

Introduzione.....	4
Norme generali	4
Sfera di applicabilità delle norme.....	4
Campionati.....	4
Iscrizioni.....	4
Partecipazione alle gare.....	5
Tenute e bardature	5
Inizio e termine di un concorso	5
Controllo antidoping.....	5
Ordine di partenza.....	6
Monta pericolosa.....	6
Caduta.....	6
Crudeltà.....	6
Rapporti.....	7
Reclami	7
Appello.....	7
Restituzione depositi e premi	8
Eliminazione.....	8
Sanzioni	8
Ammenda.....	8
Eliminazione.....	9
Sponsorizzazioni	9
Dirigenti e servizi.....	10
Comitato organizzatore	10
Nomine.....	10
Assistenza sanitaria	10
Assistenza veterinaria	11
Composizione della giuria	11
Cronometristi.....	11
Categorie	12
Disposizioni generali.....	12

Caratteristiche tecniche del concorso.....	13
Campo di prova o riscaldamento	13
Campo di gara.....	13
Saluto.....	13
Condotta del cavallo.....	13
Cause di eliminazione.....	13
Classifica.....	14
Punteggi.....	14
Svolgimento della gara.....	15
Elenco delle difficoltà.....	16
ELENCO DELLE DIFICOLTA'	16
Codifica per elemento.....	16
(BOA) MARKER.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
CANCELLO.....	17
SCALAROLA.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO STRETTO.....	18
PASSI INDIETRO.....	19
PASSI INDIETRO A SLALOM.....	19
PASSI LATERALI.....	20
PEDANA / PONTE.....	20
QUADRATO	21
SLALOM TRA PALETTI.....	21
SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO.....	21
SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL' ALTRO	22
OTTO TRA I BARILI.....	22
DOPPIO OTTO TRA I BARILI (FIGURA A TRIANGOLO).....	23
CORRIDOIO	23
OSTACOLO / SALTO.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Allegato – Tracce di percorso.....	25
Traccia di percorso 1.....	25
Traccia di percorso 2.....	26

Traccia di percorso 3.....	27
Traccia di percorso 3.....	28
Traccia di percorso 5.....	29
Traccia di percorso 6.....	30
Traccia di percorso 7.....	31
Traccia di percorso 8.....	32
Traccia di percorso 9.....	33
Traccia di percorso 10.....	34

Introduzione

La specialità della Gimkana è inserita nell'ambito della Disciplina Speed, coordinata dal Dipartimento di Monta Western.

L'obiettivo di questa specialità è di esaltare la capacità del cavallo e del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà le quali possono essere incontrate nel lavoro con il bestiame.

Le gare di Gimkana Western saranno svolte presso centri affiliati/aggregati della Fitetrec – Ante in regola con i versamenti o, per la diffusione e la pratica degli sport equestri, in manifestazioni pubbliche come fiere, mostre, ecc., patrocinate gratuitamente dalla Federazione.

Norme generali

Sfera di applicabilità delle norme

Il presente regolamento si applica alle competizioni della specialità Gimkana Western che si svolgono sul territorio nazionale.

Campionati

Le manifestazioni si dividono in:

- Nazionali
- Interregionali
- Regionali
- Provinciali
- Sociali
- Ludiche

Viene previsto un campionato ITALIANO sia per la categoria Open che Youth, che si svolgerà possibilmente preso manifestazione di carattere nazionale, sarà in unica tappa oppure a più tappe con il punteggio previsto dal regolamento; tutti potranno partecipare alle qualifiche ed i primi 25/30 binomi accederanno alla fase finale.

E previsto un campionato regionale che coordinato dal dipartimento di Monta Western, messo in calendario etc., verrà gestito in autonomia dai comitati organizzatori, attenendosi al regolamento della Gimkana Western.

Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo può prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non è regolarmente iscritto.

Al momento delle iscrizioni il cavaliere deve presentare l'originale del libretto di identificazione dell'equide unitamente ad una copia a perdere e presentare patente agonistica A2-MW valida per l'anno in corso.

Ogni binomio deve compilare e presentare regolare modulo di iscrizione (facsimile allegato), dove sono indicate: il nome del cavaliere, numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, dati del cavallo, nonché le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare.

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

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.

Partecipazione alle gare

Possono prendere parte ai campionati tutti i cavalieri in possesso della patente Fitetrec-Ante A2, rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria nella quale si gareggia.

Alle gare possono partecipare tutti i cavalli iscritti all'anagrafe equina, in regola con la normativa sanitaria, mentre per le gare condotte in biodiversità, possono partecipare i cavalli iscritti ad un libro genealogico od un registro anagrafico.

Tenute e bardature

Tenuta Western

Il copricapo rigido è obbligatorio per la categoria Youth; per gli under 14 è obbligatorio l'uso della tartaruga.

Sono consentite le protezioni agli arti del cavallo.

Nelle gare nazionali non è ammesso l'uso dell'abbassa testa fisso o ad anelli su imboccature a leva, l'uso della martingala ad anelli su filetto e non su imboccatura a leva, è consentito nelle gare regionali.

È ammesso il capezzino Western (corda) e semplice (cinghia di cuoio fatta passare intorno al muso) sono invece vietati i chiudi bocca incrociati.

La bardatura deve essere rigorosamente WESTERN: sella, sottosella, testiera, tipicamente Western l'imboccatura e libera.

Tenuta del cavaliere: Camicia maniche lunghe (polsini allacciati), jeans, cintura, cravattino (non obbligatorio nelle gare regionali), stivali, speroni, il tutto pulito e in buone condizioni.

Nelle gare di Campionato un commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature. Il concorrente può richiedere di posticipare il controllo dopo lo svolgimento della prova al fine di evitare qualsiasi tipo di fastidio al cavallo.

Non è permesso l'uso del frustino

Inizio e termine di un concorso

I cavalieri dovranno presentarsi un ora prima dell'orario programmato per l'inizio della competizione. L'inizio della competizione sarà preceduto dall'ispezione veterinaria obbligatoria.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la giuria ha annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, con l'impiego di sostanze non consentite.

Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla Federazione Internazionale. È competenza della Federazione

individuare i concorsi nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto mantenendo il riserbo. Il controllo deve essere effettuato dal veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato federale. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad un concorso, a meno che, non venga autorizzato dal veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al presidente di giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al Regolamento antidoping.

Per il controllo antidoping nei confronti dei cavalieri si rimanda alla normativa vigente.

Benessere Animale

In ottemperanza a quanto di legge per il benessere animale, il giudice di gara, ha la supervisione delle condizioni del campo, della sicurezza degli ostacoli e della loro disposizione. I commissari di gara, il giudice, e gli organizzatori tutti, sono chiamati all'osservanza di quanto disposto dall'Ordinanza del Luglio / 2011 del dipartimento Veterinario del Ministero della Salute. Tutte le competizioni sotto l'egida della FITETREC-ANTE devono avere un altissimo standard qualitativo e di rispetto verso la dignità, la salute e lo stato psicofisico del cavallo. L'immediata squalifica e il riportare la condotta riprovevole di persone contro il cavallo, per una eventuale conseguenza sanzionatoria, nell'ambito dell'evento (campo gare, campo pratica, zona box e pertinenze) è obbligatorio e dovuto.

Ordine di partenza

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

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

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 secondo della gravità ed a discrezione della giuria, l'eliminazione.

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

Caduta

Il cavallo che cade viene squalificato; un cavallo che cade si definisce così solo se tutte le sue 4 zampe quando è a terra sono dalla stessa parte del suo corpo

Crudeltà

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

Tra questi atti sono inclusi:

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

È specifico dovere della giuria fermare un binomio in evidente difficoltà durante la manifestazione.

Rapporti

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

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

Reclami

Contro le decisioni della giuria potrà essere presentato ricorso per iscritto previo versamento di 100.00 € restituite in caso di ricorso accettato. Non è ammesso ricorso se non presentato dal proprietario del cavallo o dal concorrente o fuori tempo (30 minuti a decorrere dall'esposizione della classifica).

Nel caso in cui il reclamo venga respinto il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla Federazione Nazionale

La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non sarà ammesso alcun ricorso sullo stesso.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile e per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, distanze, ecc..
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova (non più di 30 minuti dopo l'esposizione dei risultati finali) e relativamente a:
 - qualifica dei cavalli e dei concorrenti.
 - qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara.
 - irregolarità dei risultati o della classifica.

In caso di under 18 il reclamo dovrà essere presentato dall'istruttore o da un tecnico delegato.

I reclami devono essere presentati al presidente di giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il presidente di giuria dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà una Commissione, composta dal presidente di giuria, l'ispettore di percorso ed un giudice precedentemente nominato tra i giudici, a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del presidente della giuria).

La commissione potrà avvalersi solamente delle informazioni fornite dagli ufficiali di gara.

Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di un'ora dalla fine della manifestazione.

Appello

Contro la decisione della giuria emessa in prima istanza, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, al Dipartimento di Monta Western della Federazione Nazionale, che sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

Per le controversie che si dovessero verificare nell'ambito delle manifestazioni a carattere regionale il reclamo stesso all'inappellabile decisione del Consiglio Regionale.

