



Regolamento Nazionale Gimkana

Aggiornato a Dicembre 2023





1. PREMESSA

La disciplina della Gimkana nasce con l'obiettivo di avvicinare all'Equitazione i cavalieri di ogni livello, consentendo di migliorare le tecniche equestre praticate nel nostro Paese grazie alla sua caratteristica di risultare propedeutica per l'approccio all'agonismo anche in altre discipline: la Gimkana infatti si basa certamente sulla velocità ma principalmente sulla tecnica, elemento che la rende adatta ad avvicinare sia giovani cavalieri per consentire loro di gettare delle ottime basi, sia chiunque desideri migliorare il proprio modo di montare. Richiede da parte del Cavaliere esperienza pratica, in proporzione alla prova da affrontare, ed un'ottima conoscenza delle possibilità del proprio cavallo che dovrà presentare con un buon livello di preparazione psicofisica, risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale.

Il Codice di Condotta per il Benessere del Cavallo e di Etica Sportiva, in vigore a livello internazionale, costituisce parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, istruttori, proprietari, detentori dei cavalli, e ufficiali di gara. Esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata o rilevabile può essere oggetto di sanzione.

2. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

2.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana riconosciuti dalla Sef Italia. Esso deve essere osservato:

- dal Referente Nazionale, dai Referenti Regionali e Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

Tutte le figure di cui sopra sono tenute a riconoscere l'autorità della Sef Italia e dei suoi rappresentanti in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

L'inosservanza delle norme previste nel presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari riportate nel medesimo e a quelle previste dagli organi di competenza della Sef Italia.

2.2 Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile secondo quanto stabilito dalla polizza in vigore consultabile su sito nazionale: per la partecipazione ai concorsi è necessario regolarizzare la propria patente entro e non oltre le ore 24,00 del giorno antecedente la gara.

3. MANIFESTAZIONI

3.1 Le manifestazioni possono essere indette dal Referente Nazionale oppure del Referente Regionale, Commissari provvisori o da Associazioni affiliate o aggregate alla Sef-Italia, previa autorizzazione del Referente Nazionale di Disciplina.

3.2 La richiesta per l'organizzazione di una manifestazione va inoltrata agli organi di competenza tramite apposita modulistica accompagnata dalle Norme di partecipazione almeno 30 giorni prima dell'evento, per consentire la relativa approvazione e la conseguente divulgazione nei tempi utili.

3.3 Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla *Sef-Italia*.



3.4 Nelle date in cui si disputeranno gare di carattere Nazionale non è consentito autorizzare altri eventi di qualsiasi valenza della medesima disciplina. Lo stesso principio si applica all'interno delle Regioni per le gare di Campionato Regionale.

3.5 Le autorizzazioni dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento.

3.6 Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento Nazionale *Sef-Italia* di Gimkana.

3.7 Nel programma della manifestazione dovranno essere obbligatoriamente indicati:

- Categorie di partecipazione
- Numero dei go per ogni categoria (1 o 2)
- Pattern
- Composizione della Giuria
- Importi quote iscrizione e scuderizzazione.

3.8 Le manifestazioni di carattere sociale indette come sociali *Sef-Italia* possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati/aggregati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Per tesserati si intendono i possessori di patente *Sef-Italia* rilasciata dal centro organizzatore, e quindi interdetti a tutti coloro che non possiedano questi requisiti. La gara sociale è sempre e comunque di carattere ludico addestrativo e non prevede rimborsi spesa. Le gare a carattere sociale debbono essere comunque comunicate al Referente Nazionale di Disciplina di competenza e rimangono soggette al presente Regolamento.

3.9 Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova un'ora prima dell'inizio della competizione e si intende ultimata mezz'ora dopo la chiusura del campo gara. Gli organizzatori indicheranno l'orario di inizio della competizione. I concorrenti devono prendere atto degli orari e non causare ritardi alla manifestazione.

4. NORME GENERALI

4.1 LA GARA DI GIMKANA E IL CAMPO GARA

La gara di Gimkana consiste in una prova in cui ciascun binomio partecipante dovrà affrontare un percorso prestabilito. Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, libero da sassi od oggetti che possono danneggiare i concorrenti, ben livellato e delimitato da idonea recinzione e/o manufatti (es. muri o altri tipi di barriere) che ne definiscano il perimetro onde evitare la fuga degli equidi (altezza minima 1,00 m).

Il campo gara dovrà avere una misura minima di 20 x 40 m. Il fondo deve essere sempre in sabbia o terreno idoneo per la sicurezza di cavalli e cavalieri. La natura del terreno e la sicurezza della stessa può essere valutata dal Presidente di Giuria e del Referente Regionale Nazionale.

Le gare potranno essere articolate su uno o più go a seconda delle esigenze. Sopra le 80 partenze non sarà possibile fare 2 go per ogni categoria, sotto tale soglia sarà a discrezione del Referente Regionale o dell'Organizzatore.



