

**REGOLAMENTO GENERALE**  
**GIMKANA WESTERN**  
**E**  
**DESCRIZIONE OSTACOLI**



**EDIZIONE 2012**

***Dipartimento Equitazione Americana***  
***Settore Gimkana Western***

## PREMESSA

La disciplina della Gimkana Western F.I.S.E. è stata creata con l'obiettivo di avvicinare all'equitazione americana i cavalieri di ogni livello e migliorare le tecniche equestre praticate nel nostro Paese.

**Per quanto riguarda altro non previsto dal presente regolamento si dovrà fare riferimento al regolamento specifico dell'attività quali Veterinaria, Tutela del cavallo, Ufficiali di gara o alle norme generali della F.I.S.E.**

### 1. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana Western indetti in Italia, riconosciuti dalla F.I.S.E. e/o dai suoi Organi Regionali.

Esso deve essere osservato:

- dai Comitati Organizzatori delle manifestazioni;
- da coloro che vi prendono parte come Cavalieri debitamente autorizzati;
- da chi esercita una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni.

I Comitati Organizzatori e le persone di cui sopra sono tenuti a riconoscere l'autorità della F.I.S.E. , dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie e dei Commissari di Gara in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

1.2 L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti dal presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari previste dal presente Regolamento, dal Regolamento di Disciplina della F.I.S.E. e dallo Statuto Federale.

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

- il cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che lo ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Youth il Tecnico di riferimento o il Tecnico delegato ( con delega scritta).

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

### 2. MANIFESTAZIONI

2.1 Possono indire manifestazioni le associazioni affiliate o aggregate alla F.I.S.E. oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio della F.I.S.E.

Il programma dovrà essere inviato agli Organi competenti almeno 40 giorni prima della gara, per l'approvazione.

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

2.3 Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte della F.I.S.E. o dei suoi Organi Regionali, sono subordinati:

a) all'impegno da parte dell'Organizzatore, di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Federale, del presente Regolamento, nonché alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali. Il programma approvato dagli Organi competenti, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate, alle Associazioni aggregate ed ai Cavalieri interessati almeno 30 giorni prima della manifestazione, per i Concorsi per i quali l'approvazione è di competenza della FISE centrale, e 10 giorni prima della manifestazione per i concorsi per i quali l'approvazione è di competenza dei Comitati Regionali. Detto programma dovrà indicare le categorie del Concorso **con le relative riprese o grafici.**

b) all'impegno da parte dell'Organizzatore per le manifestazioni di durata superiore ad una giornata, di assicurare la scuderizzazione richiesta all'atto dell'iscrizione (in box od in posta) e l'impianto di prima lettiera.

Nel programma dovranno essere obbligatoriamente indicati:

le Categorie con le relative riprese.

la composizione della o delle Giurie

gli importi delle tasse di iscrizione, ed i corrispettivi per la scuderizzazione

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

2.4 L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica al Dipartimento Equitazione Americana F.I.S.E. e al Comitato Regionale competente per territorio entro 15 giorni alla fine della manifestazione, i risultati ufficiali.

### **3. NORME GENERALI**

#### **3.1 Il concorso di Gimkana Western.**

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

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

Il Concorso comprende una prova in cui il Cavaliere monta un cavallo in un percorso prestabilito.

Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, libero da sassi od oggetti che possono danneggiare i concorrenti, ben livellato e delimitato da idonea recinzione( minimo 1,20) ; il campo gara dovrà avere una misura minima di 20 x 40 con fondo in sabbia

#### **3.2 Inizio e termine di un concorso.**

Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova, comunque almeno un ora prima dell'inizio della competizione Una manifestazione si intende ultimata mezz'ora dopo la chiusura del campo prova.

#### **3.3 Lavoro di esercizio del cavallo.**

I cavalli, nel giorno delle manifestazioni autorizzate, dovranno essere montati in campo prova dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara e dal tecnico di riferimento o delegato per iscritto.

#### **3.4 Scuderizzazione dei cavalli.**

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

#### **3.5 Partecipazione gare.**

Alle gare di valenza nazionale, regionale e provinciale partecipano i cavalieri tesserati F.I.S.E. . Anche i cavalli devono essere iscritti nei ruoli Federali. Sono previste classifiche individuali per singola categoria di cavalieri partecipanti.

#### **3.6 Categorie.**

Le categorie per i cavalieri previste sono le seguenti:

- Novice a unica divisione - Avviamento ludico addestrativo ,comprende i cavalieri di ambo i sessi dai 18 anni (dal 1° gennaio del 19° anno) patentati A da almeno 6 mesi o patentati A da meno di 6 mesi con attestato scritto di provenienza da altra associazione a firma del Presidente .
- Novice junior a unica divisione Avviamento ludico addestrativo, comprende cavalieri patentati A da almeno 6 mesi di ambo i sessi dai 6 ai 11 anni ( sino al 31 dicembre dell' 11° anno)
- Novice Youth a unica divisione - Avviamento ludico addestrativo , comprende i cavalieri di ambo i sessi dai 12 ai 18 anni ( dal 1° gennaio del 13° anno al 31 dicembre del 18° anno) patentati A da almeno 6 mesi o patentati A da meno di 6 mesi con attestato scritto di provenienza da altra associazione a firma del Presidente
- Youth a unica divisione - Patente BW e/o BW di specialità (cavalieri di ambo i sessi, dagli 8 ai 18 anni (sino al 31 dicembre del 18° anno)
- Amateur a unica divisione Patente BW e/o BW di specialità (cavalieri di entrambi i sessi )
- Open ad unica divisione - Patente BW e/o BW di specialità ( aperta a tutte le categorie compresi i Tecnici Federali).

