

*Regolamento Nazionale Gimkana Western FISE Edizione 2007*  
*Approvato dal C.F.del 19.02.2007 n. 198*



## **REGOLAMENTO GENERALE**

### **GIMKANA WESTERN**

EDIZIONE 2007

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.  
Le gare quindi offrono un'occasione al raffronto simultaneo per considerazioni di tipo sportivo e culturale.  
Al presente Regolamento si allega anche il Codice di Condotta della F.E.I. tradotto in italiano. Esso è da considerarsi come un decalogo di norme effettive, facenti parte integrante del presente Regolamento, cui devono ispirarsi cavalieri, responsabili dei cavalli, Presidenti e Membri di Giuria e chiunque eserciti una qualunque funzione avente attinenza con le manifestazioni della F.I.S.E. Pertanto, esso deve essere osservato scrupolosamente, ed ogni mancanza rilevata potrà essere sanzionata.

**Per quanto non previsto dal presente regolamento si dovrà far riferimento alle norme generali della F.I.S.E., della F.E.I. o alle disposizioni del Consiglio Federale.**

## **1. CAMPO DI APPLICABILITÀ DELLE NORME**

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana Western indetti in Italia, 1.2 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 in 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.  
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 l'Istruttore o il Tecnico delegato.

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.

2.2 La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione se non ha ottenuto, nel modo che crederà opportuno, le garanzie necessarie ad assicurare, sotto ogni aspetto, il regolare svolgimento della manifestazione stessa.

2.3 Alla compilazione del calendario annuale per l'effettuazione dei Concorsi di Gimkana Western, dovrà essere chiesta la debita autorizzazione alla F.I.S.E. sezione Gimkana Western od al Comitato Regionale FISE di competenza nei termini stabiliti dalla F.I.S.E.

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

2.4 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.

2.5 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.

2.7 L'Organizzazione deve rimettere per espresso, posta prioritaria, via fax o via posta elettronica alla F.I.S.E., e al Comitato Regionale competente per territorio nella giornata successiva 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, ben livellato e delimitato.

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

Una manifestazione inizia con l'effettuazione dell'ispezione dei cavalli o, in mancanza, un'ora prima della prima prova.

Una manifestazione si intende ultimata un'ora dopo che la Giuria ha esposto i risultati ufficiali.

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

I cavalli, nel giorno delle manifestazioni di Campionato, dovranno essere montati in campo prova solo dai Cavalieri con i quali effettueranno la gara;

potranno essere montati dal personale di scuderia solo per passeggiare. Per le categorie Novice l'istruttore avrà facoltà di montare il cavallo dell'allievo anche in campo prova.

#### **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 potranno partecipare 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 patentati A da almeno 6 mesi)
- Novice Youth a unica divisione - Avviamento ludico addestrativo - (cavalieri di ambo i sessi, dagli 6 anni e sino al raggiungimento del 18° anno di età, si considera a questo proposito l'anno solare) comprende i cavalieri patentati A da almeno 6 mesi)
- Youth a unica divisione (cavalieri di ambo i sessi, dagli 6 anni e sino al raggiungimento del 18° anno di età, si considera a questo proposito l'anno solare) con brevetto di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana);
- Senior o Amateur a unica divisione (cavalieri di entrambi i sessi con brevetto di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana);
- Lady o Amazzoni a unica divisione (amazzoni con brevetto di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana);
- Open ad unica divisione (Brevetti BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana, Istruttori e Tecnici Federali

Le categorie per i cavalli previste sono le seguenti:

- Cavalli Esordienti (comprende i cavalli in addestramento di età tra i 3 anni ai 4 anni)
- Cavalli debuttanti (comprende i cavalli di età tra i 4 ai 5 anni)

#### **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 relative al numero di entrata in gara, dello stesso cavallo, nella stessa giornata, che dovrà essere espressamente previsto sul regolamento specifico della gara, approvato dalla F.I.S.E. (stabilito secondo il grado di difficoltà delle categorie in programma, vedi anche il punto 3.16 del presente Regolamento).

Alle iscrizioni devono essere allegati fotocopia del passaporto nazionale del cavallo, rilasciato dal Comitato Regionale F.I.S.E. di appartenenza o del libretto U.N.I.R.E.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, 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, posta o e-

mail al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse, con indicazione del tipo di scuderizzazione prescelta (posta, o box). Con l'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, posta 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 degli Youth sarà ritenuta valida solo se fatta dall'Associazione federata di appartenenza, comprendente la necessaria specifica del nome dell'Istruttore che avrà autorizzato l'iscrizione stessa.

Per tutte le pratiche inerenti alle manifestazioni gli Youth devono essere assistiti dall'istruttore o da altro tecnico dell'Associazione federata di appartenenza.

In ogni categoria di Concorso può essere consentita l'iscrizione di cavalli "fuori classifica". L'accettazione delle iscrizioni "fuori classifica" è però di competenza del Presidente di Giuria o del Giudice Unico, al quale competono altresì tutte le decisioni inerenti le iscrizioni stesse.

I cavalli "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi (d'onore o denaro). Pagano comunque la tassa d'iscrizione.

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 Tasse di iscrizione e scuderizzazione**

Gli importi minimi delle tasse di iscrizione e per la scuderizzazione in posta o in box vengono stabiliti periodicamente dal Consiglio Federale.

Un cavallo o un Cavaliere, non potranno prendere parte ad una manifestazione riconosciuta, se non in regola con tutti i pagamenti relativi alla manifestazione e con quelli arretrati dovuti a qualunque titolo, per qualsiasi altra manifestazione alla quale il cavallo o il Cavaliere siano stati iscritti. Una lista dei soggetti non in regola con tali

pagamenti sarà dalla F.I.S.E. comunicata agli Organizzatori.

### **3.9 Classifiche**

La classifica della gara di Gimkana Western è determinata dalla somma dei tempi ottenuti nelle singole prove.

È primo colui che ha ottenuto il miglior tempo.

Saranno quindi stilate le classifiche per ogni singola categoria di partecipanti.

### **3.10 Eliminazione**

Il Concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova. Sono vietati aiuti di compiacenza pena l'eliminazione del concorrente. È considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, fatto allo scopo di facilitare il compito del Cavaliere o di aiutare il cavallo.

### **3.11 Premiazioni**

I premi d'onore sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti; è altresì facoltà del comitato organizzatore aggiungere montepremi in denaro per le sole categorie Amateur, Lady e Open. 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.

### **3.12 Numero minimo di partenti**

Nelle gare di Campionato Nazionale e Regionale il numero minimo di cavalieri partenti viene stabilito di volta in volta dal regolamento del campionato stesso. Negli altri concorsi una categoria non sarà ritenuta valida con un numero di partenti inferiori a tre.