4.2 IL CAMPO PROVA

Tutte le location che ospiteranno le competizioni dovranno prevedere un campo prova.

Durante lo Concorso i cavalieri presenti all'interno del Campo prova dovranno essere solo ed esclusivamente quelli iscritti alle competizioni. È concesso entrare in Campo prova e montare i cavalli degli allievi ai Tecnici dichiarati in segreteria. In caso di necessità per riscaldare i cavalli per i Walk & Trot i Tecnici possono farsi coadiuvare anche da cavalieri maggiorenni con pat. B/C. Se invece a riscaldare i cavalli per la Walk & Trot sono i cavalieri stessi, essi devono anche in campo prova mantenere le sole andature di passo e trotto, pena la squalifica.

Tutti i cavalieri minorenni e i cavalieri Novice dovranno essere accompagnati da un Istruttore di almeno 1° livello.

Il campo prova sarà vigilato da Steward, nominato dal Giudice Ufficiale di gara, il quale garantirà il rispetto del Regolamento Tecnico, del Codice Etico Sportivo del Benessere Animale e della sicurezza ed incolumità dei cavalieri e pubblico presente. Negli eventi di carattere Regionale, lo Steward potrà essere un Tecnico oppure una persona a conoscenza dei regolamenti, negli eventi a carattere Nazionale la figura dello Steward sarà ricoperta da un Giudice.

Lo Steward potrà segnalare eventuali violazioni del Regolamento al Giudice che avrà così facoltà di ammonire e/o espellere il violante.

4.3 LE CATEGORIE

CATEGORIE PRINCIPALI DI AVVIAMENTO:

Walk and Trot:

Avviamento ludico addestrativo – cavalieri di ambo i sessi e di qualunque anno di età. Dovranno eseguire il percorso con andature da scuola (passo e trotto).

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Sarà facoltà del Comitato organizzatore un'eventuale suddivisione per fasce d'età. Dovranno eseguire il percorso con andature da scuola (passo e trotto), sia in campo prova che in campo gara. Nel caso di rottura al galoppo in traiettoria rispetto all'esecuzione degli ostacoli incorrerà in una penalità di 10 secondi a ogni rottura, a condizione che il cavallo sia riportato nel minor tempo possibile dal cavaliere all'andatura corretta, in caso di reiterata rottura il giudice dovrà fermare il binomio e assegnare il No Time. Nel caso di rottura al galoppo non in traiettoria rispetto all'esecuzione degli ostacoli (fuga del cavallo), se il cavallo viene riportato in breve tempo in traiettoria e all'andatura corretta non verranno assegnate penalità in quanto trattasi di rottura da cui il cavaliere non trae benefici. Sarà comunque facoltà del giudice, in caso ravvisi monta pericolosa o mancato controllo del cavallo, fermare il binomio e assegnare il No Time.

Passaggio di categoria: obbligatorio dopo 2 anni solari (se la prima gara si corre nel 2024, si deve passare di categoria obbligatoriamente nel 2026) nei Novice oppure a discrezione del proprio Istruttore.

Novice Junior:

Età: dai 7 anni compiuti ai 10 anni (fino al 31 Dicembre del 10° anno)

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Novice Youth:

Età: dagli 11 ai 14 anni (dal 1° Gennaio dell'11° anno al 31 Dicembre del 14° anno)

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

**Novice Teen:**

Età: dai 15 ai 18 anni (dal 1° Gennaio del 15° anno al 31 Dicembre del 18° anno)

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Novice Amateur:

Età: dai 19 anni (dal 1° Gennaio del 19° anno)

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

ALTRE CATEGORIE DI AVVIAMENTO:**Super Novice:**

Età: dai 7 anni compiuti

Patente: A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

Per tutte le categorie di avviamento il passaggio di categoria è obbligatorio 2 anni solari dopo una vittoria ai Campionati Regionali, oppure un titolo di Champion o Reserve Champion negli Special Events comunicati a inizio anno (se si vince nel 2024, si deve passare di categoria obbligatoriamente nel 2026) nelle Patenti B oppure a discrezione del proprio Istruttore, previo esame per il passaggio a patente superiore

Gli istruttori che accompagnano gli allievi nelle categorie dedicate alle patenti A1, potranno interagire con i cavalieri in gara (sia minorenni che maggiorenni) Nel caso di Novice Junior, dopo il 3° tentativo di approccio ad una difficoltà, il Tecnico potrà aiutare fisicamente l'allievo. In nessuna categoria Novice potranno essere montati cavalli di età inferiore a 4 anni e stalloni. Le categorie potranno essere unite in alcune manifestazioni a discrezione del Referente organizzatore dell'evento oppure potranno essere fatte alcune categorie con il sistema del Class in Class.

CATEGORIE PRINCIPALI AGONISTICHE:**Junior:**

Età: da 8 anni compiuti ai 12 anni (fino al 31 Dicembre del 12° anno).