In nessuna categoria Novice potranno essere montati cavalli di età inferiore ad anni 4.

#### **3.7 Iscrizioni.**

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

Un cavallo può essere iscritto, pagando le relative tasse, a tutte le categorie per le quali è qualificato, secondo le limitazioni previste nel presente regolamento

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso. Numero di iscrizione ai ruoli federali o nome corretto e per esteso del cavallo, nonché le categorie

alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare. Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire cioè gli elementi indispensabili richiesti, o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Le iscrizioni devono pervenire via fax o via posta elettronica al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta o box). All'atto dell'iscrizione, il responsabile del cavallo si impegna al pagamento della tassa di iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dalla effettiva partecipazione alla gara.

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

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

L'iscrizione dei minori sarà ritenuta valida solo se fatta dal Circolo Ippico affiliato F.I.S.E. di appartenenza, comprendente la necessaria specifica del nome del Tecnico di riferimento che avrà autorizzato l'iscrizione stessa.

Lo stesso Tecnico assisterà e sarà responsabile dei minori in gara, per tutto il tempo della manifestazione. Il Tecnico di riferimento ha facoltà, in caso di impedimento a partecipare alla manifestazione, di delegare ( per iscritto) altro Tecnico qualificato

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.

### **3.8 Classifiche.**

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

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

### **3.9 Premiazioni.**

I premi d'onore sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti; è altresì facoltà del Comitato organizzatore riconoscere rimborsi per le Categorie agonistiche ( patenti BW e BW di specialità ). I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate. I premi posti in palio nella manifestazione vanno resi preventivamente noti nel programma gare.

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

### **3.10 Numero minimo di partenti e Prove soppresse**

Il numero minimo di partenti per categoria è di 5 binomi sino a 3 in deroga.

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

Qualora una manifestazione debba essere sospesa per cause di forze maggiori (condizioni meteorologiche o altro) a gara iniziata e non terminata si procederà al rimborso della sola quota di iscrizione per le categorie non effettuate;

### **3.11 Cavalieri**

Sono ammessi cavalieri con patente A ludico addestrativi, BW, BW di specialità come da **Categorie p 3.6**

Le andature per i cavalieri sono libere fatte salve le limitazioni previste ai vari ostacoli.

Per i minori con patente A ludico addestrativa, il Tecnico responsabile sarà in campo per indicare le andature corrette ed eventualmente intervenire o anche interrompere il percorso in caso di difficoltà dell'allievo.

### **3.12 Cavalli**

Sotto pena di squalifica del cavallo e/o del Cavaliere, nessun cavallo può partecipare ad una manifestazione riconosciuta se non è iscritto ai Ruoli Federali.

Ad ogni cavallo è concesso gareggiare in massimo 3 categorie ( 6 go) in una giornata

Uno stesso binomio potrà iscriversi a tutte le categorie in cui è abilitato dal presente regolamento sempre rispettando il limite degli ingressi del cavallo.

### 3.13 Età dei cavalli

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

### 3.14 Possibilità di montare più di un cavallo

All'interno di una manifestazione un Cavaliere potrà montare non più di tre cavalli. Per i cavalieri che montano più di un cavallo in una stessa gara, l'orario d'ingresso previsto per la successiva prova dovrà prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo. E' facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico spostare l'ordine di partenza dei Cavalieri che montano più cavalli.

### 3.15 Ordine di partenza

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

### 3.16 Sostituzioni

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

### 3.17 Crudeltà

Sono proibiti maltrattamenti di qualsiasi genere nei confronti dei cavalli. Con il termine crudeltà si intende il far gareggiare un cavallo con mutilazioni, ferito, esausto e con qualsiasi altro problema fisico che possa comportare un malessere dello stesso.

Il termine maltrattamenti comprende: stratonare, spronare, frustare o colpire il cavallo, oppure qualsiasi altra azione che miri a ferire o a causare un trauma all'animale. Qualsiasi maltrattamento, o tentativo di maltrattamento, compreso un utilizzo scorretto e violento degli aiuti, che avverrà nell'arena o sul luogo di gara e che potenzialmente può recar danno a persone o animali riceverà la pena più severa.

La scoperta di eventuali maltrattamenti perpetrati sui cavalli in una qualsiasi manifestazione autorizzata F.I.S.E comporterà immediatamente il ritiro dalla gara del concorrente e del cavallo. La decisione del Presidente di Giuria e della direzione in merito a maltrattamenti nei confronti di un cavallo si baserà sul parere medico di un veterinario. Se, tuttavia, a giudizio della direzione ci fosse immediato bisogno di agire per il benessere di un determinato cavallo ed il veterinario non fosse al momento disponibile, questa dovrà consultare un giudice prima di prendere una qualsiasi delle misure previste da questa regola.