Potranno unificarsi le varie categorie in caso di un numero inferiore a tre partenti, con classifica separata.

Per binomio partente si intende il binomio, regolarmente iscritto, che entra in campo per l'effettuazione della gara.

Nelle categorie dotate di premi in denaro con un numero di partenti inferiore o uguale a 10 verrà erogato un montepremi pari a 50% del montepremi originario.

### **3.13 Prove soppresse**

Qualora il numero dei concorrenti iscritti ad una categoria sia esiguo o troppo numeroso, il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, deciderà se eliminare la categoria o se farla disputare dividendola in gruppi. Comunque, il numero massimo dei concorrenti dovrà essere specificato sul programma.

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) vengono presi in esame i seguenti casi:

- a) gara iniziata e non terminata la sola prova della prima categoria: rimborso della sola quota di iscrizione;
- b) gara iniziata e terminate almeno due delle prove delle categorie previste, indipendentemente dal tipo: nessun rimborso previsto. Verrà stilata la classifica con relativa assegnazione dei premi.

### **3.14 Ritiri**

Il ritiro dalle gare dei cavalli deve essere comunicato alla segreteria almeno due ore prima dell'ora d'inizio della categoria. Per mancato ritiro del cavallo secondo i termini sopra indicati, (se non per giustificati e comprovati motivi, valutati ad insindacabile giudizio del Presidente di Giuria o del Giudice Unico) verrà applicata un'ammenda di €100,00 ed il nominativo del cavaliere verrà segnalato alla F.I.S.E. dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico.

### **3.15 Cavalieri**

**NOVICE:** Sono tutti i cavalieri principianti di ambo i sessi, a partire dal 19° anno di età (si considera in proposito l'anno solare) in possesso di autorizzazione a montare di tipo A da oltre 6 mesi;

**NOVICE YOUTH :** sono tutti i cavalieri principianti di ambo i sessi, di età non inferiore a 6 anni e fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare), in possesso di autorizzazione a montare di tipo A da oltre 6 mesi;

**YOUTH:** sono tutti i giovani di ambo i sessi di età non inferiore a 6 anni e fino al raggiungimento del 18° anno di età (si considera a questo proposito l'anno solare), in possesso di autorizzazione a montare di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana;

**LADY:** sono le amazzone in

possesso di autorizzazione a montare di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali della Equitazione Americana;

**SENIORES o AMATEUR:** sono i Cavalieri di ambo i sessi, a partire dal 19° anno di età (si considera in proposito l'anno solare), in possesso di autorizzazione a montare di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana, che non hanno partecipato a gare Open;

**OPEN:** sono i Cavalieri di ambo i sessi che, a partire dal 19° anno di età (si considera in proposito l'anno solare), in possesso di autorizzazione a montare di tipo BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana;

Tutti i Cavalieri devono essere in possesso della prescritta autorizzazione a montare ed hanno l'obbligo di esibirla qualora richiesta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico.

Gli Istruttori, gli OTBW (Operatori Tecnici di Base Western) ed i Tecnici potranno partecipare

in gara soltanto nelle categorie "OPEN", fermo restando la facoltà di partecipare a gare riservate a cavalli

da 3 a 5 anni. La partecipazione a gare di categoria senza l'idonea qualifica del cavallo o dell'autorizzazione a montare del Cavaliere, comporta, oltre all'esclusione della classifica, un'ammenda di Euro 500,00;

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. Gli importi delle sanzioni dovranno essere versate alla F.I.S.E. Centrale di Roma.

### **3.16 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.

Sono qualificati "italiani" ed iscritti nell'Indice dei Cavalli Italiani da Concorso i soggetti di accertata origine italiana.

L'iscrizione avverrà su domanda del responsabile del cavallo. Per quanto riguarda la normativa per l'iscrizione o per il rilascio di duplicati, nonché per il rinnovo annuale, si rinvia alla normativa apposita emanata dalla F.I.S.E.

Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 2 diversi percorsi in diverse categorie con cavalieri diversi, ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie non agonistiche riservate ai Patentati A.

### **3.17 Età dei cavalli**

L'età dei cavalli 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.

### **3.18 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.

### **3.19 Ordine di partenza**

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli o almeno un'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.

### **3.20 Sostituzioni**

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di altro, 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.

### **3.21 Ispezione cavalli**

Nelle gare di Campionato Italiano o Regionale deve essere effettuata l'ispezione dei cavalli prima della gara, ed è effettuata da una Commissione composta dal Presidente di Giuria o dal Giudice Unico e dal Veterinario Ufficiale. I cavalli sono presentati dal cavaliere a mano con la testiera.

La Commissione ha la facoltà di eliminare qualsiasi cavallo che, a proprio insindacabile giudizio, non sia in grado di affrontare la gara. In caso di diversità di giudizio, il parere del Presidente di Giuria o del Giudice Unico è determinante. Spetta al Presidente di Giuria o al Giudice Unico dirigere l'ispezione dei cavalli ed intervenire per regolarla secondo le necessità.

Il concorrente non può appellarsi in alcun modo alla decisione finale della Giuria. Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, se richiesto, è obbligato a fornire al concorrente le spiegazioni dell'eliminazione.

Nelle altre gare in genere è facoltà del Presidente di Giuria o del Giudice Unico procedere all'ispezione.

### **3.22 Controllo antidoping**

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, intenzionalmente o no, con l'impiego di sostanze medicamentose.

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 F.I.S.E..

È competenza della F.I.S.E. individuare i Concorsi nei quali ritenga opportuno effettuare il controllo in oggetto.

Il controllo deve essere effettuato dal Veterinario incaricato dalla F.I.S.E., in accordo con il Presidente di Giuria o Giudice Unico. E' 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 o al Giudice Unico, 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 F.I.S.E.. Per il controllo antidoping a carico dei cavalieri si rimanda alle normative F.I.S.E. e C.O.N.I. vigenti.

### **3.23 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 la squalifica. La Giuria dovrà adottare un provvedimento, dopo aver accertato i fatti, quando un Commissario o un Giudice abbia denunciato forme di crudeltà nei confronti di un cavallo.

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 concorrente o un cavallo (per qualsiasi motivo), in evidente difficoltà durante la manifestazione.

### **3.24 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 in base a precise richieste dei seguenti Ufficiali di Gara: Presidente di Giuria, Giudice Unico, Giudici, Veterinario di servizio, Stewards.

### **3.25 Caduta**

Si considera caduta del Cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e Cavaliere tale che quest'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.