I reclami diretti, in seconda istanza, Dipartimento di Monta Western della Federazione Nazionale o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 100,00 € e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

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 Federazione o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

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

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

Eliminazione

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

Sanzioni

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

- avvertimento;
- pena pecuniaria (ammenda) da 25,00 € a 200,00 €
- eliminazione del concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il presidente di giuria abbia applicato la sanzione deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Monta Western, per il tramite delle rispettive segreterie.

I provvedimenti del presidente di giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Monta Western, quale giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive segreterie della Federazione o dei Comitati Regionali.

Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di 25,00 € ad un massimo di 200,00 €

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

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

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

In caso di recidività o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con l'eliminazione.

Eliminazione

L'eliminazione comporta, per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione dell'eliminazione da parte del presidente di giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di *eliminazione*:

- L'esercitare i cavalli sui campi di gara.
- Compiere brutalità verso i cavalli.
- Il contegno scorretto nei confronti del presidente di giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore.
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.
- Uso della frusta e degli speroni in modo eccessivo.
- Le frodi ed il doping.

Sponsorizzazioni

Tutti i cavalieri possono essere pubblicizzati o sponsorizzati, purché tali contratti siano approvati dalla Federazione Nazionale.

Il libretto segnaletico del cavallo deve essere corretto con l'aggiunta del prefisso oggetto del contratto.

Per quanto riguarda le misure del logo:

- 200 cm² su ciascun lato del sottosella.
- 80 cm² sulla giacca da concorso, una sola volta, all'altezza del taschino.
- 16 cm² sui due lati del colletto della camicia.

Dirigenti e servizi

Comitato organizzatore

È l'ente deputato all'organizzazione della gara, sia a livello nazionale che regionale o zonale e sarà il responsabile della predisposizione dei percorsi, della presenza di un'adeguata assistenza sanitaria, veterinaria, assicurativa ed un adeguato numero di inservienti agli ostacoli.

Comitato organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il comitato o organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato Fitetrec-Ante od un ente aggregato o affiliato. Deve essere compilato il modulo allegato

Sarà compito del giudice di Campo assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara e di lavoro nonché alla presenza di assistenza veterinaria e sanitaria, viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie.

I centri che ospitano una gara dovranno occuparsi di:

- preparazione del campo;
- ambulanza;
- richiesta giudici al Comitato Regionale/Nazionale;
- medico veterinario;
- cronometrista con fotocellule (obbligatorie nelle gare nazionali e interregionali con schermo di adeguate dimensioni);
- i centri dovranno poter ospitare cavalli e cavalieri partecipanti alla manifestazione in strutture idonee;
- promozione e richiamo partecipanti;
- premi.

Nomine

Ogni manifestazione, per essere riconosciuta deve richiedere l'approvazione della propria Giuria, da parte del Dipartimento di Monta Western (utilizzando l'apposito modulo), che sarà così composta:

- Un presidente di giuria.
- Una giuria, composta da giudici di campo.
- Un referente dei cavalieri: eletto tra/dai cavalieri. 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.

Assistenza sanitaria

I comitati organizzatori dei 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 scopo, i predetti comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, il quale sarà responsabile della presenza dell'adeguata attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ed alla loro rispondenza alle normative

vigenti. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al presidente di giuria il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare

Il comitato organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di ambulanza. 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.

Assistenza veterinaria

I comitati organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da un'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il veterinario nominato dall'ente organizzatore dovrà essere scelto tra quelli iscritti nell'elenco ufficiale dei veterinari.

Il veterinario di gara offre la sua consulenza al presidente di giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al presidente di giuria 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.

Composizione della giuria

Per ogni gara verrà nominata una giuria. La giuria sarà composta da giudici Fitetrec–Ante abilitati, con un minimo di 3 (compreso il presidente), I giudici per le tappe Nazionali: dovranno essere qualificati con al minimo il livello di Giudice Nazionale Limited. Per le altre prove, gare Regionali e minori, il numero dei giudici può essere ridotto a 2 e dovranno essere qualificati con al minimo il livello di Giudice Regionale Limited.). La giuria ha il compito/dovere di esporre almeno un ora prima dell'inizio della gara il percorso e di studiarne tutte le caratteristiche, sarà responsabile anche della costruzione e dovrà impartire direttive per il suo mantenimento.

I componenti, con i loro compiti, devono essere:

- Presidente di giuria: supervisiona il percorso, vigila sullo svolgimento della gara e sull'applicazione del regolamento
- Giudici di campo: segnalano le penalità durante il percorso.
- Addetti esterni :collaborano con il giudice

Per le Gare Nazionali saranno necessari:

- Presidente di giuria: giudice nazionale MW (o Giudice MW Nazionale Limited) con almeno due anni di anzianità
- Giuria: almeno due giudici nazionali MW (o Giudici MW Nazionale Limited)

Per le Gare Regionali o inferiori saranno necessari:

- Giuria: n° 2 Giudici MW Regionali/Nazionali (o Giudici MW Nazionali/ regionali Limited)
- Il giudice può avvalersi della collaborazione di personale esterno

Cronometristi

Sono i responsabili dei rilevamenti dei tempi, i quali dovranno essere rilevati in centesimi ed unitamente alla giuria stilano la classifica.

Il loro operato è insindacabile.

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

Nelle tappe nazionali è obbligatoria la presenza di cronometristi iscritti alla Federazione Italiana Cronometristi, mentre per le regionali o inferiori i tempi potranno essere presi con fotocellule senza l'ausilio di cronometristi ufficiali.

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

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

Il binomio ha tempo un minuto dalla chiamata ufficiale per partire, pena l'eliminazione, quando viene chiamato ad entrare in campo potrà scaldare il cavallo (sempre entro il minuto dalla chiamata), senza provare gli ostacoli, pena l'eliminazione.

Categorie

L'età dei cavalieri e dei cavalli viene computata dal 1° Gennaio dell'anno della loro nascita.

Le categorie previste sono:

Categorie

- OPEN aperta a tutti i patentati agonistici A2 / A3
- YOUTH aperta a tutti i cavalieri di età inferiore a 18 anni muniti di patente agonistica
- Ludico Addestrative (solo campionati sociali) patentati A1/ A2 con anzianità massima di 1 anno, non vi possono partecipare i q.t.

Disposizioni generali

Nelle gare nazionali non è ammesso l'abbassa testa fisso o ad anelli (su imboccature a leva); è ammesso nelle gare regionali, a descrizione del comitato regionale. Nella categoria AMATEUR è consentito lasciare il cancello e si può usare la martingala con anelli utilizzando il filetto non su morsi a leve.

Un binomio che prende parte ad un campionato in una determinata categoria non potrà più prendere parte ad altri campionati iscrivendosi ad una categoria inferiore.

È vietata la partecipazione in altre categorie ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria (open).

Istruttori e Quadri Tecnici potranno partecipare in gara soltanto alle categorie OPEN. E' responsabilità del cavaliere la partecipazione a categorie cui e' correttamente qualificato. La partecipazione a categorie senza la qualifica di cavallo e/o cavaliere, comporta, oltre all' esclusione della classifica, un' ammenda di 1.000,00 Euro; resta salva la facoltà di deferimento agli organi disciplinari in casi di particolare gravità o nei casi in cui si possa ravvisare un'azione fraudolenta.

Lo stesso cavallo non può competere nella stessa giornata a gare di categorie differenti e non può partecipare più di una volta nella stessa categoria; nelle categorie ludiche lo stesso cavallo potrà prendere parte a tre prove con diverso cavaliere.

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è deciso a discrezione di ciascun comitato organizzatore.

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

La scheda di iscrizione per i minorenni dovrà essere sottoscritta dall'istruttore, l'istruttore è responsabile della partecipazione e del comportamento dei propri allievi.

I cavalieri Youth dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido e tartaruga anche durante il riscaldamento.

Caratteristiche tecniche del concorso

Campo di prova o riscaldamento

Il campo di prova, possibilmente piano e livellato, sarà messo a disposizione dei concorrenti dal giorno precedente la gara.

Nel campo di prova dovrà essere esposto l'ordine di partenza e dovrà essere predisposto in modo tale che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara.

Nel campo prova è proibito:

- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.
- qualsiasi tipo di abbassa testa sia alla corda che montato.
- lavorare il cavallo montato con paraocchi, redini di ritorno, redini elastiche o fisse.
- montare con frusta e speroni.
- far montare il cavallo da altri

Campo di gara

Il campo di gara consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 20x40 m e massime di 60x80 recintato. Questo, ove non in campo libero, deve essere in piano e libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i binomi.

È responsabilità della giuria di impiegare una superficie idonea in sabbia, o d'erba / prato se compatto senza buche o asperità a condizione che il fondo non risulti troppo duro o scivoloso.

La recinzione deve essere idonea e a norme.

Saluto

Il saluto consiste nel chinare leggermente la testa mantenendo il braccio libero disteso lungo il fianco.