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

### 3.18 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 o la sospensione della gara.

Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria

### 3.19 Caduta

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

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

### 3.20 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 e/o squalifica ).**

Per essere inoltrato il reclamo deve essere presentato nei seguenti termini:

1. In dignitosa forma scritta, a firma del concorrente riportante data, luogo, descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.
2. E' indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo e' riferito.

3. Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato. Nel caso in cui venga respinto, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla F.I.S.E. Centrale.

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

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri concorrenti.

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso la F.I.S.E. . Per i minori il reclamo deve essere presentato dal Tecnico responsabile.

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

- dopo ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità degli ostacoli, distanze, ecc.,
- prima dell'inizio della prova in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile, ed in relazione alla qualifica dei cavalli e dei concorrenti, anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alle gare, e la formula della categoria;
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di ½ ora dopo la proclamazione dei risultati finali; in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara; in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

#### **4. PERSONALE DI GARA**

E' assolutamente vietato al personale di gara impegnato in una competizione a qualsiasi titolo, partecipare alla stessa come concorrente.

Fanno parte del personale di gara :

- Giudici
- Segretari
- Speaker
- Segreteria
- Cronometristi o incaricato al controllo dell'attrezzatura Polaris autorizzata

Gli oneri e le spese (diaria, vitto, alloggio, rimborso spese di viaggio secondo le tabelle Federali ) relativi al personale di gara compresi il Presidente di Giuria o Giudice Unico e i componenti della Giuria, sono a carico del Comitato Organizzatore.

#### **4.1 I GIUDICI**

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti dalla F.I.S.E. ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione ed al numero di squadre partecipanti. Minimo due per le competizioni nazionali .

E' concesso il Giudice unico per le gare Regionali.

E' obbligatoria la presenza dei segretari per la registrazione delle penalità agli ostacoli.

In Ogni gara ad uno dei Giudici, in accordo con il Dipartimento Equitazione Americana o con il Comitato Regionale di competenza, sarà affidata la carica di Presidente di Giuria. Lo stesso avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 7 (sette) al Dipartimento di Equitazione Americana e per conoscenza al Comitato regionale F.I.S.E. di pertinenza o viceversa.

I Giudici devono essere aggiornati sui regolamenti F.I.S.E., averli accettati ed applicarli con la massima professionalità ed imparzialità. Da parte loro è dovuto il massimo rispetto ai cavalieri nell'esposizione di eventuali osservazioni e la loro disponibilità a chiarire, con cortesia, eventuali dubbi riguardanti le regole di gara; naturalmente ci si attende da tutti altrettanto fair – play nei loro confronti.

Il rimborso per i Giudici è stabilito in € 100,00 al giorno, vitto ed alloggio oltre al rimborso delle spese viaggio (pedaggi autostradali e indennità chilometrica calcolata a 0,30 € / Km di percorrenza, salvo modifiche successive esclusivamente indicate dalla Fise).

#### **4.2 LO STAFF ORGANIZZATIVO**

Lo staff organizzativo si occupa di tutte le pratiche inerenti alla preparazione del necessario per lo svolgimento della competizione, in osservanza con quanto richiesto dalle normative in vigore ( richiesta di autorizzazione e comunicazione delle classifiche nei tempi previsti , inoltre dei documenti di gara ecc) . La Segreteria provvederà alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria , assumendosene la piena responsabilità insieme all'Organizzatore dell'evento, di aver visionato la validità in corso delle patenti F.I.S.E. dei cavalieri iscritti e della regolarità dell'iscrizione ai ruoli Federali dei cavalli .

La Segreteria inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito di sorteggio e stilerà le classifiche finali in base ai risultati Sarà a cura dello staff organizzativo 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 (minimo 3 operatori); ecc

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
- medico di servizio
- veterinario di servizio
- maniscalco di servizio

#### **4.2 Assistenza sanitaria**

I Comitati Organizzatori di concorsi hanno l'obbligo di garantire la presenza di medico e ambulanza da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il medico dovrà firmare il foglio di presenza fornito dalla segreteria e, al termine della manifestazione, redigere apposito verbale con l'elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi. Il Comitato Organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di un 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.

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

#### **4.3 Assistenza veterinaria**

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria competente tratto dall'elenco dei veterinari fiduciari F.I.S.E per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse . Il veterinario dovrà firmare il foglio di presenza in dotazione alla segreteria. Ha il compito di visitare i cavalli e tale visita ha lo scopo di tutelare il benessere del cavallo, controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone. Al veterinario spetta il controllo dei documenti dei cavalli che certificherà su apposito modulo . Il controllo è d'uso venga fatto a campione in modo casuale su, minimo il 5% dei cavalli iscritti

#### **4.4 LO SPEAKER**

Il luogo dove si svolge la gara dovrà disporre di un adeguato impianto di diffusione sonora tale che i concorrenti, i Giudici ed il pubblico possano intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo Speaker.

Lo Speaker, in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia suggerire strategie o situazioni al binomio impegnato nella competizione .