### **3.26 Reclami**

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 gli Youth il reclamo deve essere presentato dall'Istruttore o Tecnico delegato.

Ai fini della suddetta facoltà di reclamare durante lo svolgimento di una prova è assolutamente vietata, sotto pena di ammenda o di squalifica, qualunque discussione o consultazione con la Giuria.

I reclami sotto pena di nullità, devono essere redatti per iscritto, forniti di elementi atti a provarne la fondatezza, accompagnati da un deposito di €100,00.

Il deposito di cui sopra, nel caso in cui venga respinto, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla F.I.S.E. Centrale.

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

- dopo la ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità degli ostacoli, distanze, ecc.,
- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile, ed in relazione alla qualifica dei cavalli e dei concorrenti, anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alle gare, e la formula della categoria;
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 1 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.

### **3.27 Decisioni in prima istanza**

I reclami di cui al punto precedente, devono essere presentati al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il quale dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo. Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti (in caso di parità sarà determinante il voto del Presidente della Giuria) o il Giudice unico.

Le decisioni in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di due ore dalla fine della manifestazione.

### **3.28 Appello**

Avverso il giudizio emesso in prima istanza il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, alla F.I.S.E. la quale sottoporrà il reclamo all'inappellabile decisione del Consiglio Federale, o per esso, del Comitato di Presidenza.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla F.I.S.E., pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di €200,00, e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

### **3.29 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 F.I.S.E. il deposito sarà restituito al reclamante.

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

In caso di accoglimento di reclamo, così come nel caso che la F.I.S.E., decida in appello in modo contrario al verdetto emesso in precedenza, i Concorrenti interessati sono obbligati a restituire i premi ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

### **3.30 Sponsorizzazioni**

Tutti i cavalieri non qualificati professionisti possono stipulare contratti di pubblicità o sponsorizzazione, purché tali contratti siano approvati dalla F.I.S.E.

Qualora si intenda aggiungere un prefisso commerciale al nome del cavallo, è necessario richiedere ed ottenere l'autorizzazione della F.I.S.E. e pagare la prescritta tassa.

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

I cavalieri sponsorizzati, sempre approvati dalla F.I.S.E., possono far applicare il logo del loro sponsor sul sottosella del cavallo, sulle coperte da passeggio, etc.

Per quanto riguarda gli sponsor, si fa riferimento al Regolamento federale per le Sponsorizzazioni e Pubblicità, con l'eccezione dell'articolo 6 in esso compreso, riguardante le caratteristiche del logo, che saranno oggetto di

specificazione relativa all'esposizione di marchi nelle gare delle diverse discipline dell'Equitazione Americana.

### **3.31 Sanzioni**

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti o accompagnatori 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 o del Giudice Unico, 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 presente Regolamento e dal Regolamento di Giustizia Federale.

Al Presidente di Giuria o al Giudice Unico compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- 1) avvertimento;
- 2) pena pecuniaria (ammenda) da €25,00 a €200,00;
- 3) esclusione (squalifica) del Concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione.

Ove il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, abbia applicato la sanzione di cui al punto 3) deve, entro tre giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di Disciplina, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del Presidente di Giuria o del giudice unico, 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 Disciplina, quale Giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive Segreterie della F.I.S.E. o dei Comitati Regionali.

### **3.32 Ammenda**

L'ammenda è una pena pecuniaria variante da un minimo di €25,00, ad un massimo di €200,00, salvo il caso di cui al punto 3.15 del presente regolamento ove è elevata a Euro 500,00.

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

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 non essere in ordine con la tenuta obbligatoria: abbigliamento del cavaliere;
- L'entrare in campo di gara durante l'allestimento del percorso, e prima che il campo stesso sia stato dichiarato "aperto" dalla Giuria;
- Il non portare in campo di prova ed in quello di gara, il numero di testiera del cavallo o il numero di pettorale;
- La mancata osservanza del segnale, con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- 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;
- L'inosservanza dei divieti dell'attività nei campi di prova;
- Il contegno scorretto

In caso di recidiva, o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con la squalifica.

### **3.33 Squalifica**

La squalifica comporta, per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria, o della Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale e dal Regolamento di disciplina F.I.S.E.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad un concorso, senza essere in possesso della patente F.I.S.E. rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;

La partecipazione ad un concorso di un cavallo non iscritto nei ruoli Federali o non rinnovato per l'anno in corso;

- La mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature, secondo la valutazione del giudice;
- L'uso della frusta o speroni non consentiti;
- L'esercitare, senza autorizzazione, i cavalli sui campi di gara;
- La reiterata inosservanza del segnale di gara con il quale la Giuria ordina di sospendere il percorso, o di abbandonare il campo dopo l'eliminazione o il ritiro;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Lo sbarrare i cavalli e/o compiere crudeltà, brutalità o abusi verso gli stessi;
- Le frodi
- Il doping
- Il contegno scorretto e/o l'uso di un linguaggio offensivo nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei preparatori dei percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

## **4. DIRIGENTI E SERVIZI**

### **4.1 Nomine**

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina:

a) da parte degli Organi Federali: di un Presidente di Giuria, o Giudice Unico, per le gare nazionali;

b) da parte degli Organizzatori:

- di uno Speaker;
- di una Giuria;
- di uno o più Stewards;
- di un Disegnatore e/o un Costruttore dei percorsi di Gimkana;
- di un Responsabile della Segreteria;

c) da parte dei Concorrenti: di un rappresentante dei Cavalieri, (solo nei Campionati Nazionale e Regionali) comunicato al più presto alla Segreteria, ed al Presidente di Giuria o al Giudice unico. 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.

Tali nomine (tranne quelle di cui al punto c) devono essere pubblicate nel programma giornaliero di gara.

Quale norma transitoria è concesso ai Tecnici di Equitazione Americana di assolvere alla funzione di disegnatore e/o costruttore dei percorsi di Gimkana western.