Il mancato saluto del presidente di giuria comporta una penalità di 5 secondi. Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

Prima di incominciare la prova i concorrenti, entrando in campo, dovranno presentarsi alla giuria, per evitare un richiamo ufficiale.

I cavalieri che chiamati per tre volte in campo non si presenteranno entro i 45 secondi saranno eliminati dalla prova.

Condotta del cavallo

Sono ammesse la guida con una mano, la guida con due mani ed il cambio di mano in tutte le categorie.

Cause di squalifica

- iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria.
- aspettare più di 45 secondi dopo il suono del segnale acustico d'inizio.
- maltrattamento o lesioni al cavallo.

- ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi.
- evidente zoppia del cavallo.
- ferite o fiaccature.
- non presentarsi entro la terza chiamata.
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari.
- aiuti di compiacenza (aiuti dall'esterno).
- monta pericolosa.
- abbattimento delle fotocellule
- la rottura di un finimento o elemento della sella che possa mettere a rischio la sicurezza del concorrente comporta l'immediato stop della prova e purtroppo l'eliminazione dalla gara.
- Il concorrente ha a disposizione tre tentativi per passare una singola difficoltà. Se il concorrente alza la mano, si considera difficoltà non eseguita, e potrà proseguire con 40 secondi di penalità.
- 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.
- dall'ingresso in campo sino all'inizio della prova il cavaliere non può attraversare nessun ostacolo, pena l'eliminazione.
- il cavaliere che abbatte una difficoltà non ancora affrontata, otterrà le penalità previste dell'ostacolo abbattuto.
- il cavaliere che abbatte una difficoltà già affrontata, otterrà le penalità previste dell'ostacolo abbattuto.
- il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva.
- affrontare una difficoltà a mano opposta comporta l'eliminazione.
- il concorrente che utilizza strumenti o apparecchiature che potenzialmente, possono consentire di ricevere aiuti da terzi, verrà eliminato ed andrà sotto il giudizio disciplinare della Federazione Nazionale.

Classifica

Al termine della prova verrà predisposta dalla segreteria apposita classifica.

In caso di parità si ha l'ex-aequo.

L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma dei punteggi dei componenti. In caso di parità di punti sarà prima la squadra il cui concorrente terzo classificato nell'ambito della squadra avrà ottenuto il miglior risultato.

Le schede dei giudici, una volta stilata la classifica, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del presidente di giuria.

Punteggi

Class.	Punti	Class.	Punti	Class.	Punti
1°	25	6°	10	11°	5

2°	20	7°	9	12°	4
3°	17	8°	8	13°	3
4°	14	9°	7	14°	2
5°	12	10°	6	15°,16°...	1

Verranno detratti 5 secondi al cavaliere che realizzerà percorso netto (senza penalità).

In caso di eliminazione saranno attribuiti 0 punti per la classifica della manche o gara.

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

In caso di punteggi uguali la vittoria verrà assegnata al concorrente che ha ottenuto il miglior piazzamento in entrambi le manche.

Svolgimento della gara

La Gimkana Western è una gara a tempo.

1. Il binomio dovrà eseguire il percorso e superare i relativi ostacoli commettendo il minor numero di penalità e nel più breve tempo possibile.
2. Le andature sono libere.
3. Il presidente di giuria provvederà alla sistemazione in campo delle difficoltà avvalendosi del personale da lui prescelto, da quello messo a disposizione dal comitato organizzatore ed eventualmente, dai concorrenti iscritti alla gara.
4. La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della giuria, pena l'eliminazione dalla prova. Potranno prendere parte alla ricognizione i cavalieri o gli chef d'equipe. Il percorso potrà essere visionato a piedi e senza cavallo, entro 30 minuti dalla partenza del primo concorrente.
5. La ricognizione del percorso non è obbligatoria se la sequenza degli elementi da superare è indicata dai numeri progressivi, oppure se a tutti i partecipanti sono state consegnate fotocopie con il tracciato delle difficoltà ed il corretto modo di affrontarle.
6. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, durante i quali i concorrenti potranno visionare il campo a piedi.
7. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora eseguito la difficoltà successiva.
8. Nel caso in cui il presidente di giuria lo ritenga opportuno potrà, durante la ricognizione, autorizzare i cavalieri ad attraversare le difficoltà.
9. Dall'ingresso in campo sino all'inizio della prova il cavaliere non può attraversare nessun ostacolo, pena l'eliminazione, può riscaldare il cavallo all'interno del campo ma senza avvicinarsi o far provare al cavallo le difficoltà pena l'eliminazione.
10. Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara abbatte una difficoltà non ancora effettuata prenderà la penalità della stessa, lo stesso vale per una difficoltà già effettuata
11. Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabiliti la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i giudici, aiutanti e cronometristi.
12. La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso.
13. E' vietato toccare o sostenere le difficoltà con le mani in caso di contatto prolungato sarà considerata difficoltà con penalità.
14. Le difficoltà da porre nel percorso di ciascuna singola gara scaturiscono dalla *Traccia di percorso*, composta da 4/5 difficoltà lente 4/5 difficoltà veloci.

15. Il Dipartimento Western comunicherà con anticipo la traccia sorteggiata (questa verrà esclusa dalle successive estrazioni fino ad esaurimento delle stesse).
16. Le tracce allegate verranno utilizzate per tutte le categorie; il presidente di giuria deciderà le due difficoltà tra quelle presenti nella traccia estratta da escludere per la categoria Esordienti e Junior.
17. I responsabili del Dipartimento Western comunicheranno al giudice di campo o presidente di giuria, designato alla gara, il numero della traccia estratta una settimana prima della gara.
18. La traccia estratta sarà resa nota a tutti i partecipanti tramite il sito web di competenza.
19. Sarà compito del presidente di giuria comunicare al comitato organizzatore l'esatta tipologia e numero di difficoltà necessarie per la gara.
20. Il presidente di giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Elenco delle difficoltà

1. Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione dovrà essere eseguita in direzione inversa.
2. Gli ostacoli sono numerati nell'ordine in cui devono essere eseguiti con il numero posizionato possibilmente sul lato d'ingresso.
3. Gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra).
4. Nelle gare di valenza non nazionale le dimensioni delle difficoltà dovranno avvicinarsi il più possibile a quelle indicate nel presente regolamento, sarà compito del presidente di giuria conferire l'idoneità al percorso.

ELENCO DELLE DIFFICOLTA'

Codifica per elemento

Prove lente:

0. (BOA) MARKER
 1. Cannello
 2. (Passina) rope-gate
 3. Trasferimento di un oggetto stretto
 4. Passi indietro:
 - a) con paline
 - b) con barriere
 - c) a L
 5. Passi indietro a slalom
 6. Passi laterali:
 - a) con spostamento di un oggetto
 - b) a L
 7. Pedana / Ponte
 8. Quadrato

Prove veloci:

9. Slalom tra paletti
10. Slalom con paletti in parallelo
11. Spostamento di un oggetto da un barile/palina all'altro
12. Otto tra i barili
13. Barrel
14. Corridoio /Labirinto
 - a) con barriere
 - b) doppio corridoio

- c) a L
- d) a S
- e) con porte a paline
- f) a tigre

15. Ostacolo / Salto

Il presidente di giuria comunicherà al comitato organizzatore la quantità numerica delle strutture necessarie alla formazione del percorso da lui ideato tenendo conto di:

- Traccia di percorso
- Aggiunta di ostacoli e marker
- Prese di oggetti a mano facoltativa
- Scelta di traiettorie, cosiddette "a cucire", sia diagonali che diritte
- Lasciare la possibilità di libera interpretazione ai cavalieri nella scelta dell'entrata sulla difficoltà, senza però modificare la sequenza di esecuzione, in modo da contribuire ad incrementare la spettacolarità della gara (dato che così facendo non tutti i cavalieri eseguono il medesimo tracciato)
- Evitare di disporre le prove in linea o lungo il perimetro del campo
- Prevedere traiettorie incrociate posizionando prove veloci sulle tagliate e prove lente sui riferimenti (angoli, centro campo ecc.)
- Verificare dove è posizionata la fotocellula

MARKER

Difficoltà composta da bidoni / paline da aggirare.

Possibilità di ripetizione dell'elemento: si

MARKER semplice, mezzo giro intorno al MARKER, a mano destra o a mano sinistra;

MARKER a 360° intorno al bidone, a mano destra o mano sinistra;

MARKER ad " S " possibilità di realizzare l'elemento (per spezzare una traiettoria e per ridurre la velocità) con due bidoni,

Penalità:

- 5 sec. caduta
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta della MARKER

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

CANCELLO

Difficoltà composta da 2 supporti laterali e da un' anta a perno da aprire e richiudere. Altezza: 1,50 m - 1,80 m circa. Larghezza: 1.30 m – 2.00 m circa.

Deve essere aperto, oltrepassato e richiuso da cavallo con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe togliendole dalle staffe comporta *l'eliminazione*.

Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere stacca la mano dallo stesso avendolo chiuso correttamente.

Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare, ma senza staccare mai la mano dal cancello durante l'esecuzione.

