallo che monteranno in gara.

Eventuali cavalieri minorenni dovranno essere iscritti da chi ne ha la patria potestà, fornendo alla segreteria la dovuta documentazione.

Possono prendere parte alla gara i cavalli di qualsiasi razza e tipo, di **QUATTRO** anni e più, regolarmente autorizzati a transitare sul territorio regionale e muniti della necessaria documentazione in base alle norme sanitarie in vigore.

Un cavaliere non può ripetere la prova con lo stesso cavallo neppure se disposto a pagare il doppio della quota d'iscrizione.

Un cavaliere può montare in gara fino a tre cavalli (pagando una quota d'iscrizione per ogni cavallo presentato), mentre un cavallo può partecipare alla gara con un unico cavaliere, effettuando, quindi, un solo percorso.

È concessa la partecipazione **FUORI CLASSIFICA** (quindi, **SENZA CONCORRERE AI PREMI**) da parte di un cavaliere su un cavallo che ha precedentemente effettuato un solo percorso con altro cavaliere, pagando la prevista quota d'iscrizione.

### 3. Abbattimenti

Eventuali abbattimenti totali o parziali delle difficoltà od ostacoli, causeranno dei minuti secondi di penalità da sommarsi a quello totale di percorrenza dell'intero percorso, secondo quanto specificato di seguito:

### 4. Elenco delle difficoltà

#### 4.1. **Scalarola:**

costituita da due pilieri distanti tra loro circa metri due, collegati da un canapo lento sfilabile da uno soltanto o da entrambi i capi. Il binomio in gara dovrà aprire il canapo, attraversarlo tra i pilieri e richiuderlo.

Data l'ammissione alla gara anche a coloro che non hanno esperienza in discipline agonistiche, si prevede qualsiasi modalità di esecuzione con l'obbligo di aprire e chiudere il canapo da parte del cavaliere in sella.

La caduta di uno o di entrambi i pilieri che costituiscono la difficoltà dev'essere sanata perché l'esercizio sia ritenuto concluso. Per raddrizzare i pilieri caduti è concesso scendere da cavallo, fermo restando che, la richiusura del canapo sia effettuata dal cavaliere in sella.

Data la possibilità di ricostruire qualsiasi abbattimento (anche da terra), la penalizzazione sarà costituita dal maggior tempo impiegato dovuto, appunto, alla ricostruzione.

Il cavaliere che non intenderà ricostruire la difficoltà abbattuta, incorrerà nell'eliminazione.

#### **4.2. Salto**

Consiste, per il binomio, il saltare un elemento orizzontale di qualsiasi foggia.

L'abbattimento causa una penalizzazione di due secondi sul tempo finale, mentre i rifiuti, che causano, di per se stessi, una perdita di tempo che grava sulla prestazione totale, possono essere seguiti da ulteriori due tentativi (obbligatori) di salto che, se non avvenisse, autorizza il binomio a proseguire verso la difficoltà successiva. L'abbattimento dei pilieri o dei supporti che reggono l'ostacolo, prima che il binomio lo abbia attraversato (per esempio con una repentina fermata-rifiuto), comporta la prosecuzione verso l'ostacolo successivo con una penalizzazione di dieci secondi.

#### **4.3. Passi laterali**

Difficoltà costituita da una barriera posta su due bassi supporti e di facile abbattimento in caso di urto accidentale. Il binomio ha l'obbligo di effettuare un passaggio sulla barriera, da un capo all'altro di essa, avanzando di lato a qualsiasi andatura avendo cura che la barriera stessa rimanga posizionata tra il reno anteriore e quello posteriore del cavallo.

L'abbattimento della barriera comporta cinque secondi di penalizzazione e non concede al concorrente di proseguire senza aver completato l'esercizio. Se il cavallo scavalca la barriera portando tutti gli arti da una parte della barriera, l'esercizio dovrà essere ripetuto obbligatoriamente, pena l'eliminazione.

#### **4.4. Slalom tra due barili**

Costituito da due elementi (barili, pilieri, vasi di fiori o altro) disposti a una distanza di tre metri l'uno dall'altro.