Gli Organizzatori devono inoltre assicurare:

- la messa in sicurezza dell'impianto, delle strutture e delle attrezzature, per lo svolgimento delle gare, in ordine al pubblico presente, ai cavalieri ed ai cavalli partecipanti. Sicurezza di cui ne assumono la diretta responsabilità.
- un servizio di cronometraggio effettuato dalla Federazione Italiana Cronometristi nelle gare Nazionali. Nelle gare Regionali e Provinciali il servizio potrà essere effettuato anche da cronometristi in possesso della cellula foto elettrica ed autorizzati dai Comitati Organizzatori;
- un servizio di assistenza medica e di Pronto Soccorso con Ambulanza dotata di rianimazione, (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 il Comitato Organizzatore possa avvalersi di un altro medico e/o di altra ambulanza);
- assistenza veterinaria
- assistenza di mascalcia.
- un adeguato numero di operatori per l'assistenza nei campi gara;

- un servizio di segreteria atta al controllo della regolarità delle iscrizioni dei cavalli nei ruoli Federali, quella delle autorizzazioni a montare di concorrenti nonché effettuare le iscrizioni alla manifestazione dei cavalli e dei concorrenti partecipanti;

#### **4.2 Assistenza sanitaria**

I Comitati Organizzatori di 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 uopo, i predetti Comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, assicurandosi che lo stesso disponga della prevista attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica, ove tale attrezzatura non esista presso il campo di gara. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, il quale solo allora potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Lo stesso sanitario dovrà redigere un elenco, da consegnare al Comitato Organizzatore, dei concorrenti eventualmente soccorsi con la specifica dei medicinali somministrati e dei provvedimenti presi.

Il Comitato Organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di ambulanza con barella di cui almeno una provvista di apparecchiature per la rianimazione durante la prova. 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 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 per assolvere il servizio di assistenza veterinaria deve essere tratto dall'Elenco ufficiale dei Veterinari Fiduciari F.I.S.E..

#### **4.4 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., secondo l'ordine alla competenza per l'approvazione del programma, nomina un Presidente di Giuria o di un Giudice Unico, scelto dall'Albo dei Giudici Nazionali o Regionali.

Sono compiti del Presidente di Giuria o del Giudice unico:

- a) assicurarsi con congruo anticipo di tempo, 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;
- b) verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara, con spirito di fattiva collaborazione con il Costruttore del percorso;
- c) controllare le caratteristiche tecniche (lunghezza percorso e dimensione ostacoli) delle prove;
- d) suggerire eventuali modifiche dettate da particolari condizioni (metereologiche o altre);
- e) verificare con l'organizzatore, che ne è unico e diretto responsabile, la validità delle misure di sicurezza per lo svolgimento della gara predisposte per il pubblico (segnaletica, camminamenti, transenne divisorie ecc.);
- f) assicurarsi della nomina del Rappresentante dei Cavalieri e della validità dei servizi di Segreteria;
- g) sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- h) contemperare gli interessi dei concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- i) applicare le norme regolamentari vigenti, fornendo alla Giuria o al comitato elementi di valutazione e di giudizio;
- j) 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;
- l) verificare nell'elenco inviato dalla FISE i Cavalieri autorizzati ad esibire il logo dello Sponsor;
- m) controllare l'abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l'idoneità sia sotto il profilo della

sicurezza, che della rispondenza alla tipologia della monta rappresentata. Qualora non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

Il Presidente di Giuria o il Giudice unico, al termine della manifestazione, invierà all'Organo di competenza una relazione in conformità alle disposizioni emanate dalla F.I.S.E., allo scopo di fornire i necessari elementi di valutazione allegando i risultati ufficiali da lui controfirmati.

#### **4.5 Giuria**

Tutti i Giudici devono essere scelti negli elenchi F.I.S.E. dei Giudici per i Concorsi di Gimkana Western.

Nei Campionati e Gare Nazionali, il Presidente ed i Membri di Giuria sono designati direttamente dalla F.I.S.E..

In tutti gli altri casi, i componenti della Giuria sono scelti dal Comitato Organizzatore secondo le qualifiche ed i limiti operativi seguenti:

- .Candidato Giudice Regionale : Opera in affiancamento ai Giudici Nazionali in tutte le categorie e gare Regionali o Provinciali;
- Giudice Regionale : Opera come Presidente di Giuria o Giudice Unico in gare Regionali o Provinciali, come Membro di Giuria in gare Nazionali;
- Giudice Nazionale : Opera sia come Presidente di Giuria o Giudice Unico che come Membro di Giuria in qualsiasi categoria di Concorso.

La Giuria è composta da tre membri (di cui uno funge da Presidente) nelle gare Nazionali, tutti e tre i membri devono essere presenti per tutta la durata della manifestazione.

In ogni gara ciascun membro di giuria sarà isolato dagli altri al fine di ottenere una valutazione totalmente indipendente.

Ciascun giudice dovrà essere coadiuvato dalla segretaria di gara che registri i punteggi ed i tempi sulle schede.

Nelle gare Regionali o Provinciali può essere previsto un Giudice Unico.

La F.I.S.E. si riserva sempre e comunque la facoltà di prescrivere 3 giudici in manifestazioni di qualsiasi grado.

Per causa di forze maggiori (indisponibilità di Giudici di Gimkana), il Comitato Organizzatore può avvalersi di Giudici di Pole Banding, di Barrel Racing FISE o di Performance FISE.

Solo per eccezionali motivi di causa di forza maggiore accertati dal Presidente di Giuria, una categoria iniziata con 3 o 2 Giudici può proseguire rispettivamente con 2 o 1 Giudice.

Gli oneri e le spese relativi al Presidente di Giuria, al Giudice Unico o ai componenti della Giuria, sono a carico del Comitato Organizzatore.

#### **4.6 Compiti della Giuria**

La Giuria o il Giudice Unico sovrintende alle gare ed assegna le eventuali penalità. Segue e controlla le operazioni per la definizione della classifica finale.

Il Presidente di Giuria o il Giudice Unico, segnalerà o farà segnalare con la campana o dallo speaker, l'inizio della prova. I concorrenti avranno 45 secondi di tempo dopo il suono della campana per iniziare la loro prova, quindi attraversando le fotocellule poste sulla linea di partenza. Chi inizia la prova, prima del suono della campana o il segnale d'inizio dello speaker, sarà eliminato.

Dopo il segnale d'inizio della prova, dato dalla Giuria, dal suono della campana, e/o dallo speaker, il concorrente deve partire entro 45 secondi, se il concorrente non ha tagliato la linea di partenza alla fine dei 45 secondi, il tempo del suo percorso inizierà in quel preciso momento, pertanto tutti i secondi impiegati in più, saranno sommati a quelli della prova stessa.

#### **4.7 Compiti del Veterinario**

Il Veterinario di gara offre la propria consulenza al Presidente di Giuria o al Giudice Unico per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli e tale visita ha lo scopo di tutelare il benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e presentare il proprio parere al Presidente di Giuria o al Giudice Unico, 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.

Per quanto sopra non espresso o dettagliato ed in armonia con le altre discipline FISE, si rimanda al Regolamento Veterinario FISE in vigore al momento della manifestazione

#### **4.8 Compito dei Cronometristi**

Sono responsabili dei rilevamenti dei tempi, per la definizione della classifica. Il loro operato è insindacabile. La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti o dei Cronometristi, deve essere considerata come un elemento del Campo di gara. Nel caso che uno dei cronometristi, ostacoli o avvantaggi involontariamente un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.