(è vietato usare cancelli uniti da una barra situata nella parte inferiore del cancello)

Possibilità di ripetizione dell'elemento : si in generale, no se inserito nella medesima traccia di percorso con la (Passina) rope-gate.

Se il cavallo nel ripartire urtasse il cancello causandone la riapertura il concorrente potrà tornare indietro e richiudere lo stesso prima di aver eseguito la prova successiva pena 40 sec di penalità.

Penalità:

- 5 sec. staccare la mano dal cancello
- 40 sec. abbattimento, caduta o mancata chiusura

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

(Passina) rope-gate

La (Passina) rope-gate è composta da due pilieri e un canapo/corda di circa 2/3 metri agganciato da un piliere all'altro, con la possibilità di apertura da entrambi i lati.

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

La corda non può essere passata sopra la testa del cavallo o del cavaliere, pena l'eliminazione.

Possibilità di ripetizione dell'elemento : si in generale, no se inserito nella medesima traccia di percorso con l'elemento n. 1 (cancello).

Penalità:

- 5 sec. caduta della corda
- 40 sec. abbattimento, caduta o mancata chiusura

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO nella strettoia

La difficoltà consiste nello spostare un oggetto da un piliere all'altro. La distanza minima tra i due pilieri è di 120 cm. Altezza 200 cm.

Il cambio oggetto deve essere eseguito con il cavallo al centro dei pilieri, pena l'eliminazione

Obbligatorio uscire dalla prova nella direzione opposta di quella d'entrata.

Il cavaliere, se autorizzato dal giudice di campo, può comunicare agli addetti di campo dove trovare l'oggetto (piliero destro o sinistro).

Nel caso in cui il concorrente urti la palina dove è posto l'oggetto causandone la caduta, gli verrà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa).

Possibilità di ripetizione dell'elemento: si.

Penalità:

- 5 sec. abbattimento di ogni piliere
- 5 sec. mancata presa
- 5 sec. mancata posa
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

PASSI INDIETRO

A) Difficoltà composta da 6 paline poste in due file parallele ad una larghezza minima di 1.20 metro ed a una distanza tra loro di metri 2/ 2,50 trasferendo l'oggetto dalla palina anteriore a quella posteriore.

B) Difficoltà composta da un corridoio con 2 barriere lunghe 3 metri, larghezza minima di 1.20 metro, appoggiate su supporti alti minimo 50/100 cm. e alla fine del corridoio un piliere con un oggetto da sfilare. Dopo aver sfilato l'oggetto il cavaliere deve indietreggiare senza abbattere le delimitazioni del corridoio.

C) Difficoltà composta da 4 barriere lunghe minimo 2 metri poste a 1.20 metro di larghezza su supporti alti minimo 50 cm che formeranno una L. L'esercizio consiste nell'entrare all'interno della difficoltà, arrivare alla fine dove vi è posta una palina con oggetto. Lo stesso deve essere sfilato e poi indietreggiare senza abbattere le barriere.

Se il concorrente arrivando urtasse la palina dove è posto l'oggetto (difficoltà A) causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa).

Se il concorrente arrivando urtasse la palina dove è posto l'oggetto (difficoltà B/C) causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 5 sec (mancata presa).

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- 5 sec. per ogni barriera
- 5 sec. abbattimento di ogni piliere
- 5 sec. mancata presa
- 5 sec. mancata posa
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

PASSI INDIETRO A SLALOM

La difficoltà è costituita da 6 paline poste in due file parallele alla distanza di minimo m 2 / 2,50 con un oggetto posto sull'ultimo piliere. Il cavaliere dovrà spostare l'oggetto sulla palina iniziale della stessa fila, indietreggiando a slalom.

Possibilità di ripetizione dell'elemento : no

Se il concorrente arrivando urtasse la palina dove è posto l'oggetto causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa).

Penalità:

- 5 sec. per ogni palina
- 5 sec. mancata presa

- 5 sec. mancata posa
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

PASSI LATERALI

La difficoltà è costituita da una barriera da 3 o 4 metri in linea o a formare una L, appoggiata su supporti di minimo 8 cm.

Anche se abbattuta dovrà essere percorsa per tutta la sua lunghezza mantenendo la barriera stessa nel binario tra gli arti anteriori e posteriori, pena 40 sec. (difficoltà non eseguita correttamente).

Nel caso in cui il cavallo, arrivando, urti la barriera rendendo impossibile l'esercizio riceverà una penalità di 40 sec.

Passi Laterali con spostamento di oggetto - obbligo di uscire dalla prova nella direzione opposta di quella d'entrata. Se il concorrente arrivando urtasse la palina dove è posto l'oggetto causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa)

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- 5 sec. per ogni barriera
- 5 sec. caduta piliere.
- 5 sec. mancata presa
- 5 sec. mancata posa
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento
- 40 sec. impossibilità di effettuare la difficoltà

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

PEDANA / PONTE

La pedana/ponte avrà una :

larghezza: 100-150 cm.,

lunghezza: 3.00 – 6.00 metri,

altezza dal terreno: 10-30 cm.,

con barriere: 2 barriere staccate dal ponte e poste su supporti alti 50 cm., indipendenti nel fianco in lunghezza, oppure a metà pedana 2 pilieri con spostamento oggetto.

Il transito sopra la pedana senza aver provato lo spostamento dell'oggetto da una parte all'altra comporta l'eliminazione.

E' possibile ripetere la difficoltà nel caso vi si passi senza spostare l'oggetto e comunque sempre prima di aver affrontato la difficoltà successiva.

Gli arti fuori dalla pedana comporta una penalità di 5 sec (uno o più arti sempre una penalità).

In caso vi sia solo l'attraversamento, il cavallo deve poggiare *tutti 4 gli arti sulla pedana*, altrimenti comporta una penalità da 40 sec..

Se il concorrente arrivando urtasse la palina dove è posto l'oggetto causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa).

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- 5 sec. per ogni barriera abbattuta
- 5 sec. caduta ogni piliere.
- 5 sec. mancata presa
- 5 sec. mancata posa
- 5 sec. uno o più arti fuori dalla pedana
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

QUADRATO

Quattro barriere di minimo 3 metri a formare un quadrato appoggiate su supporti di minimo 8 cm. Da affrontare compiendo una girata di 360° all'interno (roll-spin) a mano destra oppure a mano sinistra.

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- per ogni barriera abbattuta: 5 sec.

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

SLALOM TRA PALETTI

Slalom tra 6-8 paletti, allineati nel terreno, posti ad una distanza di minimo 3 metri, max. 6 metri uno dall'altro. Altezza paletti: 200 cm (non potranno essere usati materiali che, a insindacabile giudizio del giudice, siano ritenuti pericolosi come tubi in pvc, etc)

Possibilità di ripetizione dell'elemento: si.

Penalità:

- 5 sec. caduta ogni paletto
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Possibilità di inserire un ostacolo nella sequenza dello slalom.

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO

Questa difficoltà prevede 2 file parallele di paletti posti a minimo 3 metri di distanza e con il corridoio interno di minimo 3,5 metri, da percorrere ad intreccio. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta di 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Esempio: la fila di sinistra comprende i paletti 1,3,5,7 e la fila di destra comprende i paletti 2,4,6. La sequenza sarà: 1,2,3,4,5,6,7.

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- 5 sec. caduta ogni palina
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL' ALTRO

La difficoltà consiste nel prendere un oggetto posto sopra un barile / palina andare a girare intorno ad un altro fusto/ palina e riposizionare l'oggetto al punto di partenza o effettuare uno slalom andata e ritorno e riportarlo dove è stato preso.

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Possibilità di inserire altri generi di testimoni come: cesto, secchio, cappello, "pirolo stradale", lancia.

Se il concorrente arrivando urtasse la palina/fusto dove è posto l'oggetto causandone la caduta gli sarà attribuita una penalità di 10 sec (mancata presa , mancata posa).

Penalità:

- 5 sec. caduta del barile
- 5 sec. palina
- 5 sec. mancata presa
- 5 mancata posa
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

OTTO TRA I BARILI

La difficoltà è costituita da 2 barili posti ad una distanza da 5 a 8 metri, tra i quali si deve eseguire la figura otto.

La non chiusura dell'otto comporta l'eliminazione.

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Penalità:

- 5 sec. abbattimento barile
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

L'esecuzione corretta per questa difficoltà è la seguente: entrando dal basso e dovendo uscire nello stesso lato il cavaliere dovrà effettuare il primo fusto a sx il secondo a dx e per chiudere l'otto dovrà effettuare un'altra mezza volta per poter andare nello stesso lato dell'entrata.

La sequenza dei fusti e a descrizione del disegnatore o del presidente di giuria

BARREL

Tre bidoni posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele, ad una distanza da 5 a 8 metri.

L'esecuzione consiste nell'aggirare il 1° bidone a mano SINISTRA ED IL SECONDO ED IL TERZO A MANO DESTRA, oppure DESTRA IL PRIMO, IL SECONDO ED IL TERZO A MANO SINISTRA .

L'errata esecuzione della prova comporta l'eliminazione

Possibilità di ripetizione dell'elemento : NO.