Al termine della prova, fornirà i dati relativi alla prestazione.

#### **4.5 I CRONOMETRISTI**

Il rilevamento dei tempi realizzati dai concorrenti durante la competizione è affidato ai cronometristi ufficiali F.I.C.

I cronometristi sono responsabili dei rilevamenti dei tempi per la definizione della classifica. Il loro operato è insindacabile La loro attrezzatura deve comprendere il tabellone luminoso, che sarà posto in maniera visibile ai cavalieri ed al pubblico, nonché la stampata della successione cronologica dei tempi rilevati.

I tempi saranno rilevati in: minuti / secondi / centesimi (00/00/00).

Solo nel caso in cui si disponga di centralina "POLARIS", con accessori (display, stampante e tabellone ecc.), il Comitato Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona dallo stesso incaricata, di cui si farà garante

#### **4.5 a) Problemi Tecnici ed interruzione e correzione del tempo**

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

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

#### **4.6 Presidente di Giuria o Giudice Unico**

All'atto dell'approvazione del programma, la F.I.S.E. Settore Gimkana o il Comitato Regionale F.I.S.E. , in accordo con il Comitato organizzatore nomina un Presidente di Giuria o di un Giudice Unico, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali o Candidati Giudici di Gimkana Western ( solo in situazioni eccezionali e con l'autorizzazione dell'organo competente a rilasciare il nullaosta può essere utilizzato un Giudice di Performance)

#### Sono compiti di Presidente di Giuria o del Giudice Unico

- assicurarsi 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;
- Ottemperare gli interessi dei concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- Assicurarsi che il servizio di segreteria dell'organizzatore, verifichi la regolarità delle iscrizioni dei cavalli nei ruoli Federali, la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri alla partecipazione nelle varie categorie di gara;

**4,7 Compiti della Giuria** La Giuria collabora nel sovrintendere alle gare ed assegnare le eventuali penalità, nel controllare le operazioni per la definizione della classifica finale e in eventuali altri compiti a lei attribuiti dal Presidente di Giuria

## 5. TENUTA E BARDATURA

**I SEGUENTI PERMESSI/DIVIETI VANNO RISPETTATI DURANTE L'INTERA MANIFESTAZIONE SIA IN CAMPO GARA CHE IN CAMPO PROVA E IL LORO MANCATO RISPETTO VERRA' SANZIONATO CON IL NO-TIME**  
**Per tutte le categorie Novice sono ammessi solo speroni a goccia modello inglese o western**  
**E' vietato frustare il cavallo anche con le redini, pena il no-time**

### 5.1 Bardatura del cavallo

- sella western con pomo e adeguato sottosella western
- testiera e redini western

#### 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 .
- E' 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 chiudibocca indossati sotto la testiera e posizionati sopra l'imboccatura.

#### 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 abbassatesta fissi scorrevoli o elastici
- E' vietato l'uso del cannone a torciglione con qualsiasi tipo di imboccatura a leve
- E' vietato l'uso del J.C. (martingala tedesca)
- E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc.)
- E' vietato in gara la coda del cavallo intrecciata
- E' vietato l'uso di frustini
- E' vietato l'uso del chiudibocca in metallo, Hackamore, Bosal ecc, e qualunque tipo di imboccatura bardatura da addestramento o redini di ritorno.
- E' vietato usare le redini unite (tipo Barre Racing ) e redini Romal.

### 5.2 Abbigliamento del Cavaliere:

- jeans (di qualsiasi colore);
- stivale tipicamente western;
- camicia con maniche lunghe allacciate (portata dentro i pantaloni e di qualsiasi genere) e abbottonata sino al penultimo bottone;

- cappello western a falde larghe (per i minori è obbligatorio il cap omologato per gli sport equestri anche sotto al cappello western)
- Gli speroni

## 6. REGOLAMENTAZIONE GARE CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE E DELLE PROVE

Categori Novice (patente A) : minimo 4 e massimo 8 difficoltà (figure e passaggi).

Altre categorie (patente BW o BW specialità) : minimo 8 e massimo 12 difficoltà

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. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio e, accompagnati dal Presidente di Giuria o Giudice Unico, sarà consentito ai concorrenti di visionare il campo a piedi, pena l'eliminazione dalla gara Solo dietro autorizzazione del Giudice o Presidente di Giuria che ne definirà tempi e modi attraverso lo speaker, sarà possibile provare il campo a cavallo

Se il Cavaliere abbatte un ostacolo già superato, o la attraversa, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne abbia fatto espresso diniego, anche tramite lo speaker, prima della gara .

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

I binomi che chiamati tre volte alla partenza non si presentano saranno eliminati.

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

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

Per ogni difficoltà non eseguita in modo corretto verranno applicate le penalità in secondi da sommare al tempo impiegato secondo i criteri stabiliti per ogni ostacolo, come riportato più avanti al **punto 8.** il tutto verrà convertito in punteggio seguendo le indicazioni riportate nella tabella sottostante.

### 6.1 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. In tutte le categorie Novice (patente A) alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di 20 secondi sul tempo totale effettuato.