Patente: B

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Youth:

Età: dai 13 ai 18 anni (dal 1° Gennaio del 13° anno al 31 Dicembre del 18° anno)

Patente: B

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Le categorie Junior e Youth potranno essere unite in alcune manifestazioni a discrezione del Referente organizzatore dell'evento estrapolando una classifica dei soli Junior con il sistema del Class in Class. In queste categorie l'istruttore non potrà interagire con l'allievo in gara benchè dovrà essere in campo con lui.

**No Pro:**

Età: dai 19 anni (dal 1° Gennaio del 19° anno)

Patente: B

Potranno parteciparvi anche gli OTB e i Tecnici di Base (cioè non autonomi nell'insegnamento)

Passaggio di categoria: obbligatorio 2 anni solari dopo una vittoria ai Campionati Regionali, oppure un titolo di Champion o Reserve Champion negli Special Events comunicati a inizio anno (se si vince nel 2024, si deve passare di categoria obbligatoriamente nel 2026) nelle Patenti C oppure, previo esame per il passaggio a patente superiore.

Pro:

Età: dai 19 anni (dal 1° Gennaio del 19° anno)

Patente: C e Istruttori

ALTRE CATEGORIE AGONISTICHE:**Lady:**

Categoria riservata alle sole amazzoni.

Età: da 8 anni compiuti

Patente: B, C e Istruttori

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

Futurity:

Categoria riservata ai cavalli fino al quinto (5°) anno di età

Patente: B, C e Istruttori

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

Open:

Età: da 8 anni compiuti

Patente: B, C e Istruttori

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

Master:

Età: da 50 anni compiuti

Patente: B, C e Istruttori

I cavalieri che si iscrivono a questa categoria devono partecipare obbligatoriamente anche alla categoria principale di appartenenza.

4.4 MINORENNI

Tutti i minori devono essere assistiti in campo da un Istruttore Sef-Italia.

L'iscrizione dei minori sarà accolta solo se avallata da un Istruttore di riferimento. Lo stesso assisterà e sarà responsabile dei minori in gara per tutto il tempo della manifestazione ma avrà facoltà, in caso di impedimento a partecipare alla manifestazione, di delegare per iscritto altro Istruttore. Le categorie dove concorrono cavalieri minorenni dovranno essere terminate inderogabilmente entro le ore 24.



4.5 ISCRIZIONI

Le iscrizioni devono essere inoltrate nei tempi e nei modi che saranno dettagliati nelle apposite modulistiche relative alle Norme di partecipazione di ciascun evento o circuito autorizzato. Per i minorenni vedere paragrafo precedente.

4.6 CLASSIFICHE

La classifica della competizione sarà ottenuta dalla somma dei tempi dei due go (se previsti) o dal tempo ottenuto nel GO singolo: il piazzamento migliore corrisponderà quindi a chi ha ottenuto il miglior tempo penalità comprese.

Le classifiche Regionali dovranno essere divulgate e consultabili sui siti Sef-Italia. Per ogni categoria verrà stilata una classifica seguendo il metodo di attribuzione di punteggio più avanti indicato.

4.7 NUMERO MINIMO DI PARTENTI E PROVE SOPPRESSE

Il numero minimo di partenti per categoria autonoma (no Class in Class) è di 3 binomi, fatta eccezione della categoria Junior, nella quale se non viene raggiunto il numero minimo, i cavalieri hanno diritto ad iscriversi nella prima categoria superiore utile, estrapolando una classifica a parte.

Nel caso di annullamento di una gara sarà obbligatorio restituire ai concorrenti le quote iscrizione versate. Se invece una manifestazione viene sospesa per causa di forza maggiore (ad es. condizioni meteorologiche) in corso di gara, si procederà al rimborso della quota iscrizione solo per le categorie non effettuate. Nelle competizioni che prevedono 2 Go, il Presidente di Giuria ha facoltà di stilare la classifica sulla base dei tempi del 1° Go, nel caso in cui non sia stato portato a termine o non sia stato disputato il 2° Go per cause di forza maggiore.

4.8 ETÀ DEI CAVALLI

L'età minima di un cavallo per disputare una gara è di tre (3) anni. L'età del cavallo è calcolata dal 1° Gennaio del loro anno di nascita, in conseguenza di ciò qualunque sia il giorno e il mese di nascita, il 1° Gennaio dell'anno successivo esso compie un anno in più.

4.9 EQUINI AMMESSI

È possibile partecipare agli eventi regionali e nazionali, oltre che con i cavalli, con tutti gli equini in generale.

4.10 PASSAPORTO CAVALLI

Nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è munito di regolare passaporto APA in regola con il Coggin's test e vaccinazione antitetano e antiinfluenzale e in regola con quanto previsto dalla legge vigente, sotto pena di squalifica del cavallo e/o del Cavaliere.