Nel caso di cronometraggio con apparecchi elettronici, i cronometristi, devono sempre essere muniti ed avvalersi anche di un cronometro manuale di controllo.

### **5. TENUTA E BARDATURA**

#### **5.1 Bardatura del Cavallo**

- Sella tipicamente americana;
- Nelle gare non è consentito l'uso del tie down (abbassa testa fisso o mobile), salvo per le categorie di gare ove è richiesta autorizzazione a montare di tipo A.
- E' consentito l'uso della martingala ad anelli mobili.
- Le imboccature non debbono essere costrittive e non devono ferire il cavallo, non si possono usare leve o ponti coercitivi, il Giudice preposto o lo Steward, determineranno la regolarità dell'imboccatura.
- Le testiere devono essere in linea con la bardatura (sono ammessi finimenti in corda e crine lavorato);
- Il sottosella western in materiale preferito, atto a non procurare fiaccature al cavallo;
- Le leve del morso non possono essere più lunghe di 20 cm partendo dall'attaccatura del montante della testiera all'attaccatura delle redini;
- Sono ammessi i capezzini o i chiudi bocca prettamente western (bosal in corda e nervo, capezzini in cuoio sottile o materiale simile);
- Non sono consentiti speroni che possono procurare ferite nell'uso;
- non è ammesso gareggiare con il frustino di qualsiasi genere o frustare il cavallo con le redini.

#### **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 gli Youth copricapo rigido o cap a calotta rigida a norma);
- cintura con fibbia tipicamente western;
- il cravattino ed i chaps sono facoltativi.
- gli speroni sono facoltativi per le categorie Novice.

### **6. REGOLAMENTAZIONE GARE**

#### **6.1 QUALIFICAZIONE DEI CAVALIERI**

I Cavalieri e le Amazzoni vengono qualificati secondo le seguenti Autorizzazioni a Montare in:

- 1) Cavalieri con Patente A solo per attività ludico addestrativa
- 2) Cavalieri con Brevetto (BW o altro Brevetto di specialità nel settore di equitazione americana;)

#### **6.2 CLASSIFICAZIONE DEI CAVALLI**

Nel Concorso di Gimkana Western i cavalli vengono classificati in base all'età:

- .. Cavalli Esordienti (3 e 4 anni) in addestramento;
- .. Cavalli Debuttanti (5 anni);
- .. Cavalli (da 6 anni in poi).

#### **6.3 AUTORIZZAZIONI A MONTARE**

## **Patente A**

Abilita, i cavalieri della categoria Novice e Novice Youth, dopo sei mesi dal rilascio, ad attività ludico addestrativa, solamente nella categoria ludico addestrativa di avviamento con cavalli esperti.

- categoria Novice Youth
- categoria Novice

## **Brevetto BW o altro Brevetto di specialità emesso nell'ambito delle diverse discipline Federali dell'Equitazione Americana;**

Abilita ad attività sportivo agonistica nelle:

- categoria avviamento con cavalli di 3 e 4 anni, in addestramento;
- categoria cavalli debuttanti con cavalli di 5 anni;
- categoria Youth;
- categoria Senior o Amateur;
- categoria Lady o Amazzoni;
- categoria Open;

## **6.4 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE CATEGORIE**

E' vietata la partecipazione nelle categorie Novice, Senior o Amateur, ai binomi che abbiano preso parte o siano iscritti alla categoria Open.

- Categoria Novice e Novice Youth, - Avviamento e ludico addestrativo. Attitudine: percorsi effettuati alla sola andatura del trotto e disegnati con minimo 4 e massimo 8 difficoltà (figure e passaggi); non potranno essere incluse le seguenti figure: ostacoli, barili e siepi.
- Categoria Youth, Lady o Amazzoni, Senior o Amateur - Percorsi effettuati alle andature libere e disegnati con minimo 4 e massimo 10 difficoltà (ostacoli, figure e passaggi);
- Categoria Open - Percorsi effettuati alle andature libere e disegnati con minimo 6 e massimo 12 difficoltà (ostacoli, figure e passaggi);

## **7. CARATTERISTICHE TECNICHE DELLE PROVE**

L'obiettivo della Gimkana western è quello di esaltare la capacità sia del cavallo che del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà che possono essere incontrate nei campi o che possono evidenziare l'empatia esistente nel binomio cavallo/cavaliere. Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori

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. Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio, per consentire ai concorrenti di visionare il campo a piedi. Ogni concorrente dovrà entrare in campo solo dopo specifica chiamata dello speaker o suono della campana e la partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo per cui non è ammesso alcun ricorso.

Il cavaliere che durante l'esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo solo se non ha ancora effettuato la difficoltà successiva. Se egli abbatte, anche parzialmente, una difficoltà non ancora affrontata, il personale di campo provvederà al suo ripristino ed il tempo necessario sarà aggiunto a quello realizzato.

Se il cavaliere ne abbatte una già superata, o la attraversi, il binomio non verrà eliminato se il Giudice non ne ha fatto espresso diniego. I binomi che chiamati per tre volte alla partenza non si presentano saranno eliminati. I binomi che non diano inizio alla prova trascorsi 45" dopo il suono della campana o dal segnale dello speaker, acquisiranno un tempo pari a quello della prova più quello impiegato oltre i 45" ad iniziare la prova stessa.

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

E' obbligatorio indossare il cappello western, salvo specifico esonero del Presidente di Giuria o Giudice Unico mediante affissione di avviso scritto esposto in bacheca.

I cavalieri youth e novice youth dovranno essere accompagnati e seguiti in campo dal loro istruttore. Per tali categorie è obbligatorio l'uso del casco.

### **7.1 Campo di gara**

Il campo di gara per la prova di Gimkana Western consiste in un rettangolo dalle dimensioni minime di 50 X 30 m posto in piano libero da sassi od oggetti che potrebbero danneggiare i concorrenti. È fortemente raccomandato di impiegare una superficie in sabbia. Il cancello d'entrata in campo gara dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso per tutta la durata della gara. Sarà unicamente aperto per permettere l'ingresso e l'uscita dei concorrenti.

La gara inizierà nel momento in cui il concorrente supera la linea di partenza in campo gara. Il tempo di gara in campo verrà registrato dal cronometrista mediante cellule fotoelettriche e la gara terminerà quando il concorrente supererà la linea di arrivo. Solo un cavallo dovrà essere presente all'interno del campo di gara. Il cavaliere è ammesso ad entrare in campo gara solo a cavallo e potrà scendere solo dopo essere uscito pena l'eliminazione del binomio dalla gara.