**TABELLA PUNTEGGI**

<b>n. 10 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>	<b>8°</b>	<b>9°</b>	<b>10°</b>
<b>punti</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

**Più 1 punto di iscrizione**

<b>n. 9 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>	<b>8°</b>	<b>9°</b>	
<b>punti</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	

**Più 1 punto di iscrizione**

<b>n. 8 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>	<b>8°</b>		
<b>punti</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		

**Più 1 punto di iscrizione**

<b>n. 7 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>	<b>7°</b>			
<b>punti</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>			

**Più 1 punto di iscrizione**

<b>n. 6 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>	<b>6°</b>				
<b>punti</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>				

**Più 1 punto di iscrizione**

<b>n. 5 Cavalieri</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>	<b>5°</b>					
---------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	--	--	--	--	--

<b>punti</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>					
<b>Più 1 punto di iscrizione</b>										
<b>n. 4</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>	<b>4°</b>						
<b>Cavalieri</b>										
<b>punti</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>						
<b>Più 1 punto di iscrizione</b>										
<b>n. 3</b>	<b>1°</b>	<b>2°</b>	<b>3°</b>							
<b>Cavalieri</b>										
<b>punti</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>							
<b>Più 1 punto di iscrizione</b>										

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

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

## **8. LISTA DEGLI OSTACOLI e NORME GENERALI**

Le categorie novice avranno facoltà, secondo le regole specifiche di ogni ostacolo, di tentare l'esecuzione corretta dello stesso per tre volte e proseguire.

A tutte le altre categorie sempre secondo le regole specifiche di ogni ostacolo, laddove sia concesso, dopo il terzo tentativo verrà assegnato il no.time.

All'errore di percorso verrà assegnato il no.time

### **8.1 II CANCELLO**

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

### **8.2 TRASFERIMENTO DI OGGETTO**

La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto ( fondo di bottiglia in plastica o simili ) dalla punta di un piliere, alla punta di un altro piliere. L'altezza di un piliere è di 180/200 cm **Preferibile avere anche una serie di pilieri per i pony di altezza 130/170** . La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare da tra i 120 cm. e i 500 cm. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità, la caduta di oggetto e piliere insieme 10 sec.di penalità. (vedi figura)

### **8.3 PASSI LATERALI O SIDE PASS**

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

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

**Il binomio potrà tentare sino a tre volte l'esecuzione dell'ostacolo dopodiché verrà assegnato il no-time**

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

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

### **8.4 PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO DI OGGETTO ( solo per categorie con Brevetto)**

La difficoltà è costituita da un piliere alla cui estremità sarà posto un oggetto (fondo di bottiglia ecc.)

con basi lato cm. 10x10, altezza tot. Cm.6, altezza incavo cm.5 da una barriera di cm. 300 alloggiata su dei supporti di cm. 3/5 e da un piliere alto 180/200 cm. La distanza tra piliere e barriera è min. Cm. 200/300 cm. Max, dove l'oggetto sarà successivamente riposto. (vedi schema allegato).

L'esecuzione dovrà essere la seguente: il cavaliere prenderà l'oggetto, posizionerà il cavallo in modo tale che la barriera sia perpendicolare all'addome, si effettueranno passi laterali fino a porre l'oggetto sul secondo piliere. Il cavaliere potrà subito dopo riprendere il percorso. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità. **Tutte le altre penalità vengono regolamentate come al precedente ostacolo 8,**

### **8.5 BOA (Paletti o Barili di delimitazione percorso)**

I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Le misure del paletto sono cm. 180/200 da terra. Verranno disposti secondo lo schema del percorso di gara e portati a conoscenza dei cavalieri prima della gara. Ogni boa abbattuta comporterà 5 secondi di penalità. La mancata esecuzione di queste difficoltà, equivale a errore di percorso e quindi l'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

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

### **8.6 PONTE**

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

Il mancato passaggio del ponte comporta l'eliminazione del concorrente dalla gara.

Ai lati di esso **può essere** posta una difficoltà come il trasferimento dell'oggetto.

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

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

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

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

L'entrata e l'uscita laterale dal ponte è considerata mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo.

**E' prevista la ripetizione 3 volte, se non si è passati all'ostacolo successivo, con penalizzazione del solo scorrimento del tempo, inoltre:**

**Alle categorie con brevetto, dopo il terzo tentativo, verrà assegnato il no-time.**

**Alle categorie con patente A, dopo il terzo tentativo verrà consentito di proseguire**

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

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

### **8.7 SLALOM CON PALETTI**

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

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

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

### **8.8 CORRIDOIO O STRETTOIA**

Il corridoio o strettoia sarà delimitato da 4 o 6 barriere lunghe cm. 300, poste su pilieri o sostegni, a cm.

cm.100\110 da terra e distanti tra loro cm. 130\160 cat. Novice e cm.120\140 cat. B.W. (vedi schema allegato)

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

### **8.9 BARILI**

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

### **8.10 PASSI INDIETRO O BACK**

Le dimensioni del percorso da transitare con il cavallo a passi indietro o back potrà avere la seguente dimensione: lunghezza cm. 300 larghezza cm. Min.110\140 max., altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso cm.100\120 da terra, la sede del piliere sarà di diam. cm. 8\10.