4.11 INGRESSI CAVALLI

Ad ogni cavallo è concesso entrare in campo gara per un massimo di 8 Go nelle Patenti A1 oppure 6 Go nelle altre patenti in una giornata.

4.12 POSSIBILITA' DI MONTARE PIU' DI UN CAVALLO

Durante un evento i cavalieri hanno facoltà di montare un numero illimitato di cavalli. Per i cavalieri che montano più di un cavallo in una stessa gara, l'ingresso previsto per la successiva prova dovrà prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo. Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno sei concorrenti tra il primo e il secondo cavallo. È comunque facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei cavalieri che montano più cavalli.



4.13 ORDINE DI PARTENZA

Si stabiliscono 2 modelli di ordine di partenza.

1° MODELLO

- Categorie avviamento: WALK AND TROT – NOVICE JUNIOR – NOVICE YOUTH – NOVICE TEEN – NOVICE AMATEUR – SUPER NOVICE
- Categorie agonistiche: JUNIOR – YOUTH – NO PRO – PRO – FUTURITY – LADY – MASTER – OPEN

2° MODELLO

- Categorie avviamento: NOVICE AMATEUR – NOVICE TEEN – NOVICE YOUTH – NOVICE JUNIOR – WALK AND TROT – SUPER NOVICE
- Categorie agonistiche: JUNIOR – YOUTH – NO PRO – PRO – FUTURITY – LADY – MASTER – OPEN

Nei Campionati l'ordine può essere variato se lo si ritiene necessario, purché vi sia relativa comunicazione prima dell'inizio della competizione.

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio che verrà effettuato prima dello svolgimento delle gare.

L'organizzatore ha l'obbligo di pubblicare 24h prima dell'inizio della gara un elenco indicativo dei partecipanti fino ad allora iscritti e relative categorie al fine di rendere agevole la programmazione per i concorrenti; resta comunque non definitivo fino alla pubblicazione degli ordini di partenza ufficiali.

4.14 SOSTITUZIONI ALL'INTERNO DELLA STESSA MANIFESTAZIONE

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di un altro esclusivamente dietro presentazione di certificato approvato o redatto dal veterinario di servizio, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio. Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

4.15 TEMPO LIMITE E NO TIME

Prima della partenza della gara il Giudice dovrà comunicare il tempo limite di esecuzione di ogni percorso. Nel caso la somma delle penalità con il tempo di gara superi il tempo limite verrà attribuito al binomio il tempo limite. Nel caso in cui allo scadere del tempo limite al binomio manchino 1 o più ostacoli da completare sarà attribuito il No Time che corrisponde al tempo limite sommato a 40 secondi di penalità.

4.16 AMMONIZIONI, ELIMINAZIONI (NO TIME) E SQUALIFICHE

Sono causa di ammonizione:

- Abbigliamento non idoneo del Tecnico
- Comportamenti illeciti in campo prova (eccessivo addestramento, eccessivo utilizzo degli aiuti artificiali, legare i cavalli all'interno del campo prova, fare girare i cavalli alla longia all'interno del campo prova)
- Contegno scorretto, uso di linguaggio offensivo o comportamento antisportivo tra cavalieri.

Sono cause di eliminazione (NO TIME nel Go in questione):

- evidente zoppia del cavallo
- ferite o fiaccature del cavallo
- Non presentarsi alla partenza entro 3 chiamate



- Caduta del cavaliere (spalla e/o anca o separazione dalla sella) anche dopo la fine del Go in campo gara
- Imboccatura, bardatura, vietata
- errore di percorso non corretto
- la mancata esecuzione di un ostacolo anche dopo i 3 tentativi obbligatori
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Giudice (si intende monta pericolosa: cavallo che si dà alla fuga incontrollato o recalcitrante, sgroppate ripetute senza controllo o tentativi di disarcionamento per più di 5 secondi, impennate per più di due volte)
- scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento
- abbigliamento non consono
- non indossare cap e corpetto/tartaruga per i minori (omologati)
- superamento del countdown di 30 secondi concessi al cavaliere in ingresso prima della partenza del go. Il countdown partirà dal fischio iniziale del Giudice in campo
- Il frustare il cavallo, anche con le redini

Sono causa di squalifica dalla manifestazione:

- La partecipazione di un concorrente ad un Concorso, senza essere in possesso del brevetto o della patente rinnovati per l'anno in corso e validi per la categoria in questione;
- 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.

In base alla gravità dell'inosservanza il Giudice potrà decidere se squalificare per un Go o procedere all'esclusione dalla manifestazione in toto.

4.17 RECLAMI

Un cavaliere che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della Giuria a seguito di una inosservanza del regolamento può presentare reclamo direttamente al Presidente di Giuria, evitando assolutamente ogni discussione con i Giudici (pena ammenda di € 100,00 o nei casi più gravi, a discrezione del Presidente di Giuria, anche la squalifica di giornata). Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

1. In dignitosa forma scritta con firma del concorrente, riportante data, luogo, e descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.
2. È indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo è riferito.
3. Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato. Nel caso in cui venga respinto, sarà devoluta tramite il Comitato Organizzatore alla Sef-Italia Nazionale.