Penalità:

- 5 sec. abbattimento ogni barile
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

CORRIDOIO

Questa difficoltà a 6 interpretazioni diverse, e sarà il giudice di campo o il disegnatore di percorso a scegliere quale collocare nel percorso tenendo conto anche dalle dimensioni del campo.

Corridoio con barriere in parallelo: formato da 2 barriere distanziate tra loro mt1.20 poste su supporti da cm 50. circa

Doppio corridoio: difficoltà composta da 4 barriere distanziate tra loro metri 1.20 poste su supporti da 50 cm. circa

Corridoio ad L: composto da 4 barriere distanziate tra loro mt 1.20 poste su supporti da 50 cm

Corridoio ad S: composto da 6 barriere distanziate tra loro mt 1.20 poste su supporti da 50 cm

Corridoio con paline (porte): distanza tra le paline mt 1.20 e sfalzate tra loro a formare un triangolo

Corridoio a tigre: formato da 2 barriere parallele distanti tra loro metri 1.20 ed una all'estremità sempre ad 1 metro di distanza dalle altre barriere poste ad su supporti da 50 cm circa

- BARRIERE IN PARALLELO
- DOPPIO CORRIDOIO
- CORRIDOIO AD L
- CORRIDOIO AD S
- CORRIDOIO CON PORTE
- FIGURA A TIGRE

Possibilità di ripetizione dell'elemento: no.

Possibilità di trovare 2 di queste difficoltà.

Penalità:

- 5 sec per ogni barriera / palina
- 5 sec. appoggiarsi o evitare la caduta di ogni elemento (figura con porte)

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

Un ostacolo da saltare in legno o materiale non pericoloso per gli arti del cavallo, composto da minimo 2 barriere. Fronte minimo 2 metri.

Altezza ostacolo: Under18: 30 cm; Senior: 30

Possibilità di ripetizione dell'elemento: si.

Penalità:

- 5 sec. abbattimento della barriera sommitale

Il Presidente di Giuria deciderà se indicare le traiettorie esatte del percorso (con un grafico) o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona.

Qualora il concorrente affronti la difficoltà in modo errato verrà eliminato.

Allegato – Tracce di percorso

Traccia di percorso 1

PROVE LENTE:

- 1 - CANCELLO
- 2 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO
- 3 - PASSI INDIETRO
- 4 - PASSI LATERALI
- 5 - QUADRATO

PROVE VELOCI:

- 6 - SLALOM TRA PALETTI
- 7 - SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO
- 8 - BARREL
- 9 - CORRIDOIO
- 10 - SALTO

Traccia di percorso 2

PROVE LENTE

1 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO

2 - PASSI INDIETRO

3 - (PASSINA) ROPE-GATE

4 - PASSI LATERALI

5 - PONTE/PEDANA

PROVE VELOCI

6 - SALTO

7 - SLALOM TRA PALETTI

8 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO

9 - BARREL

10 - CORRIDOIO

Traccia di percorso 3

PROVE LENTE

1 - CANCELLO

2 - QUADRATO

3 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO

4 - PASSI INDIETRO A SLALOM

5- PEDANA/ PONTE

PROVE VELOCI

6 - SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO

7 - BARREL

8 - CORRIDOIO

9 - SALTO

10 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO

Traccia di percorso 4

PROVE LENTE

1 - PEDANA / PONTE

2 - CANCELLO

3 - PASSI LATERALI

4 - PASSI INDIETRO A SLALOM

PROVE VELOCI

5 - SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO

6 - SALTO

7 - OTTO TRA I BARILI

8 - CORRIDOIO

9- SPOSTAMENTO OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO

Traccia di percorso 5

PROVE LENTE

1 - CANCELLO

2 - PONTE /PEDANA

3 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO

4 - PASSI INDIETRO

5 - PASSI LATERALI

PROVE VELOCI

6 - SLALOM TRA PALETTI

7 - SALTO

8 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO

9 - OTTO TRA I BARILI

10 - CORRIDOIO

Traccia di percorso 6

PROVE LENTE

1 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO

2 - PASSI INDIETRO

3 - (PASSINA) ROPE-GATE

4 - QUADRATO

5 - PASSI LATERALI

PROVE VELOCI

6 - SLALOM TRA PALETTI

7 - SALTO

8 - BARREL

9 - CORRIDOIO

10 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO

Traccia di percorso 7

PROVE LENTE

- 1 - CANCELLO
- 2 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO
- 3 - (PASSINA) ROPE-GATE
- 4 - PASSI INDIETRO A SLALOM

PROVE VELOCI

- 5 - SALTO
- 6 - SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO
- 7 - OTTO TRA I BARILI
- 8- CORRIDOIO
- 9 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UNA PALINA/BARILE ALL'ALTRO

Traccia di percorso 8

PROVE LENTE

1 - CANCELLO

2 - QUADRATO

3 - PASSI LATERALI

4 - PASSI INDIETRO A SLALOM

5- PONTE

PROVE VELOCI

6- SLALOM TRA PALETTI

7 - SALTO

8 - OTTO TRA I BARILI

9 - CORRIDOIO

10 - SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UNA PALINA/BARILE ALL'ALTRO

Traccia di percorso 9

PROVE LENTE

1 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO

2 - PASSI INDIETRO

3 - (PASSINA) ROPE-GATE

4 - QUADRATO

5 - PASSI LATERALI

PROVE VELOCI

6 - SLALOM TRA PALETTI

7 - SLALOM CON PALETTI IN PARALLELO

8 - SALTO

9 - OTTO TRA I BARILI

10 - CORRIDOIO

Traccia di percorso 10

PROVE LENTE

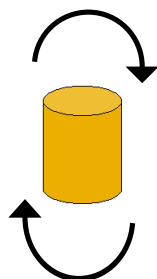
- 1 - PASSI LATERALI
- 2 - TRASFERIMENTO DI OGGETTO STRETTO
- 3 - (PASSINA) ROPE-GATE
- 4 - PASSI INDIETRO A SLALOM
- 5 - CANCELLO

PROVE VELOCI

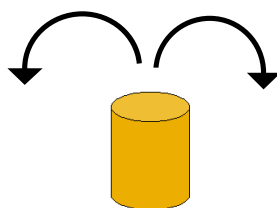
- 6 - SLALOM TRA PALETTI
- 7 - OTTO TRA I BARILI
- 8 - BARREL
- 9 - SALTO
- 10 - CORRIDOIO