Il binomio dovrà passare al centro della linea immaginaria che unisce i due elementi ed effettuare una girata completa intorno all'elemento di destra, ripassare la linea d'ingresso, effettuare un giro completo intorno all'elemento di sinistra e concludere passando per la terza volta la linea d'ingresso. L'abbattimento di ogni elemento causa un incremento di due secondi sul tempo totale impiegato.

L'errore di percorso e, quindi, il mancato rispetto della sequenza delle girate, comporta l'eliminazione.

#### **4.5. Passi indietro in corridoio**

Consiste in un corridoio formato da due barriere parallele disposte su supporti, in fondo al quale è posta una campanella o un oggetto removibile. Il binomio ha l'obbligo di percorrerlo fino in fondo (a garanzia della percorribilità totale, il cavaliere ha l'obbligo di suonare la campanella o prelevare l'oggetto posto in fondo per riposizionarlo all'uscita) e indietreggiare per fuoriuscire dal corridoio stesso senza urtare le barriere che lo delimitano e senza saltar fuori da esse. Talvolta, per delimitare l'ingombro dell'intero esercizio, è possibile che siano posti due marcatori (coni o altro) a circa un metro dall'inizio del corridoio di barriere.

Eventuali abbattimenti delle barriere che delimitano il corridoio causano 5 secondi di penalizzazione e se il cavallo salta fuori dal corridoio senza abbattimenti, dovrà ripetere l'esercizio. Se il cavallo non si avvicina all'esercizio per tre volte consecutive, incorre nell'eliminazione.

La caduta dell'oggetto dopo la sua presa dev'essere rettificata con la sua raccolta smontando da cavallo, rimontando e concludendo l'esercizio, pena l'eliminazione.

#### **4.6. Slalom parallelo o "a cucire"**

Difficoltà costituita da due file parallele di paline o pilieri distanti tra essi sei metri. I due allineamenti, anch'essi distanti sei metri l'uno dall'altro, sono sfalsati di tre metri. Il binomio dovrà effettuare uno slalom alternando, nei passaggi, sia le due file, sia il senso delle girate, rispettando lo schema riportato nel tracciato di gara.

Ogni abbattimento causerà una penalizzazione di due secondi e l'errore di percorso può essere rettificato ricominciando dall'inizio, la difficoltà. La mancata rettifica dell'errore di percorso comporterà l'eliminazione.

#### **4.7. Spostamento Oggetto**

Costituito da due pilieri distanti tra loro un metro circa e sulla sommità di uno di essi è collocato un oggetto da prendere e riposizionare sul piliere opposto, mentre il binomio transita tra essi.

Data l'ammissione alla gara anche a coloro che non hanno esperienza in discipline agonistiche, si prevede qualsiasi modalità di esecuzione.

La caduta di uno o entrambi i pilieri prima che il cavaliere abbia preso l'oggetto da spostare, data l'impossibilità di eseguire, poi, l'esercizio, comporta una penalizzazione di dieci secondi, la caduta del solo oggetto causerà una penalizzazione di cinque secondi, la caduta di uno o entrambi i pilieri in ripartenza, dopo che l'esercizio era stato già eseguito correttamente, causerà una penalizzazione di cinque secondi.

#### **4.8. Presa della lancia**

Il cavaliere in sella dovrà impugnare una lancia posta all'interno di un contenitore e tenerla in mano per tutte le quattro successive difficoltà da affrontare.

La caduta della lancia prevede la sua raccolta. La caduta del bidone che contiene la lancia causa una penalizzazione di cinque secondi.

#### **4.9. Ovile o Pollaio**

Difficoltà che consiste nel girare intorno ad un recinto con dentro degli animali (anche simulati) che possono spaventare il cavallo, tenendosi molto vicini ad esso. Dovrà essere presente una delimitazione di modesta altezza (massimo trenta cm), esterna alla traiettoria circolare da percorrere, tale da non impedire al cavallo di saltar fuori se spaventato durante il tragitto.

Se il cavallo dovesse saltare fuori dalla delimitazione, il cavaliere dovrà ripetere dall'inizio l'esercizio. Se il tentativo di completare il giro non dovesse avere esito positivo per tre volte consecutive, il binomio è autorizzato a proseguire verso la difficoltà successiva. Se il cavallo si rifiutasse di avvicinarsi all'esercizio, rendendo impossibile l'ingresso allo stesso per oltre venti secondi, il presidente di giuria può autorizzare il proseguimento senza l'effettuazione.