Il reclamo presentato sarà esaminato il più presto possibile, compatibilmente con le esigenze di svolgimento della manifestazione, dal Presidente di Giuria: la sua decisione che sarà definitiva (fatto salvo il diritto di ricorso in sede di disciplinare) verrà comunicata in forma scritta al



concorrente appena possibile.

La facoltà di reclamare spetta ai cavalieri partecipanti o ai responsabili dei cavalli. Per i minori il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore responsabile.

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

- Dopo la 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 prima della proclamazione dei risultati finali, in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara o in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

Per le prove video verrà considerato solo il video ufficiale di gara.

4.18 PERSONALE DI GARA

Fanno parte del personale di gara:

- Giudici
- Segretari
- Speaker
- Segreteria
- Cronometristi o incaricato al controllo del cronometro autorizzato
- Personale di campo

GIUDICI

Le Giurie dovranno essere così composte:

- Competizioni Nazionali: minimo due giudici
- Competizioni Regionali: consentita la presenza di un solo Giudice

La Giuria dovrà collaborare nel sovrintendere alle gare e assegnare le eventuali penalità, nel controllare le operazioni per la definizione della classifica finale e in eventuali altri compiti

Il giudice dovrà inoltre:

- Assicursi 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;
- Verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara;
- Sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- Assicursi che il servizio di segreteria verifichi la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti, del tesseramento sportivo dei cavalli, nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri nelle varie categorie di gara;
- Accertarsi della presenza di ambulanza, eventuale medico e veterinario ecc.

SEGRETERIA DI GARA

È obbligatoria la presenza dei segretari per la registrazione delle penalità agli ostacoli. La Segreteria di gara provvederà alle iscrizioni dei partecipanti secondo quanto stabilito dal regolamento di gara.

Redigerà inoltre ordini di partenza a seguito di sorteggio e stilerà le classifiche finali in base ai risultati.

CRONOMETRISTI

Il cronometrista è responsabile dei rilevamenti dei tempi per la definizione della classifica. Il suo operato è insindacabile. L'attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posto in maniera visibile ai cavalieri ed al pubblico.



I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi o millesimi

Nel caso in cui si disponga di centralina Polarys o apparecchiatura simile con accessori (display, fotocellule, etc) l'Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona di comprovata esperienza dallo stesso incaricata (regolarmente tesserata con la Sef-Italia) in accordo con il Giudice. E' altresì possibile servirsi della Federazione Cronometristi.

Verrà sempre utilizzato in aggiunta il cronometro a mano in caso di malfunzionamento delle fotocellule. Sarà un giudice ad assumersi questo incarico oppure un incaricato dal giudice. 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 e contestualmente bloccare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane, ecc.

Una volta ripristinato il corretto assetto del campo di gara, la Giuria segnalerà al concorrente di riprendere la propria prova ripartendo dall'inizio della stessa.

4.19 REFERENTE/ORGANIZZATORE

Sarà cura del Referente/Organizzatore disporre di personale idoneo per la chiamata dei concorrenti al cancello di entrata, del trattorista per il passaggio del fondo, di un adeguato numero di operatori per l'assistenza agli ostacoli nel campo gara.

Deve inoltre, obbligatoriamente, provvedere ed accertare che siano presenti sul campo di gara e per tutta la durata della stessa, i seguenti servizi indispensabili:

- Ambulanza

La presenza dell'ambulanza deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Un operatore dell'ambulanza dovrà firmare il foglio di presenza fornito dalla segreteria e al termine della manifestazione redigere apposito verbale.

- Medico (facoltativo)

- Veterinario di servizio (anche solamente reperibile).

La presenza del veterinario deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Ha il compito di vigilare sul benessere dei cavalli, in particolare controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone. Al veterinario spetta anche il controllo dei documenti dei cavalli stessi che certificherà su apposito modulo.

- Maniscalco di servizio (accettata reperibilità)

- Speaker

4.20 TENUTA E BARDATURA

I seguenti permessi e divieti vanno rispettati durante l'intera manifestazione sia in campo gara che in campo prova. Il loro mancato rispetto verrà sanzionato con un no time.

- Abbigliamento del Cavaliere obbligatorio anche in campo prova:

Potranno partecipare alla Gimkana tutti i cavalieri con qualsiasi tipo di monta, purché l'abbigliamento sia conforme al tipo di cavalcatura.