### **7.2 Massima durata della prova (tempo massimo consentito).**

La durata di tempo consentito per la prova è calcolata in base alla velocità del galoppo di lavoro per la distanza che deve essere coperta più il tempo richiesto per affrontare le difficoltà lungo il percorso, come stabilito dal Disegnatore del percorso e riportato nel grafico della prova. Il doppio del tempo prescritto è il tempo massimo consentito ed il suo superamento comporta l'eliminazione. Ogni secondo iniziato in più oltre il tempo massimo consentito, comporta una ulteriore penalità di un secondo.

### **7.3 Ostacoli**

Il termine ostacolo contraddistingue una difficoltà che deve essere superata dal binomio pena l'esclusione dalla gara o l'addebito di penalità.

La descrizione degli ostacoli da impiegare nelle prove di Gimkana, come pure il modo di eseguirli, è descritto nell'articolo 8 del presente regolamento.

Solo gli ostacoli indicati in detto elenco possono essere impiegati, in modo da evitare sorprese durante le gare con ostacoli di difficoltà di cui i concorrenti non sono al corrente.

Tutti gli ostacoli devono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra) e numerati.

Per eseguire con successo un ostacolo un cavaliere deve:

- eseguire il movimento tecnico richiesto per il superamento dell'ostacolo;

Lo stesso ostacolo può essere programmato due volte, ma la ripetizione deve essere eseguita in direzione inversa

Gli ostacoli sono numerati nel rispettivo ordine in cui devono essere eseguiti con il numero sul lato destro delle bandierine d'ingresso.

### **7.4 Penalità**

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. Nelle categorie Novice, Novice Youth, Esordienti e Debuttanti alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di 20 secondi sul tempo totale effettuato.

### **7.5 Errore di percorso**

L'errore di percorso è un errore di avvicinamento ad un ostacolo o nell'eseguire gli ostacoli fuori della sequenza. È considerato un errore, e comporta l'eliminazione, quando un concorrente cerca di eseguire l'ostacolo senza:

- aver corretto il modo di eseguire l'ostacolo;
- aver eseguito l'ostacolo precedente.

### **7.6 Classifica**

Al termine della prova di velocità dovrà essere predisposta dalla segreteria apposita classifica che terrà conto del tempo conseguito da ciascun concorrente.

La classifica individuale sarà stabilita in base alla somma dei tempi assegnati a ciascun binomio. Vincitore è colui che ha totalizzato il tempo più basso. In caso di parità del tempo di gara si ha l'ex-aequo. Nelle gare di campionato Italiano o Regionale ove è previsto una graduatoria in base al punteggio stabilito dall'apposito regolamento, a parità di punteggio sarà considerato il tempo totale delle gare effettuate dal concorrente. Le schede dei Giudici, dopo che sarà stata compilata e controllata la classifica, a premiazione avvenuta, potranno essere distribuite ai concorrenti previa autorizzazione del Presidente di Giuria della manifestazione.

### **7.7 Bardatura del cavallo e tenuta del cavaliere**

Nelle gare di Gimkana un Commissario o il Presiede di Giuria o il Giudice unico, è incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature. Indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento comporterà l'eliminazione del concorrente dalla gara. La perdita del cappello non comporta l'eliminazione dalla prova. Sono vietati gli speroni atti a ferire il cavallo. Sono consentite le protezioni agli arti e può essere autorizzata dalla Giuria, la cuffia antimosche.

### **7.8 Campo di prova o riscaldamento**

Un campo di prova piano e livellato, deve essere a disposizione dei concorrenti fin dal giorno precedente le manifestazioni. Sarà aperto ufficialmente un'ora prima dell'inizio della prima categoria, verrà chiuso mezz'ora dopo il termine dell'ultima gara prevista. Nel campo di prova deve essere esposta una tabella con l'ordine di partenza. Il campo di prova deve essere predisposto in modo che i cavalli in lavoro non disturbino il concorrente in gara. I cavalieri Youth dovranno obbligatoriamente indossare il copricapo rigido a norma anche in campo prova.

### **7.9 Permessi e divieti nei campi prova**

E' consentito:

- l'uso di stinchiere, paranocche, e paraglomi, fasce da lavoro, ogni altra protezione degli arti; qualsiasi tipo di bardatura, finimenti, imboccature autorizzate (vedi art. 5.1 del presente Regolamento) per la prova;
- lavorare il cavallo alla corda con redini elastiche o fisse, o con le redini lunghe.

È proibito:

- lavorare il cavallo montato con paraocchi,
- far montare il cavallo da altri in prove di Campionati,

### **7.10 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 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, di riprendere la propria prova, dal punto e dal tempo in cui la stessa era stata interrotta

### **7.11 Eliminazione**

Ogni resistenza da parte del cavallo che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio per più di 10 secondi è punita con l'eliminazione.

Sono inoltre cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature del cavallo;
- non presentarsi alla partenza entro la terza chiamata;
- caduta del cavallo o del cavaliere;
- imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari;
- aiuti di compiacenza;
- errore di percorso non corretto;

- terzo rifiuto ad affrontare le difficoltà;
- superamento del tempo limite;
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria o del Giudice Unico;
- scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara;
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento;
- non indossare il copricapo rigido a norma per le categorie Youth e Novice Youth.

## **8 LISTA DEGLI OSTACOLI**

I percorsi delle specialità di Gimkana hanno un numero totale di ostacoli da 4 a 12, a secondo della categoria, scelti dal Disegnatore e/o costruttore del percorso tra i seguenti:

**1. Ostacolo Semplice** – L'ostacolo semplice è un ostacolo dritto e dovrà avere le seguenti caratteristiche:

altezza massima cm. 50 per tutte le categorie, esclusa la OPEN a quattro divisioni o a unica divisione, che avrà altezza massima cm. 60, larghezza massima cm. 30 diametro delle barriere cm 10/12. Il fronte dell'ostacolo non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo in maniera naturale e con sicurezza. L'abbattimento dell'ostacolo comporterà 5 secondi di penalità. Oltre il terzo rifiuto o scarto o difesa, il cavaliere sarà eliminato; in questi casi, per le Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, ma il binomio, dopo il terzo tentativo potrà continuare la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi.