#### **4.10. Ponte o Pedana**

Costituita da una pedana sopraelevata che simula una passerella, preceduta e susseguita da due corridoi di barriere che obbligano una girata in ingresso e in uscita da essa che può essere dotata di parapetti che possono essere facilmente abbattuti, se urtati.

Le penalizzazioni possono essere causate dall'abbattimento delle barriere costituenti i corridoi e dall'abbattimento dei parapetti; per ciascun elemento abbattuto, verranno sommati due secondi al tempo totale impiegato. Nell'eventualità che il cavallo salti fuori dalla sagoma d'ingombro dell'esercizio, oltre alle penalizzazioni dovute per eventuali abbattimenti, il binomio dovrà ripetere l'esercizio fino alla riuscita con massimo due ulteriori tentativi. Nel caso di vano terzo tentativo, il presidente di giuria può autorizzare il proseguimento senza effettuare il passaggio.

#### **4.11. Slalom tra tre barili**

Costituito da tre elementi (barili, pilieri, vasi di fiori o altro) disposti a un'equidistanza di metri tre l'uno dall'altro come determinare i vertici di un triangolo equilatero.

Uno dei tre lati costituisce ingresso ed uscita dall'esercizio e il binomio, una volta varcata la linea immaginaria che unisce due dei tre elementi, dovrà effettuare una girata completa intorno all'elemento alla sua destra (mano destra), varcare nuovamente la linea d'ingresso, effettuare una girata a mano sinistra intorno all'elemento di fronte ad essa (giro di boa), varcare al contrario la linea d'ingresso e ultimare con un giro completo a mano destra intorno al terzo e ultimo elemento secondo modalità esplicita nel grafico pubblicato uscendo dall'esercizio nello stesso lato da cui è entrato.

L'abbattimento di ogni elemento causa un incremento di due secondi sul tempo totale impiegato.

L'errore di percorso e, quindi, il mancato rispetto della sequenza delle girate, comporta l'eliminazione.

#### **4.12. Anello su toro**

Consiste nell'infilare da cavallo, con l'ausilio della lancia in mano, un anello posto sul garrese di un toro finto.

Tale difficoltà conferisce un bonus di cinque secondi se l'anello venisse infilato, ma non costituisce nessuna penalizzazione nel caso di fallimento.

Se il cavallo, per timore del toro, non volesse avvicinarsi ad esso, dopo un'insistenza da parte del cavaliere non inferiore a dieci secondi, egli può proseguire alla difficoltà successiva su consenso del Presidente di giuria.

In mancanza di disponibilità del toro può essere utilizzato un altro supporto idoneo per l'anello.

#### **4.13. Posa della lancia**

La lancia in mano, con o senza l'anello infilato, dev'essere riposta nel contenitore dal quale era stata presa o su un altro predisposto. Se la lancia cade, si ha una penalizzazione di cinque secondi, così pure se cade il contenitore.

#### **4.14. Slalom dritto**

Costituito da una serie di pilieri o paline allineate e distanti tra loro metri sei. Il binomio in gara dovrà percorrere lo slalom seguendo l'allineamento ed alternando i passaggi sulle paline secondo un preciso ingresso. Può essere effettuato a qualsiasi andatura.

L'abbattimento di ogni palina causa un incremento di due secondi sul tempo totale impiegato.

L'errore di percorso dev'essere rettificato ripetendo dall'inizio l'esercizio, pena l'eliminazione.

## 5. Errori di percorso

Eventuali errori di percorso, tempestivamente segnalati dal Presidente di Giuria, possono essere rettificati, oltre agli errori di percorrenza nell'ambito dei singoli esercizi, è considerato errore di percorso anche quando il concorrente ha iniziato ad invadere l'area d'ingombro di una difficoltà non cronologicamente successiva a quella già effettuata; comunque, il tempo impiegato a rettificare il percorso, non verrà detratto da quello totale ma costituirà una penalizzazione per aver commesso l'errore.