Il piliere della campana avrà un' altezza di cm. 200 da terra. Tutti i pilieri hanno diam. di cm.8 \10 e sono inseriti su basi alte cm. 20. (vedi schema allegato)

Il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà.

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

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

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

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

### **8.11 QUADRATO**

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

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

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

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

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

Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva

Per le categorie Novice, non vi sarà eliminazione dalla gara; il binomio oltre il 3° tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20".

### **8.12 BARRIERE A TERRA**

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

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

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

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

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

## **CAMPIONATI**

### **Art. 1**

Il campionato Italiano individuale, il campionato Regionale o la Coppa delle Regioni, potranno svolgersi in prove uniche o in più gare. Verranno stabiliti e regolamentati all'inizio di ogni stagione agonistica dal Dipartimento Equitazione Americana – FISE e **dai Comitati Regionali di competenza.**

### **Art. 2**

**Possono partecipare ai Campionati tutti i cavalieri tesserati F.I.S.E. con patente e iscrizione del cavallo in regola per l'anno in corso e con caratteristiche aderenti ai regolamenti specifici di Campionato definiti anno per anno dai Comitati Regionale o dal Dipartimento Equitazione Americana.**

## **ALLEGATO 1**

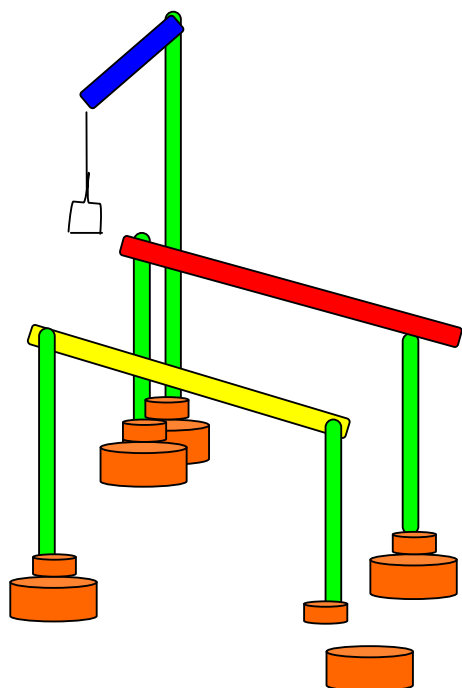
### **SCHEMI DEGLI OSTACOLI**

## **ALLEGATO 2**

### **SCHEMI DEI PERCORSI**

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

## BACK



### Misure:

Lunghezza: cm. 300

Larghezza: cm. Min.110\140 Max.

Altezza dei pilieri: cm.100\120 da terra

Paletti di diametro: cm. 10

Altezza Basi: cm. 20

Sede del piliere diametro: cm. 8\10

Piliere della campana altezza: cm. 200 da terra

### ESECUZIONE:

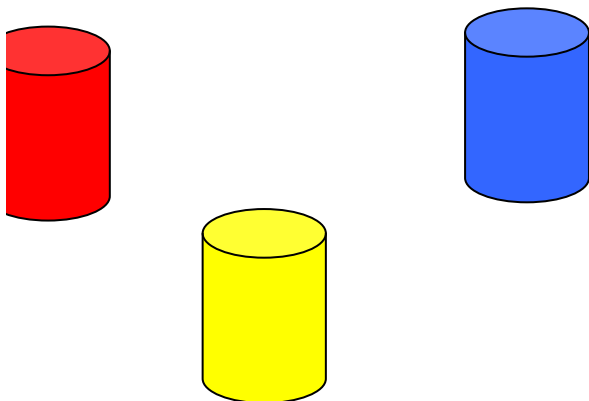
il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà. La campana dovrà essere obbligatoriamente suonata con le mani e l'oggetto dovrà essere sfilato sempre obbligatoriamente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

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

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

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

## **BARILI**



### **Misure:**

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

### **ESECUZIONE:**

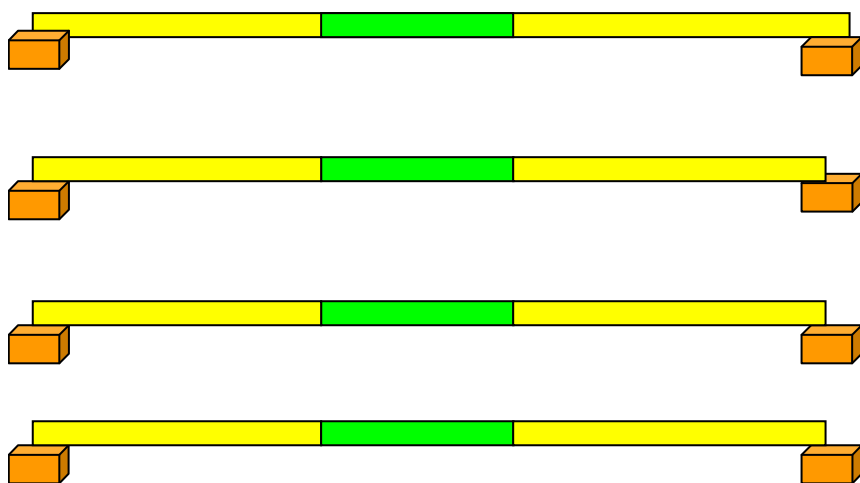
la difficoltà è costituita da alcuni barili disposti nel percorso in numero variabile da 1 a 3, non come espressamente nella disciplina del barrel racing.