Schede tecniche difficoltà

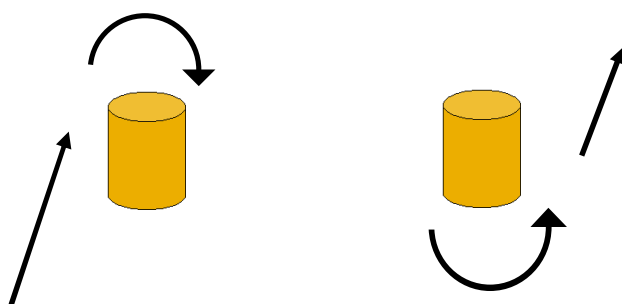
0. (BOA) MARKER



(BOA) MARKER a 360°

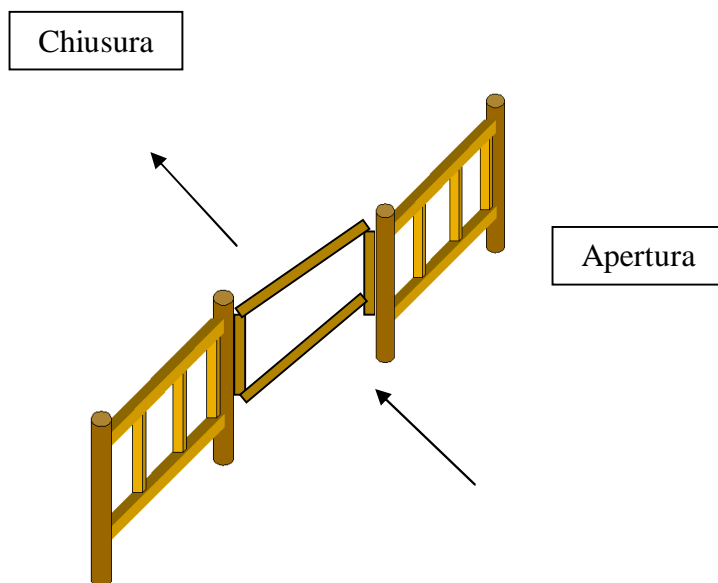


(BOA) MARKER a mano dx o sx

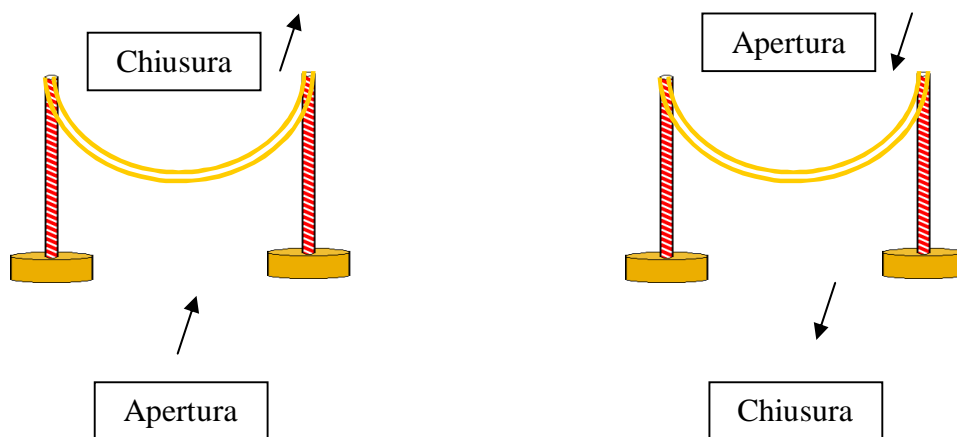


(BOA) MARKER ad s

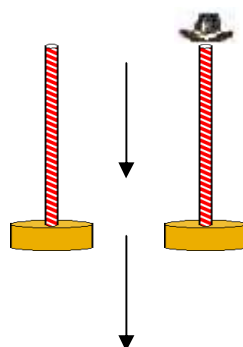
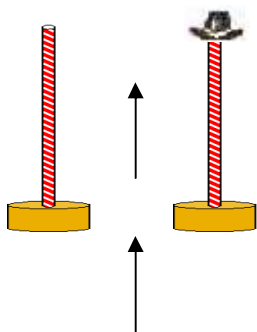
1. CANCELLO



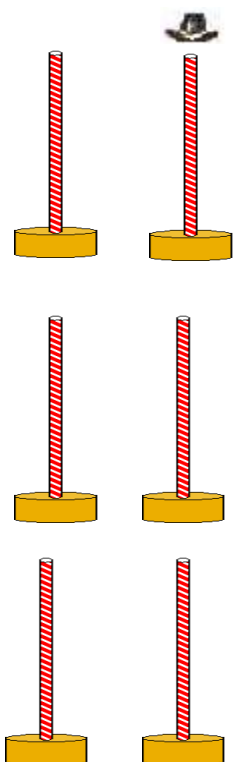
2. ROPE GATE



3. TRASFERIMENTO DI UN OGGETTO STRETTO

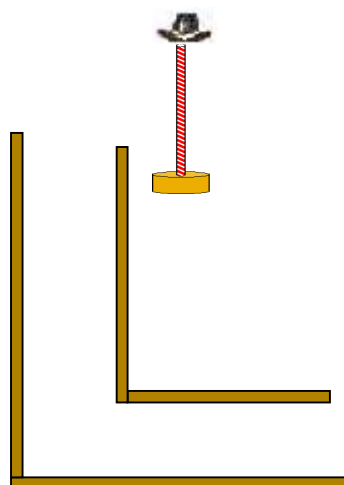
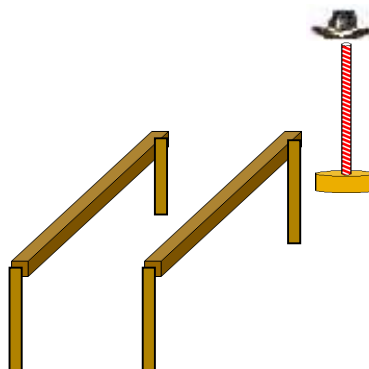


4. PASSI INDIETRO



A) con paline

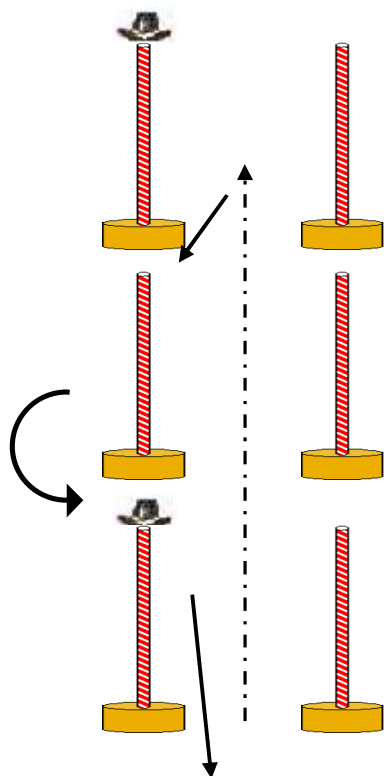
B) con barriere su supporti da minimo 50 cm