## 6. Motivi di Eliminazione

Il concorrente già iscritto può incorrere nell'eliminazione quando:

- Entra in Campo di gara senza esserne autorizzato;
- Non si presenta al via dopo la chiamata dello speaker entro due minuti;
- Si rifiuta di eseguire le attività di gara secondo le modalità del seguente regolamento;
- Il suo cavallo sia ritenuto in condizioni di salute non idonee allo sforzo fisico richiesto dalla gara (manifesta zoppia o generali condizioni di salute non sufficienti);
- Al controllo alla partenza sono presenti abrasioni o ferite, specialmente se cagionate da imboccature severe, speroni o finimenti costrittivi;
- Non attende il via ufficiale prima di partire;
- Non accetta la classifica ufficiale scaturita dall'applicazione del presente regolamento.

## 7. Motivi di squalifica

Il concorrente incorre nella squalifica quando:

- Ha un comportamento ingiurioso con i componenti della giuria, del comitato organizzatore e degli addetti alla sicurezza;
- Utilizza un linguaggio e un comportamento poco educato e, quindi, poco consono a un evento sportivo aggregante e socievole;
- Si presenta in evidente stato di ebbrezza o con il comportamento turbato da uso di sostanze stupefacenti;
- **Maltratta i cavalli o li presenta con segni evidenti di maltrattamento;**
- **Insiste nel voler utilizzare attrezzature coercitive per le quali ha ricevuto divieto di utilizzo da parte della giuria che, per altro, si attiene alle norme generali per il benessere animale;**
- Si presenta con documentazione falsificata, sia del cavaliere che del cavallo;
- Produca dichiarazioni false e menzognere sia all'atto dell'iscrizione, che per tutta la durata della manifestazione, sia nei suoi stessi confronti, che nei confronti dei cavalli o altri concorrenti;
- Si renda complice di attività illecite anche non denunciando altri comportamenti illeciti dei quali, egli, è a conoscenza;
- Pretende di partecipare alla gara non avendone diritto per qualsivoglia motivo;
- Si rifiuta di sottoporsi a controlli amministrativi e medici sulla sua persona (incluso l'alcool test) e sul suo cavallo, se imposti dalla Giuria o dall'Autorità di ordine pubblico o controllo sanitario.

I motivi di squalifica, al contrario di quelli di eliminazione, possono essere comunicati alle Autorità Competenti (compresa la Magistratura), affinché vengano presi tutti i provvedimenti del caso per tutelare il buon comportamento e la corretta condotta dell'Organizzazione e tutti i cittadini.

## **8. Percorso di gara**

La gara si svolge su uno specifico tracciato allegato al presente regolamento e disegnato da un tecnico di Monta da Lavoro o Doma classica che, nella sua ideazione, tenendo conto delle dimensioni dell'area, degli spazi di sicurezza, della natura del fondo e della presunta preparazione di base addestrativa e pratica dei cavalli e dei cavalieri partecipanti, ha ritenuto i rischi di infortunio riconducibili a una competizione ludico-addestrativa di Monta da Lavoro.

Per quanto specificato nel presente articolo, non è ammessa alcuna modifica al tracciato progettato, a meno che non sia effettuata dallo stesso disegnatore in fase di allestimento, imputando, esclusivamente, la causa alla salvaguardia dei criteri di sicurezza per problematiche di varia natura riscontrate nell'area interessata.

## **9. Sicurezza**

I concorrenti hanno l'obbligo di parcheggiare i mezzi, sostare e transitare a cavallo SOLO nelle aree ad essi riservate e di attenersi alle disposizioni generali di questo regolamento e a quelle impartite dagli addetti alla sicurezza facenti capo all'Organizzazione.

Per la salvaguardia della sicurezza Può partecipare alla gara qualsiasi cavaliere che dimostri piena capacità nel gestire il cavallo che monta, specialmente in condizioni di eccitazione o panico dello stesso.

L'uso del copricapo di sicurezza omologato è obbligatorio.

## **10. Conclusioni**

La gara si intende conclusa alla pubblicazione della classifica finale, facendo protrarre gli effetti di controllo e segnalazione fino a un'ora dopo la detta.