**2. Ostacolo Largo** – Tale ostacolo è previsto soltanto per la Cat. OPEN a quattro divisioni o ad unica divisione, ove potrà essere montato un ostacolo con le seguenti dimensioni massime: cm. 60 di altezza per cm. 60 di larghezza. Il fronte dell'ostacolo non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Il cavallo deve avvicinarsi e saltare questo ostacolo in maniera naturale e con sicurezza. L'abbattimento comporterà 5 secondi di penalità. Oltre il terzo rifiuto o scarto o difesa, il cavaliere sarà eliminato; in questi casi, per le Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, ma il binomio,

dopo il terzo tentativo potrà continuare la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi.

L'ostacolo Largo potrà essere, anche formato da un ostacolo dritto e da una siepe.

**3. Siepe** -La siepe dovrà avere le seguenti caratteristiche: altezza cm. 40, larghezza cm. 20 per ogni elemento. Il fronte dell'ostacolo non potrà essere inferiore a 3,00 metri. La difficoltà si potrà trovare sia formata da un elemento che da due. L'abbattimento o il notevole spostamento:

[Es. per notevole spostamento s'intenderà: 1) quando la siepe singola non sarà più in linea con i pilieri o con le piante che la delimiteranno; 2) quando nella doppia siepe, i due elementi non saranno più in linea tra loro o con i pilieri o con le piante che le delimiteranno] comporteranno 5 secondi di penalità. Oltre il terzo rifiuto o scarto o difesa, il cavaliere sarà eliminato; in questi casi, per le Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, ma il binomio, dopo il terzo tentativo potrà continuare la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi. Le siepi saranno delimitate ai lati da pilieri anche naturali (piante) il cui abbattimento comporterà una penalità di 3 secondi.

**4. Il Cannello** - può essere sia di metallo che in legno, privo di viti di fissaggio sporgenti e/o saldature sporgenti, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza cm. 135 altezza variabile da cm. 135 a cm.140 e chiuso con una maniglia di chiusura idoneamente rivestita. Il palo di sostegno del cancello dovrà essere rotondo od ovale. Si possono altresì prevedere ai lati n°2 staccionate fisse (o amovibili di cm. 200 ciascuna). 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 una penalità di 10 secondi. Il cancello potrà essere aperto solo verso l'esterno e non sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. Il tempo massimo di esecuzione sarà di 30 secondi. L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento. Trascorsi 30 secondi il cavaliere sarà eliminato dalla gara. Per i cavalieri della categoria Novice non è richiesta la chiusura del cancello. L'abbattimento o lo spostamento dei pilieri di sostegno della difficoltà o degli elementi di decoro, posti lateralmente

al cancello, comporterà addebito di 10 secondi di penalità. Il Cannello potrà essere montato a discrezione del Giudice di gara, sia a mano destra sia a mano sinistra, non sarà vincolante lo schema del percorso.

**5. Trasferimento di oggetto** - La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto (bottiglia in plastica, cono, ferro di cavallo o simili) dalla punta di un piliere, alla punta di un altro piliere. La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare da 120 centimetri a 5 metri. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto e del piliere insieme, comporterà 7 secondi di penalità.

**6. Passi Laterali o side pass** - La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi. 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. L'uscita anticipata dalla barriera comporta la ripetizione della difficoltà. L'eventuale uscita di uno o più arti 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 Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione, il binomio oltre il terzo tentativo potrà continuare il percorso, ricevendo 20 secondi di penalità.

**7. Passi Laterali con trasferimento di oggetto** - La difficoltà è costituita da un piliere alla cui estremità sarà posto un oggetto (Ferro di cavallo o Bicchiere), da una barriera di cm. 30 alloggiata su dei supporti di cm. 3/5 e da un piliere dove l'oggetto sarà successivamente riposto. 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, l'abbattimento della barriera 5 secondi di penalità e la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto e del piliere comporterà 7 secondi di penalità. L'uscita anticipata dalla difficoltà obbliga il cavaliere a ripetere la prova. Dopo il terzo rifiuto o tentativo infruttuoso il cavaliere sarà eliminato dalla gara. Per la Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione, il binomio oltre il terzo tentativo potrà continuare il percorso, ricevendo 20 secondi di penalità.

**8. Boa (Paletti o Barili di delimitazione percorso)** - I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. 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 ad errore di percorso e quindi l'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta per una seconda volta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere. Per la Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione, il binomio oltre il secondo tentativo potrà continuare il percorso, ricevendo 20 secondi di penalità.

**9. Ponte** - Il Ponte dovrà avere le seguenti caratteristiche: lunghezza minima cm. 350, larghezza cm. 100/140, altezza da terra cm. 10. Il passaggio potrà essere effettuato solo all'andatura di passo. Ai lati di esso è posta una difficoltà, come il trasferimento di oggetto e la mancata esecuzione della difficoltà comporterà una penalità di 15 secondi. Il Cavaliere che al terzo tentativo non riuscirà ad attraversare il ponte sarà eliminato. Il mancato passaggio del ponte comporta l'eliminazione del concorrente dalla gara. Per le categorie: Youth, Novice Youth e Novice, il ponte sarà transitato senza la difficoltà sopra detta.

**10. Slalom con Paletti** - L'altezza di ciascuno paletto potrà essere di cm. 180/200, mentre la distanza tra un paletto e quello successivo potrà essere variabile tra i 5 metri ed i 6,5 metri. L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 secondi di penalità. Il numero dei paletti sarà a discrezione del Presidente di Giuria o del Giudice Unico secondo la dimensione del campo di gara. 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.

**11. Corridoio o Strettoia** - Il Corridoio o strettoia sarà delimitato da n. 4 o 6 barriere lunghe cm. 300, poste su pilieri o sostegni, a cm. 100/110 da terra e distanti tra loro cm. 120/160 (larghezza).

L'abbattimento di ogni barriera di delimitazione comporterà 5 secondi di penalità. Il Corridoio o strettoia può essere transitato a qualsiasi andatura. La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione del binomio.

**12. 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.

**13. 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. 110/150, altezza delle delimitazioni laterali del percorso di cm. 100/120 da terra. 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. Il percorso sarà delimitato da paletti di diametro di cm. 10 inseriti in basi di cm. 20 sormontate da pali di diametro cm 8/12.

L'oggetto o la campana si troverà inserito in alto ad un piliere a cm. 200 da terra e dovrà essere sfilato o suonata con le mani.

Nell'impossibilità che il binomio possa effettuare i passi indietro, perché abbattute le barriere e/o il supporto dell'oggetto, sarà eliminato dalla gara. L'abbattimento di ogni barriera laterale, frontale e/o del supporto dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità. Il cavaliere della categoria Novice che al trascorrere del tempo massimo non sarà riuscito a sfilare l'oggetto, potrà continuare il percorso, ricevendo ulteriori 20 secondi di penalità, oppure completare la giusta esecuzione dei passi indietro per non incorrere nella penalità.