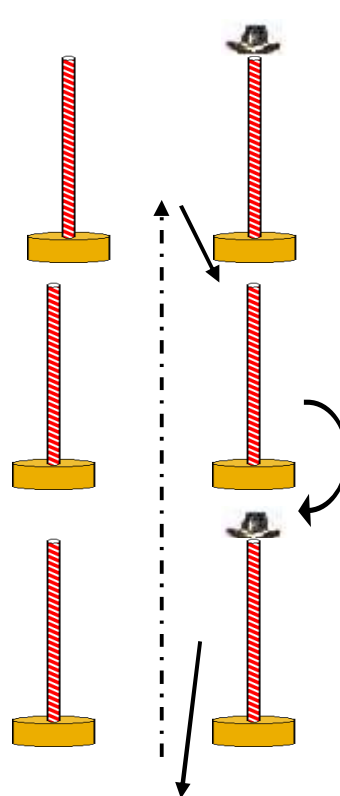
C) passi indietro ad L

5. PASSI INDIETRO A SLALOM

A



B

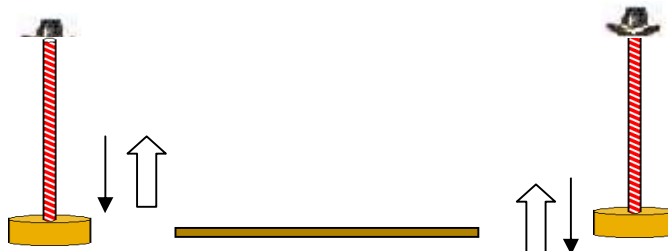


6. PASSI LATERALI

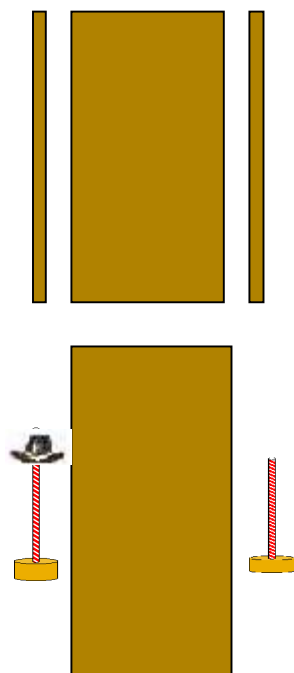
A) Passi laterali



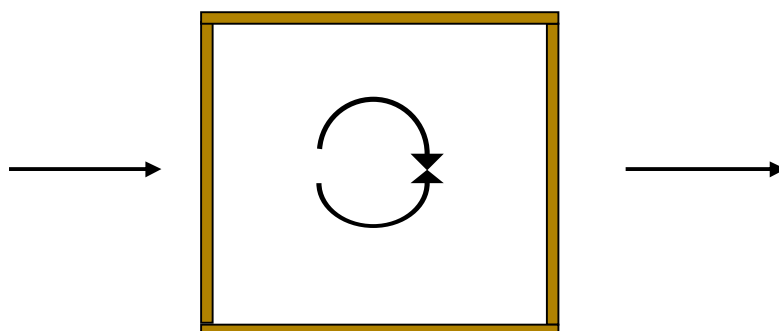
B) Passi laterali con cambio oggetto



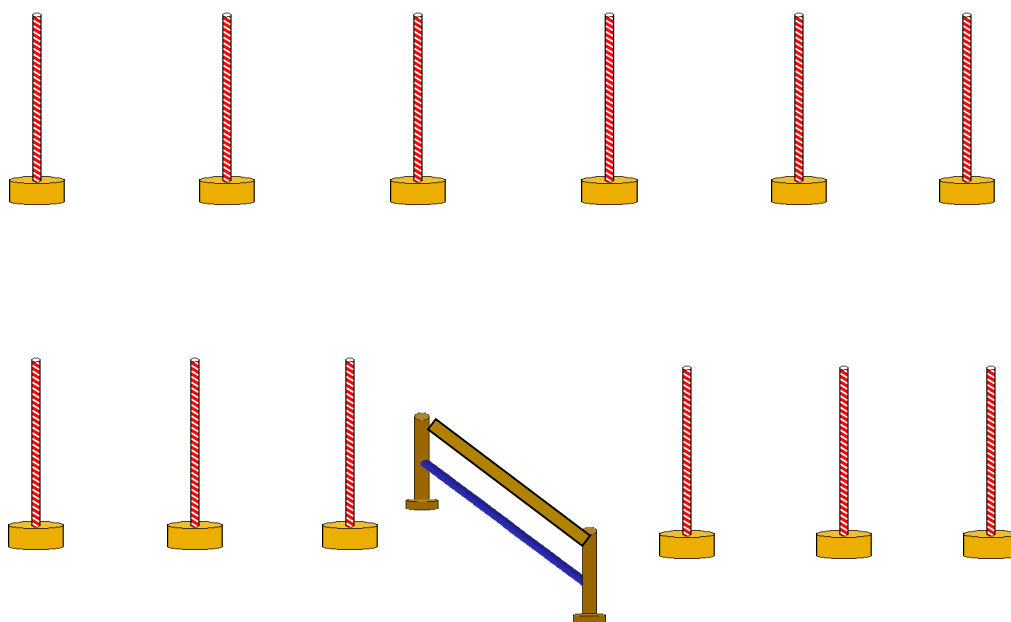
7. PEDANA / PONTE



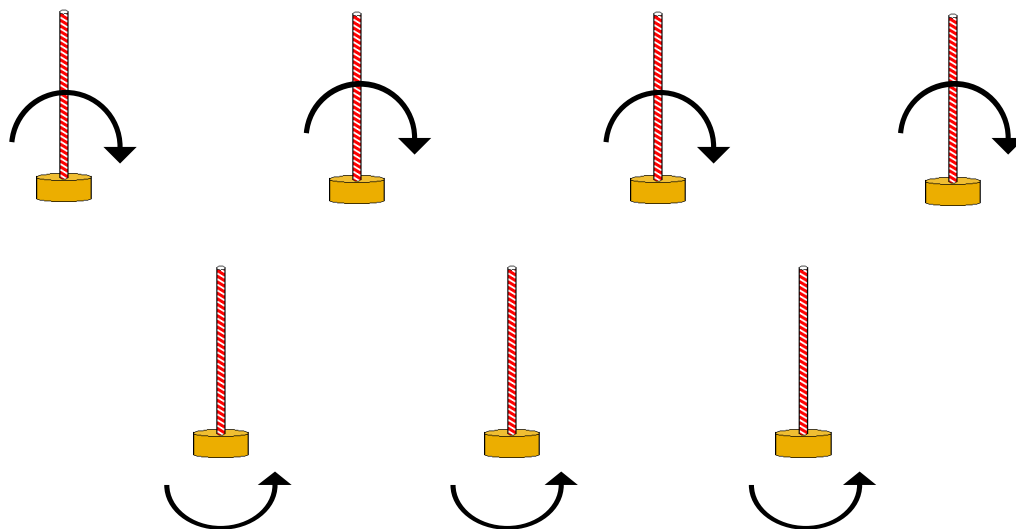
8. QUADRATO



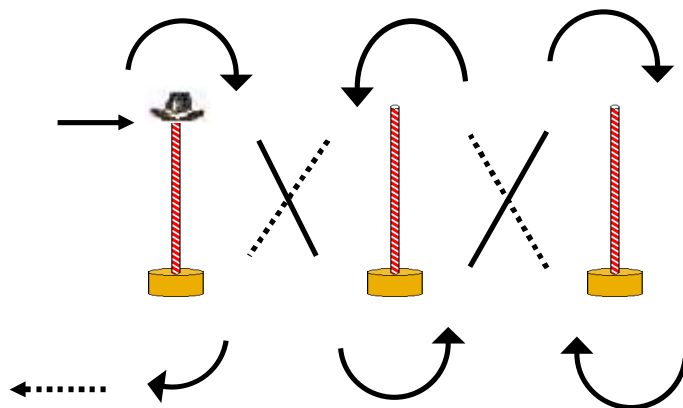
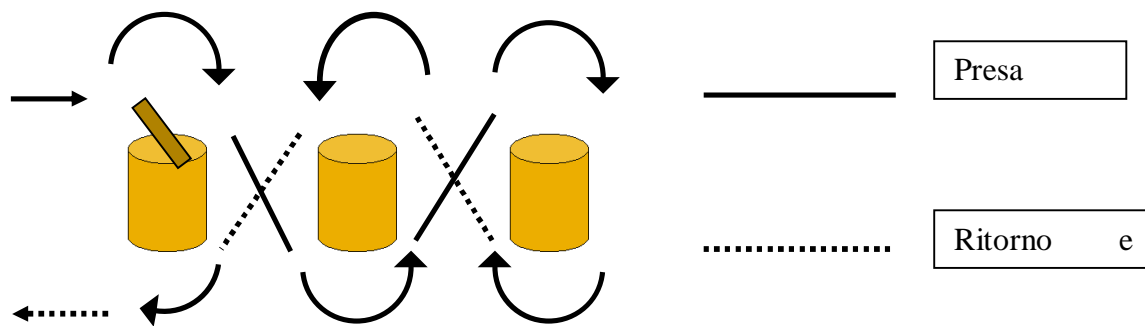
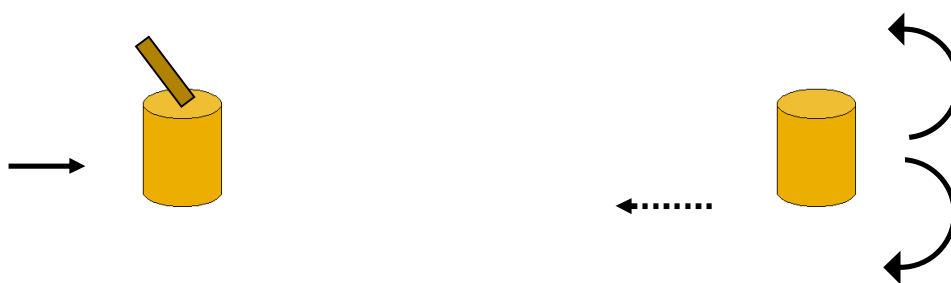
9. SLALOM TRA PALETTI