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

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

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

## **BARRIERE A TERRA**



### **Misure:**

Barriera: diametro cm. 8  
obbligatori

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

### **ESECUZIONE:**

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

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

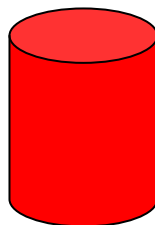
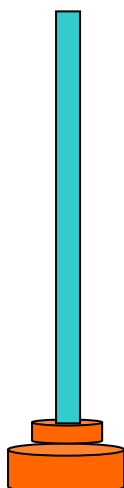
L'uscita anticipata o l'entrata nello sbagliato senso di marcia, comporterà la ripetizione della difficoltà, con termine allo scadere del tempo massimo.

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

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

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

## **BOA**



### **Misure:**

paletto: cm. 180\200 da terra

### **ESECUZIONE:**

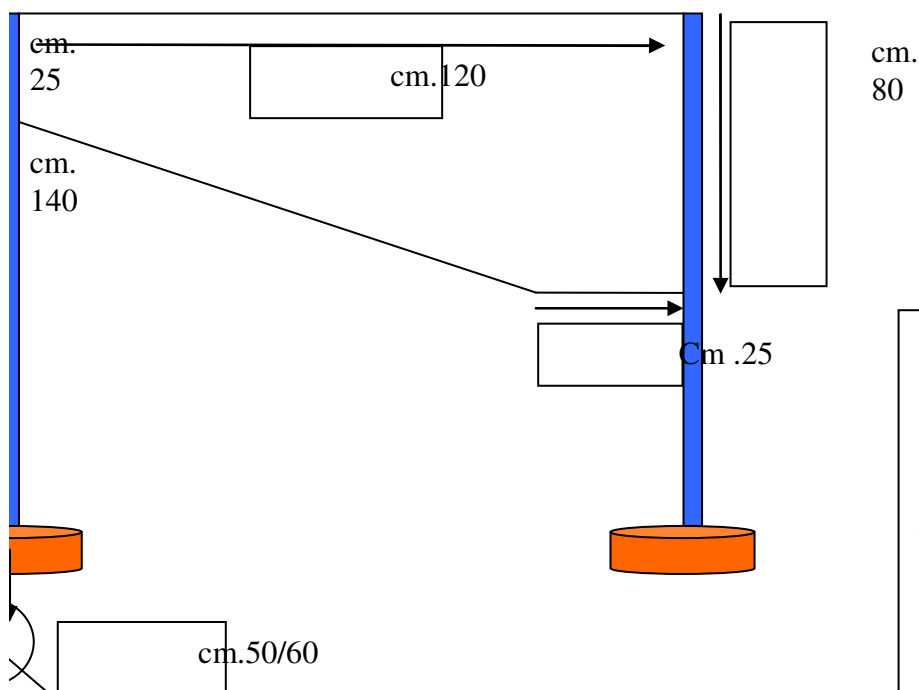
i paletti o barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Verranno disposti secondo lo schema de percorso di gara e portati alla conoscenza dei cavalieri prima della gara.

Ogni boa abbattuta comporterà 5 sec. di penalità.

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

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

## CANCELLO



### Misure:

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

### ESECUZIONE:

il cancello dovrà aprirsi verso destra o verso sinistra a seconda del percorso.  
Esso dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo ausilio delle mani.  
L'apertura del cancello mediante altri mezzi (mani, gambe ...) comporterà l'eliminazione dalla competizione.

Il cancello deve essere aperto solo verso l'esterno e non sarà obbligatorio tenere la mano su di esso durante l'esecuzione.

Il cavaliere ha a disposizione tutto il tempo massimo per l'esecuzione della difficoltà.  
L'esecuzione si intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento.

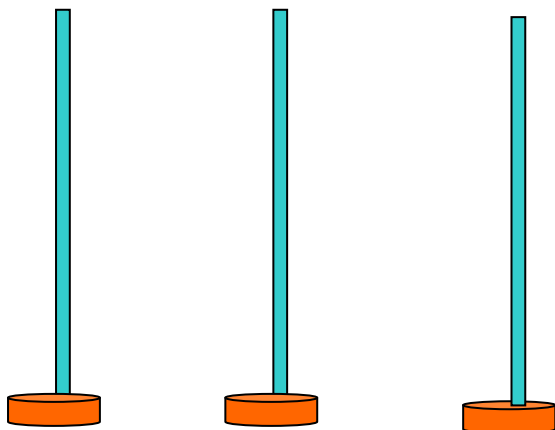
Per i cavalieri della categoria Novice non è richiesta la chiusura del cancello.

Lo spostamento di pali o basi, durante l'esecuzione, che impedisca il corretto alloggiamento della maniglia è considerata mancata esecuzione.

L'abbattimento dei decori comporta 5 sec. di penalità per ogni decoro.