**14. Passi Indietro a Slalom** - I passi indietro a slalom dovranno essere effettuati trasferendo un oggetto dal primo paletto al terzo paletto, eseguendo uno slalom a cavallo indietreggiando e ponendo l'oggetto nell'apposito alloggiamento. Nell'esecuzione, l'abbattimento di ogni singolo paletto, sarà sanzionato con 5 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto e del piliere, ove sarà alloggiato il medesimo, comporterà una penalità di 7 secondi. La distanza tra i paletti dovrà essere di cm. 300. Oltre il terzo rifiuto o tentativo infruttuoso, il cavaliere sarà eliminato. Per la Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, il binomio oltre il terzo tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi.

**15. Passi Indietro Liberi** - I passi indietro dovranno essere effettuati trasferendo un oggetto dal primo paletto al terzo paletto indietreggiando con il cavallo in linea retta. Nell'esecuzione, l'abbattimento di ogni singolo paletto, sarà sanzionato con 5 secondi di penalità. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità. La distanza tra i paletti dovrà essere di cm. 300. La caduta dell'oggetto e del piliere, ove sarà alloggiato il medesimo, comporterà 7 secondi di penalità. Oltre il terzo rifiuto o tentativo infruttuoso, il cavaliere sarà eliminato. Per la Cat. Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, il binomio oltre il terzo tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi.

**16. Quadrato** - Il Quadrato è composto da quattro barriere, lunghe cm. 300 ciascuna, di diametro cm 8/12, poste su di un solo lato del quadrato in supporti di altezza cm. 5 e dall'altro lato a terra. 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 indicata dal percorso. La caduta di una barriera anche da un solo alloggio comporterà 5 secondi di penalità. 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 secondi.

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 a danno del cavaliere, prima di affrontare la

difficoltà successiva. Oltre la terza ripetizione infruttuosa il cavaliere sarà eliminato. Per la Cat.Novice, Youth, Cavalli Esordienti e Debuttanti non vi sarà eliminazione dalla gara, il binomio oltre il terzo tentativo potrà proseguire la gara terminando il percorso con addebito di 20 secondi.

**17. Bandiera -**

La bandiera è posta sopra un alloggiamento ad un'altezza di circa 90/100 cm da terra. Il cavaliere dovrà prenderla e portarla all'arrivo. La mancata esecuzione della difficoltà comporterà l'eliminazione del binomio. Nell'esecuzione di questa prova non ci saranno penalità.

**18. Croce di S. Andrea –**

La difficoltà è composta da un ostacolo dritto formato da due pilieri di altezza cm.180/200 e due barriere in legno poste a croce e avente le seguenti caratteristiche: altezza massima laterale delle barriere cm. 80 e altezza massima al centro della croce cm. 40. Il fronte dell'ostacolo non potrà essere inferiore a 3,00 metri. L'abbattimento di ogni singola barriera comporterà una penalità di 5 secondi. La Croce di S. Andrea è una difficoltà collocabile solo nelle gare della categoria open.

**19. Barriere a terra –**

La difficoltà è composta da barriere a terra in numero variabile da 2 a 4, poste ad una distanza tra loro di 90/120 cm. Il cavallo dovrà attraversare le stesse al passo senza saltare e dovrà compiere una sola battuta in ogni spazio. L'uscita anticipata comporterà la ripetizione della difficoltà. Lo spostamento di ogni barriera dalla propria allocazione comporterà una penalità di 5 secondi per ogni barriera spostata. 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 Settore Gimkana Western FISE.

**Art. 2**

Possono partecipare ai Campionati tutti i cavalieri tesserati F.I.S.E.. I binomi potranno appartenere a tutte le categorie di Gimkana Western.

Non esistono prove di selezione o altre limitazioni che impediscono l'iscrizione alle gare del campionato italiano

individuale e non quanto previsto dal Regolamento e dai requisiti generali dettati dalla FISE.

Potranno essere previste gare regionali selettive e propedeutiche per l'invio dei binomi partecipanti alla gara finale della Coppa delle Regioni o ai Campionati Italiani.

**Art. 3**

Sarà attribuito il titolo di Campione Italiano individuale per ogni singola categoria che deriverà dalla somma dei tempi ottenuti nelle diverse prove effettuate dallo stesso binomio. Qualora il campionato venga svolto in più tappe, la classifica sarà determinata dalla somma dei tempi ottenuti nelle varie manifestazioni.

Sarà attribuito il titolo di squadra vincitrice della Coppa delle Regioni per ogni singola categoria che deriverà dalla somma di tempi ottenuti nelle diverse prove effettuate dai componenti la stessa squadra, qualificati per la gara finale.

**Art.4**

Il Regolamento del Campionato Regionale sarà stabilito dal Comitato Regionale F.I.S.E. competente per territorio.

**ALLEGATO 1**

**CODICE DI CONDOTTA**

1. Negli sport equestri la tutela del benessere del cavallo deve costituire il principio fondamentale di ogni Regolamento

2. Il benessere del cavallo deve predominare sugli interessi degli allevatori, degli addestratori, dei cavalieri, dei proprietari, dei commercianti, degli organizzatori e degli sponsors.
3. Tutte le cure e trattamenti veterinari somministrati ai cavalli devono essere effettuati allo scopo di assicurare la loro salute ed il loro benessere.
4. L'alimentazione, la salute, l'igiene e la sicurezza dei cavalli, devono essere sempre mantenuti ai massimi livelli.
5. Durante il trasporto, devono essere presi adeguati provvedimenti, per assicurare una ventilazione idonea, foraggiamento ed abbeveramento regolari dei cavalli.
6. Particolare cura dovrà essere posta in merito al miglioramento della istruzione, durante l'addestramento e la pratica degli sport equestri.
7. La salute e la competenza del cavaliere sono ritenute qualità essenziali nell'interesse del cavallo.
8. Ogni tipo di equitazione ed ogni metodo di addestramento devono tener conto del cavallo come essere vivente, e non devono essere utilizzate le tecniche che la F.I.S.E. e la F.E.I. considerano come coercitive e non ammesse.
9. La F.I.S.E. farà adeguati controlli affinché il benessere del cavallo sia rispettato da persone, società e associazioni.
10. I regolamenti nazionali ed internazionali dello sport in merito alla protezione del cavallo devono essere rispettati non solo durante le gare, ma anche durante l'addestramento ed il lavoro quotidiano.
11. Le norme riguardanti le gare ed i regolamenti in generale saranno periodicamente revisionati al fine di assicurare quanto più possibile il rispetto del cavallo.