ESEMPIO:

MONTE WESTERN



- Cappello western o CAP – CAP e corpetto omologati obbligatori per tutti i minorenni fino a 18 anni compiuti
- Camicia a maniche lunghe abbottonata ai polsi e fino al penultimo bottone del colletto
- Stivali western (ammessi stivali e stivaletti all'inglese per le patenti A1 da tenere sotto i jeans)
- Jeans o simili
- Cintura con fibbia frontale
- Sella western e bardatura western
- Facoltativi Chaps e speroni (speroni facoltativi per tutte le patenti)

MONTA INGLESE:

- Cap
- Camicia a maniche lunghe o corte (eventualmente Polo)
- Pantaloni inglesi
- Stivali inglesi
- Sella e finimenti tipici della monta inglese
- Facoltativo: giacca, speroni,

MONTA ARGENTINA:

- Cappello
- Camicia
- Pantaloni
- Stivali
- Sella Argentina e finimenti tipici

E Così via....

OBBLIGATORIO PER TUTTI I MINORENNI L'UTILIZZO DEL CAP anche sotto il cappello e del CORPETTO PROTETTIVO a norma.

Se l'abbigliamento non risulta consono (es. maniche tirate su, penultimo bottone della camicia non chiuso, ecc...) il cavaliere incorrerà in un No Time.

Anche i Tecnici che accompagnano i cavalieri in campo gara, dovranno indossare una divisa consona per il loro ruolo (stivali, pantaloni, camicia, felpa, giubbino, cappello) pena l'ammonimento/espulsione al secondo richiamo.

ABBIGLIAMENTO GIUDICI:

- Cappello Western / basket
- Camicia
- Giacca / Cappotto in inverno
- Jeans
- Stivali

● Bardatura del cavallo

Conforme al tipo di cavalcatura del cavaliere

Sono ammessi:

- Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato.
- Qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a D, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare.



- È ammesso l'uso del filetto a torciglione con cannone di diametro non inferiore a mm 8 con qualsiasi tipo di imboccatura senza leve.
- Sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta o snodata.
- Sono ammessi chiudi-bocca indossati sotto la testiera e posizionati sopra l'imboccatura.
- Sono ammesse tutte le redini tipicamente western comprese quelle chiuse tipiche da Barrel Racing.

Sono vietati:

- Sono vietati tutti i tipi di martingala con qualsiasi tipo di imboccatura a leve
- Sono vietati tutti i tipi di Tie-Down o abbassa-testa fissi scorrevoli o elastici
- È vietato l'uso del cannone a torciglione con morsi a leva
- È vietato l'uso del J.C. con morso (ammesso con il filetto)
- È espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc.).
- Sono vietati barbozzali a catena girata ed arrotolata
- È vietato l'uso del Romal
- È vietato in gara la coda del cavallo intrecciata
- È vietato l'uso di frustini
- È vietato l'uso del chiudi-bocca in metallo, Hackamore, Bosal, etc e qualunque tipo di imboccatura bardatura da addestramento o redini di ritorno.

5. REGOLAMENTAZIONE TECNICA DELLE GARE

Una volta montato il percorso di gara è vietato provare il campo a cavallo e l'ingresso in campo dei non addetti alla competizione.

5.1 CARATTERISTICHE DELLE CATEGORIE

- Categorie Avviamento: minimo 6 e massimo 10 difficoltà
- Categorie Agonistiche: minimo 8 e massimo 12 difficoltà.

5.2 RICOGNIZIONE

Prima della partenza e in un orario stabilito dal Referente/Organizzatore sarà dato campo aperto a tutti cavalieri a piedi per la visione del percorso alla presenza del Giudice.

5.3 PENALITÀ

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. In tutte le categorie Novice alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto.

A tutte le altre categorie, sempre secondo le regole specifiche di ogni ostacolo, laddove sia concesso, dopo il terzo evidente tentativo viene assegnato inderogabilmente il No Time segnalato con il fischietto dal giudice, che a suo insindacabile giudizio potrà o meno far terminare il percorso al concorrente. All'errore di percorso viene assegnato il No Time. Si Ricorda che il No Time corrisponde al tempo limite sommato a 40 secondi.



La ripetizione può servire per evitare il No Time, e in quel caso non azzerà le penalità sulle barriere commesse nell'esecuzione precedente dell'ostacolo.

Sarà possibile attraversare ostacoli non ancora eseguiti, senza abatterli (pena il No Time), prima della partenza del tempo.

Nelle patenti A1, dopo il terzo tentativo, e con il consenso del giudice, la mancata esecuzione non comporterà un No Time ma verranno attribuiti 20 secondi di penalità. Inoltre nella categoria Novice Junior, dopo il terzo tentativo, l'istruttore in campo potrà prendere il cavallo a mano. □

5.4 PUNTEGGI GARE SU PIU' TAPPE

La classifica finale verrà stilata per binomio.

TABELLA PUNTEGGI											
n. 10	Cavalieri	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punti		12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

A questi punteggi va sommato 1 punto di iscrizione

Dopo il 10° posto 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.