## SLALOM CON PALETTI



### Misure:

altezza: cm. 180\200

distanza tra i paletti: mt. 6,40

basi:

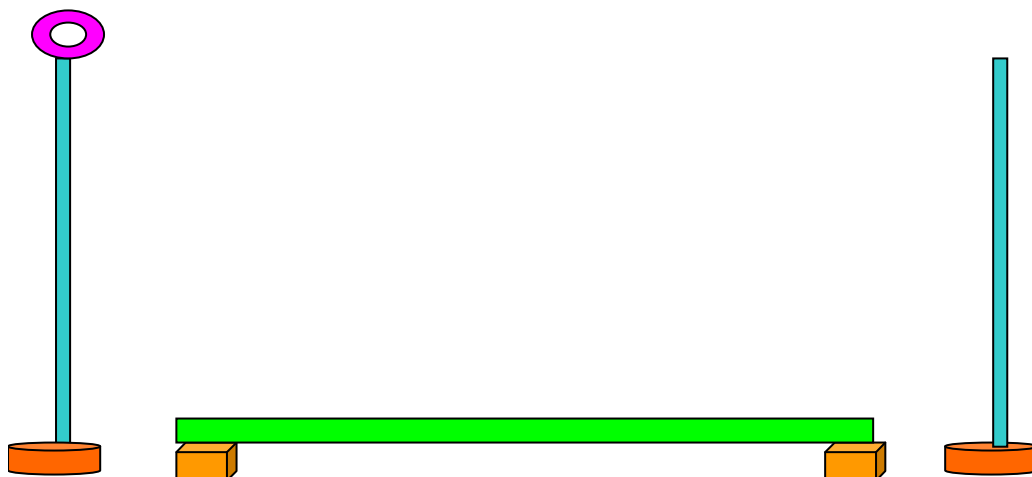
### ESECUZIONE:

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

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

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

## **PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO OGGETTO**



### **Misure:**

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

Lunghezza palo: cm. 300

piliere: altezza 180\200

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

### **ESECUZIONE:**

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

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

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

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

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

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

## **PONTE**



### **Misure:**

lunghezza: cm.320/ 350

larghezza: cm. 110\120

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

materiale: legno e copertura eventuale  
non sdruciolevole

### **ESECUZIONE:**

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

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

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

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

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

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

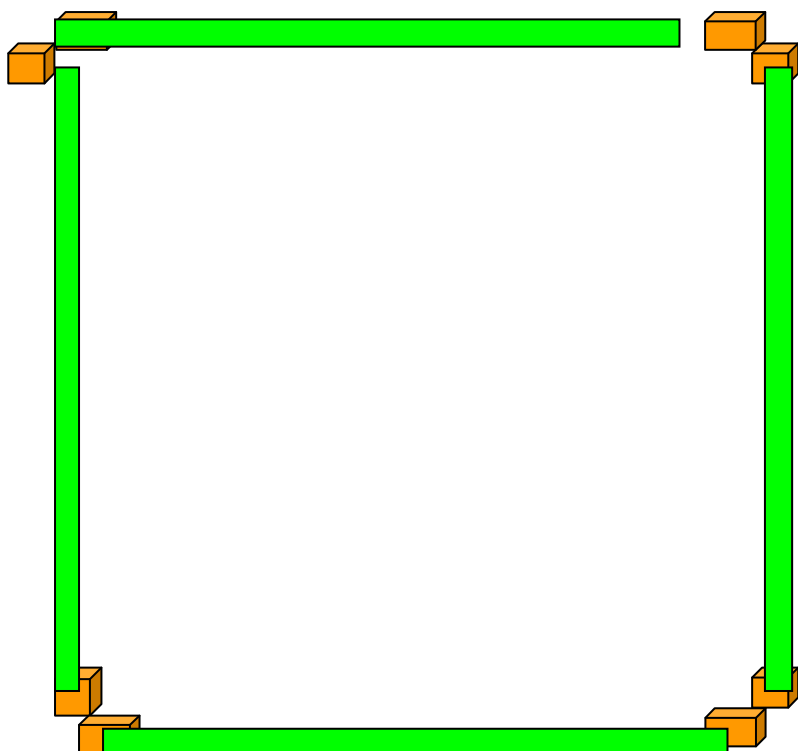
La discesa da 1 a 3 arti dal ponte, durante la sua esecuzione, comporta una penalità di 10 sec.

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

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



## QUADRATO



### Misure:

lunghezza barriera: cm. 300

diametro: 8\10 cm.

Basi: lato 10x10 cm.

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

### ESECUZIONE:

composto da numero 4 barriere.

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

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

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

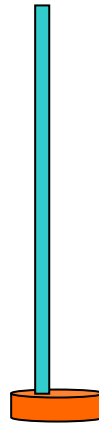
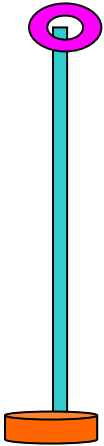
Il cavallo dovrà entrare obbligatoriamente con gli anteriori.

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

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



## **TRASFERIMENTO OGGETTO**



### **Misure:**

piliere: altezza 180\200

### **ESECUZIONE:**

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

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

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