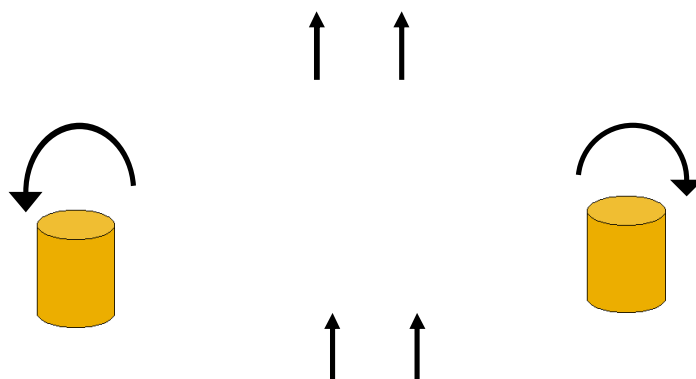
10. SLALOM TRA PALETTI IN PARALLELO



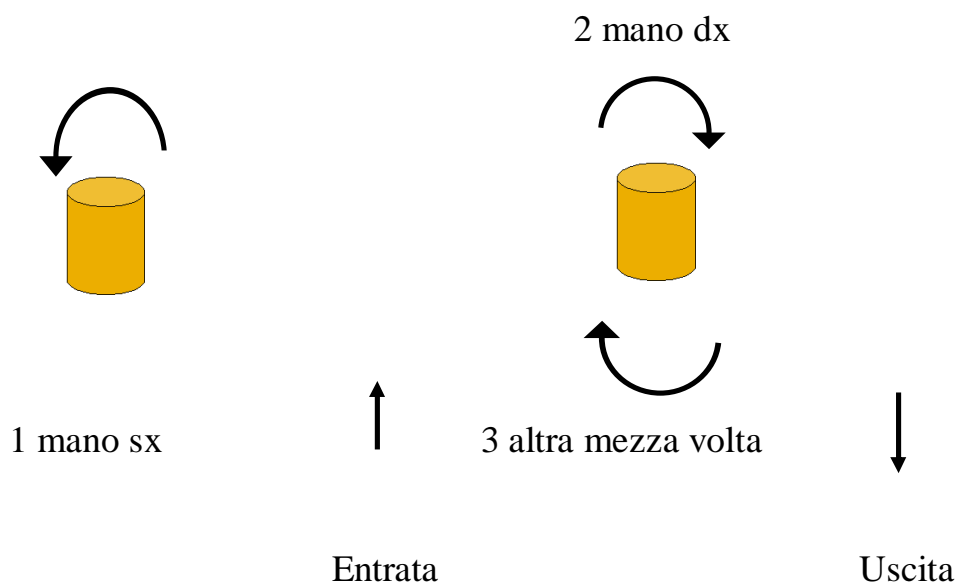
11. SPOSTAMENTO DI UN OGGETTO DA UN BARILE/PALINA ALL'ALTRO



12. OTTO TRA I BIDONI

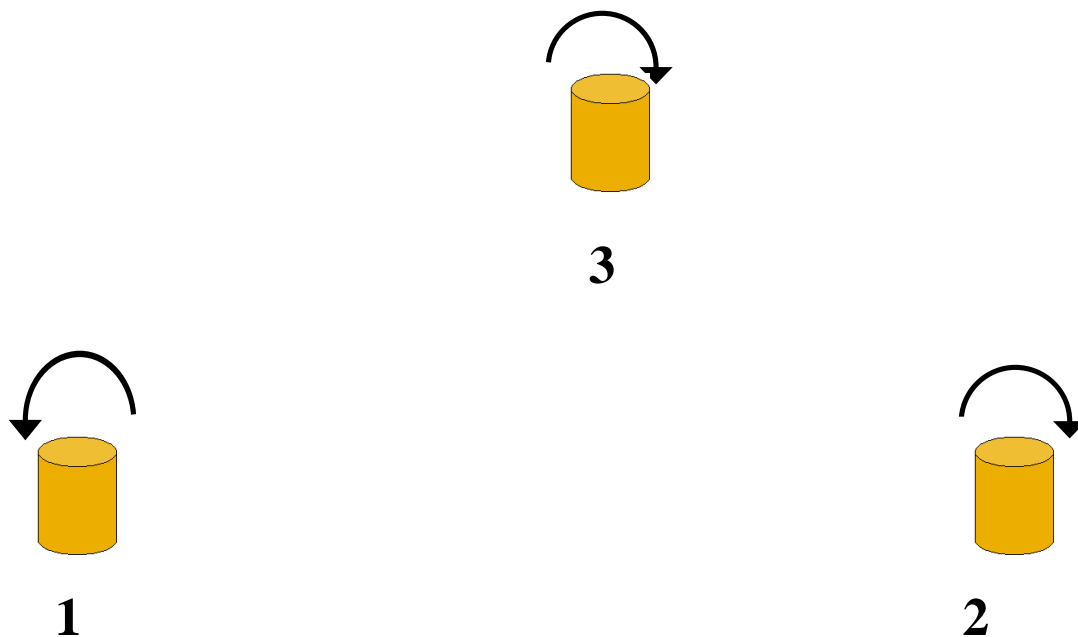


Entrata centrale ed uscita dalla parte opposta

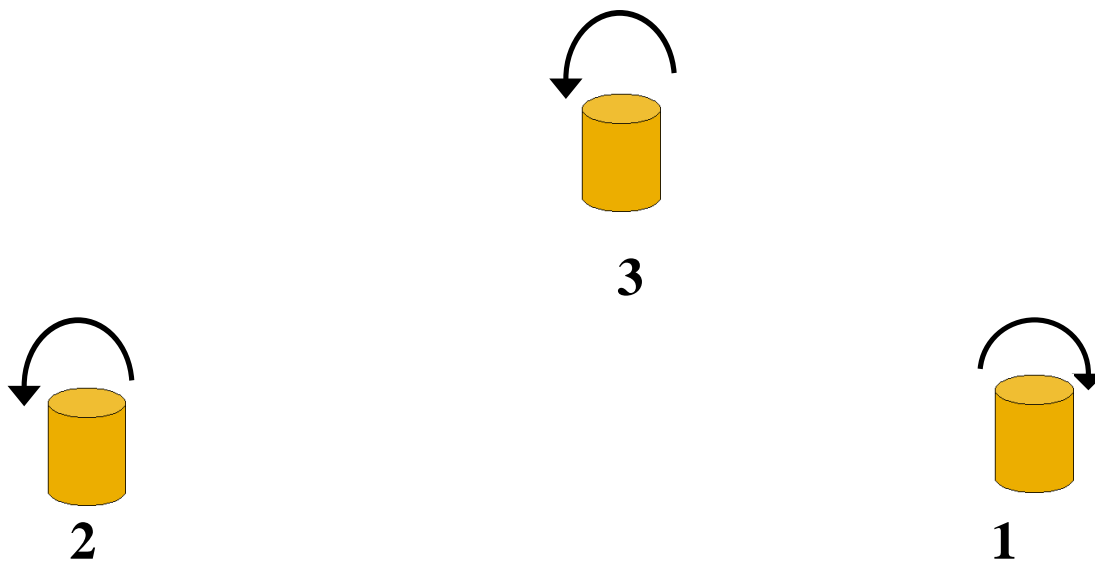


Entrata ed uscita nello stesso lato

13. *DOPPIO OTTO TRA I BIDONI (FIGURA A TRIANGOLO)*

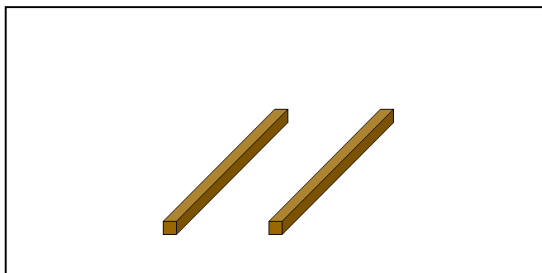


Primo fusto a mano sx, il secondo ed il terzo a mano dx

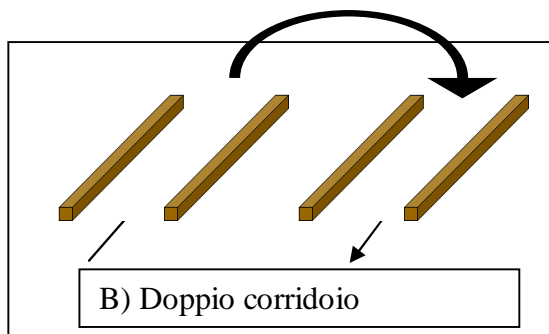


Primo fusto a mano dx, il secondo ed il terzo a mano sx

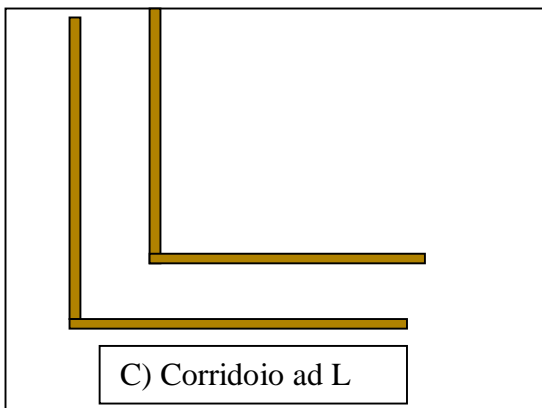
14. *CORRIDOIO*



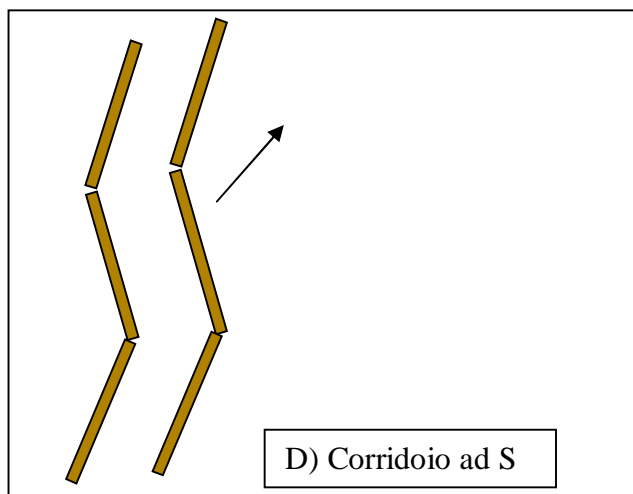
A) con barriere in parallelo



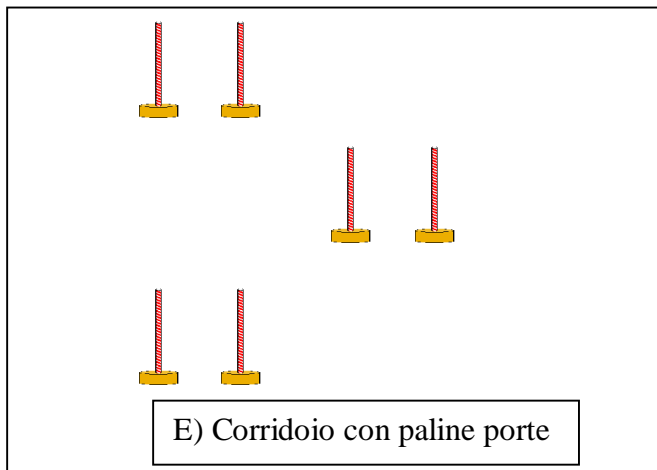
B) Doppio corridoio



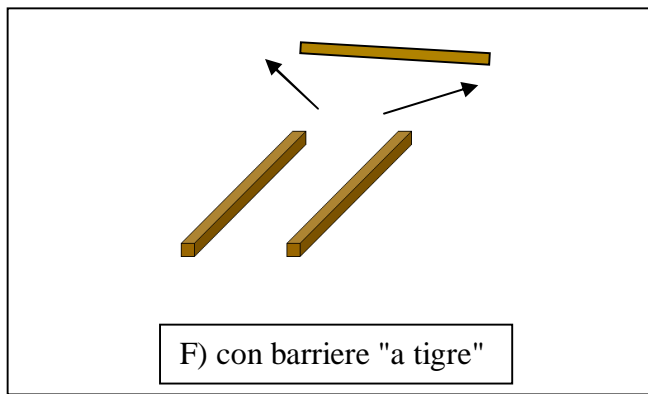
C) Corridoio ad L



D) Corridoio ad S



E) Corridoio con paline porte



F) con barriere "a tigre"

15. *OSTACOLO / SALTO*