5.5 SOSTITUZIONE CAVALLI IN GARE SU PIU' TAPPE

L'iscrizione di un cavallo ad un Campionato su più tappe può essere sostituita con quella di un altro esclusivamente dietro presentazione di certificato approvato o redatto da un veterinario, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere oppure di certificato di vendita. E' possibile tale sostituzione e di conseguenza la somma dei punti fatti con il cavallo precedente di quelli fatti con il cavallo sostituito soltanto una volta per ogni campionato. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio. Per la categoria Walk and Trot è possibile la sostituzione del cavallo da scuola anche durante il campionato senza giustificazione.

6. OSTACOLI E RELATIVA NORMATIVA

Tutti gli ostacoli non correttamente superati possono essere affrontati di nuovo dal concorrente, il quale ne potrà correggere l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva. Ciò comporterà il relativo onere di secondi e penalizzazione di eventuali oggetti/barriere precedentemente abbattuti, o penalità conseguite, sempre che l'ostacolo rimanga eseguibile.

6.1 Cancelli

Realizzato in metallo, privo di viti di fissaggio sporgenti e/o saldature sporgenti, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza tot. 135 cm, altezza totale minimo 140/150 cm (base compresa) e chiuso con una maniglia di chiusura idoneamente rivestita. Il palo di sostegno del cancello dovrà essere rotondo con diametro min. 5 cm / 6 cm max. alla base del quale vi è una gomma piena con del diametro 50/60 cm. Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso.

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 (rispetto il senso di entrata) e non sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. 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 di oggetti (ad esclusione dei decori, numeri piante, ecc.) comporta una penalità di 5 secondi. Nelle categorie agonistiche lo spostamento dei pali o basi che impedisce il corretto alloggiamento della maniglia è mancata esecuzione.

6.2 Trasferimento dell'oggetto

La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto 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 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento è considerata mancata esecuzione e determinerà un No Time. La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec. Questa penalità sarà assegnata unicamente durante il nuovo alloggiamento sul secondo piliere. Qualora la caduta avvenisse prima del tentativo, sarà decretato un No Time.

6.3 Passi laterali o side pass (solo per patenti agonistiche)

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate: lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm.; la lunghezza del palo 300 cm, diametro del palo 8/10 cm.

Il side pass può essere composto da una barriera unica o da due barriere a formare una "L". 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 o se, durante l'esecuzione il cavallo uscisse con tutti e 4 gli arti, si dovrà ripetere riposizionandosi dall'inizio, in quanto la mancata esecuzione corretta comporterebbe "mancata esecuzione" ed un No Time. Le eventuali uscite di un arto del cavallo implicheranno, ad ogni uscita, una penalità di 5 sec. Lo spostamento della barriera dalle basi comporterà una penalità di 5 sec. Eventuali ripetizioni dell'esercizio azzereranno le penalità conseguite precedentemente con gli arti del cavallo ma non quelle relative alle barriere. L'ingresso oltre il punto d'inizio così come l'uscita (uno o due arti) prima della parte terminante è mancata esecuzione e determinerà un No Time.

6.4 Passi laterali con trasferimento dell'oggetto (solo per patenti agonistiche)

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate di lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm. La lunghezza del palo deve essere di 300 cm con diametro di 8/10 cm. Alle estremità della barriera si troveranno i due pilieri per lo spostamento dell'oggetto. La distanza tra piliere e barriera è di 100/200cm (vedi schema in Allegato Ostacoli). 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. La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento è considerata mancata esecuzione e determinerà un No Time.

La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento (durante l'alloggiamento) è considerata penalità di 5 sec. Questa penalità sarà assegnata durante il nuovo alloggiamento sul secondo piliere. Qualora la caduta avvenisse prima del tentativo, sarà decretato un No Time. Tutte le altre penalità vengono regolamentate come al precedente ostacolo.



6.5 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 180/200 cm da terra. Verranno disposti secondo lo schema del pattern e, i cavalieri, ne devono essere informati 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.

6.6 Ponte con trasferimento dell'oggetto

Il ponte dovrà presentare le seguenti caratteristiche:

- Lunghezza: da 250 a 350 cm
- Larghezza: da 100 a 120 cm
- Altezza da terra: max. 10 cm, min. 5 cm, eseguito in legno e/o materiale idoneo e con copertura eventuale non sdruciolevole.
- Saranno posti in entrata e in uscita dal ponte marker posizionati a 50 cm dall'entrata e dall'uscita lungo la linea del lato lungo

Penalità conteggiate in secondi:

- Mancato passaggio del ponte = No Time se non rettificato
- Discesa dal ponte da 1 a 3 arti durante l'esecuzione = 5 secondi totali per ogni discesa, e per arto (il binomio che ripeterà un'uscita di arti dal ponte dopo una prima correzione, riceverà una nuova penalità).
- 4° arto che scende dal ponte = mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo.
- Entrata e uscita laterale dal ponte = mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo.
- Abbattimento marker = 5 secondi di penalità per ogni marker.