ASSOCIAZIONE  
IPPICA  
LACONESE

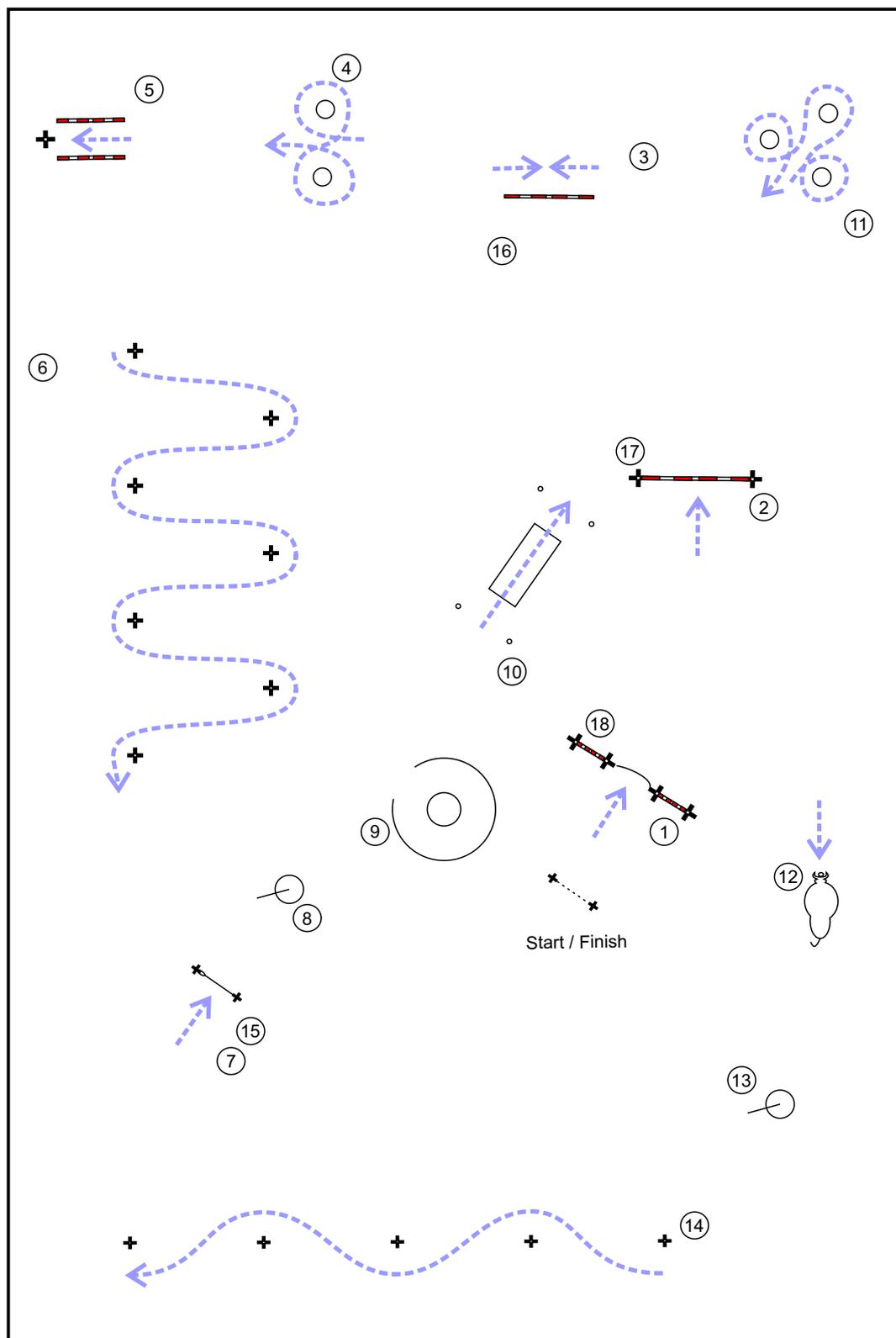
# Prima Gimkana del Sarcidano

25 Giugno 2023

## Tracciato di gara



SEF-ITALIA  
SPORT E FORMAZIONE



### Start

1. Cannello o scalarola
2. Salto
3. Passi laterali verso sinistra
4. Due barili
5. Passi indietro in corridoio
6. Slalom parallelo
7. trasferimento oggetto
8. Presa della lancia
9. Gallinero
10. Ponte
11. Tre barili
12. Anello su toro
13. Riposizionamento lancia
14. Slalom semplice
15. trasferimento oggetto
16. Passi laterali verso destra
17. Salto
18. Cannello o scalarola

### finish