Sul Ponte l'andatura potrà essere libera. Il Trasferimento dell'oggetto è obbligatorio per tutte le categorie. Per poter eseguire il Trasferimento dell'oggetto il cavallo deve essere salito con tutti e quattro gli arti sul ponte.

Ai lati del ponte è posto il trasferimento dell'oggetto. Fermo restando quanto sopra stabilito si aggiunge:

- Abbattimento dei pilieri che affiancano il ponte = 5 secondi di penalità per piliere.
- Caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento = mancata esecuzione (No Time).
- Caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento = 5 secondi di penalità. Questa penalità sarà assegnata unicamente durante il nuovo alloggiamento sul secondo piliere.
- Se il cavaliere scende dal ponte con l'oggetto in mano senza aver eseguito correttamente lo spostamento, deve ripetere l'esecuzione risalendo sul ponte, ricollocando l'oggetto su un piliere e eseguendo lo spostamento correttamente sul piliere opposto.

Se il cavaliere vuole ripetere l'ostacolo per azzerare le penalità dovute agli arti, lo potrà fare solo nel caso in cui sia possibile ancora effettuare lo spostamento dell'oggetto. Resteranno comunque le penalità dei marker eventualmente abbattuti.

6.7 Slalom con paletti

L'altezza di ciascun paletto potrà essere di 180/200 cm, mentre la distanza tra un paletto e quello successivo dovrà essere 6,40 m.

Sono ammessi al massimo 6 paletti. L'esecuzione tipo Pole Bending (andata laterale, slalom andata e ritorno, ritorno laterale) è consigliata ma non obbligatoria. L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 secondi di penalità.



6.8 Corridoio o strettoia

Il corridoio o strettoia sarà delimitato da 4 o 6 barriere lunghe 300 cm, poste su pilieri o sostegni, a 100/110 cm da terra e distanti tra loro 130 cm per tutte le categorie formando un angolo max di 140° circa.

Può essere transitato a qualsiasi andatura. L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione comporterà il No Time.

L'abbattimento difficoltà che darà luogo all'impossibilità di transitare il corridoio in modo corretto comporterà la penalità di mancata esecuzione.

6.9 Barili

La difficoltà è costituita da tre barili (in plastica o in metallo) disposti come previsto nella disciplina del Barrel Racing, ossia forma di triangolo isoscele, con misure adeguate al pattern e l'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso, (il primo barile affrontato a mano sinistra, gli altri due a mano destra e viceversa).

Tuttavia lo spazio tra il bordo del barile e la perimetrazione esterna del percorso dovrà essere di almeno 5,00 m. 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.

6.10 Back

Il percorso da transitare con il cavallo a passi indietro o back potrà avere le seguenti dimensioni:

Lunghezza: min. 200 cm, max. 300 cm

Larghezza: 130 cm

Altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso: 100/120 cm da terra

La sede del piliere sarà di diametro 8/10 cm

Il piliere della campana avrà un'altezza di minimo 200 cm da terra. Tutti i pilieri hanno diametro di 8/10 cm e sono inseriti su basi alte 20 cm. 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 assegnato il No Time. 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.

La campana dovrà essere obbligatoriamente suonata con le mani e l'oggetto dovrà essere sfilato sempre obbligatoriamente con l'uso delle mani.

6.11 Quadrato

Il quadrato è composto da 4 barriere lunghe 300 cm ciascuna di diametro 8/10 cm, poste su basi quadrate di lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm.

Sono posti in entrata e in uscita dal quadrato dei marker (due per lato) posizionati a 50 cm dall'entrata e dall'uscita in linea con le barriere laterali mantenendo 300 cm di luce.

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 5 sec, per ogni uscita.

Il cavallo dovrà entrare obbligatoriamente con gli anteriori, eseguendo, nel compiere la rotazione di 360°, almeno 1 battuta all'interno del quadrato, con l'anteriore e con il posteriore.



L'uscita o l'entrata del binomio dal lato errato o dagli angoli comporterà errore di percorso con la conseguente No Time. Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva.

6.12 Barriere a terra

La difficoltà è composta da 4 barriere a terra lunghe 250 oppure 300 cm, con diametro 8/10 cm e poste ad una distanza tra loro di 100 cm (spazio interno) collocate su basi quadrate di lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm.; (altezza del fermo barriere max 1 cm). Il cavallo dovrà attraversare le stesse senza saltare, con andatura libera (sono consentite transizioni ascendenti e discendenti) e dovrà compiere almeno una battuta (o mettere almeno un arto) in ogni spazio (la corretta esecuzione richiama il normale lavoro in piano sulle barriere). L'uscita anticipata o l'entrata nello sbagliato senso di marcia, comporterà la ripetizione della difficoltà, con termine allo scadere del tempo massimo, pena il no time. Lo spostamento di ogni barriera dalla sua allocazione comporterà una penalità di 5 secondi. La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con conseguente No Time. Per le categorie pony dovranno essere adeguate le distanze tra le barriere.