



REGOLAMENTO GIMKANA WESTERN

1. LA GIMKANA

La disciplina della Gimkana è una prova di tecnica, precisione e velocità. E' richiesta 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, risultato di un addestramento valido e di un allenamento razionale. Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, ben livellato e delimitato, con dimensioni idonee all'attuazione di una competizione di Gimkana e mantenuto in condizioni uguali per tutta la durata della manifestazione. Il terreno di gara dovrà sempre essere verificato ed autorizzato dal Presidente di Giuria su indicazione del Direttore di Campo (se presente). La competizione comprende una o più prove in cui il Cavaliere monta uno o più cavalli in un percorso prestabilito.

2. CATEGORIE GAREGGIANTI

Le categorie dei gareggianti saranno:

- **NOVICE YOUTH** → riservata ai cavalieri dai 9 ai 18 anni **SENZA** esperienza. Con classifica, ma senza squalifica. Sono consentite solo le andature di **PASSO** e **TROTTO**.
- **AMATOR** → riservata ai cavalieri senza esperienza, senza limite di età. Con classifica, ma senza squalifica.
- **YOUTH** → riservata ai cavalieri dai 9 ai 18 anni **CON** esperienza. Con classifica e squalifica.
- **OPEN** → riservata ai cavalieri **CON** esperienza, senza limite di età. Con classifica e squalifica.

N.B.: i cavalieri iscritti alle categorie ESPERTI (YOUTH e OPEN) NON potranno in nessun modo gareggiare anche nelle categorie inferiori. Gli iscritti alla categoria OPEN potranno gareggiare SOLO nella categoria OPEN, gli iscritti alla categoria YOUTH potranno competere SOLO nelle categorie YOUTH e OPEN. Questo per garantire equità e correttezza tra i vari concorrenti nelle varie categorie.

3. ELIMINAZIONE (NO TIME)

Una difficoltà **non** eseguita correttamente potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio dell'esercizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

Nella categoria **NOVICE YOUTH** se il cavaliere rompe di galoppo deve rifare l'esercizio al trotto.

La mancata esecuzione di un ostacolo, solo per le categorie **CON** esperienza (**YOUTH** e **OPEN**), sarà errore di percorso e comporterà il **NO TIME**, ovvero la squalifica del binomio.

La mancata esecuzione di un ostacolo nelle categorie **SENZA** esperienza (**NOVICE YOUTH** e **AMATOR**) non comporta la squalifica, ma comporta l'aggiunta di 20 secondi di penalità al tempo del cavaliere.

Sono causa di eliminazione:

- Ogni resistenza da parte del cavallo indotta volontariamente dal cavaliere che impedisca la corretta continuazione dell'esercizio
- Evidente zoppia del cavallo
- Ferite o fiaccature del cavallo
- Indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento
- Non indossare il caschetto e il corpetto di sicurezza da parte dei minorenni

4. ORDINE DI PARTENZA

L'ordine di partenza è stabilito per sorteggio che verrà effettuato appena concluse le iscrizioni.

5. REGOLE DI GARA

Il campo gara per la prova di Gimkana può essere costituito dai seguenti ostacoli:

- ✓ **STRETTOIA**
- ✓ **BACK CON CAMPANA**
- ✓ **CANCELLO**
- ✓ **SLALOM TRA PALETTI**
- ✓ **BIDONI**
- ✓ **QUADRATO (360°)**
- ✓ **BARRIERE A TERRA**
- ✓ **PEDANA CON SPOSTAMENTO OGGETTO**

- ✓ **BOA**
- ✓ **PASSI LATERALI**

Il cavaliere deve obbligatoriamente presentare il cavallo davanti all'ostacolo, in caso di rifiuto deve riproporre il cavallo sull'esercizio fino al via del giudice di campo, che avverrà dopo 20 secondi. Dopo il via del giudice verranno applicati 20 secondi di penalità al tempo del cavaliere.

Gli errori di percorso comportano la squalifica, eccetto per le categorie NON esperti. Una difficoltà non eseguita correttamente potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio dell'esercizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

Il cancello di entrata del campo gara dovrà essere sorvegliato e mantenuto chiuso.

RICOGNIZIONE CAMPO GARA

La ricognizione del campo gara, potrà essere effettuata soltanto a piedi e con la presenza e l'autorizzazione dei giudici.

OSTACOLI PENALITA' E SPECIFICHE TECNICHE

STRETTOIA

Caratteristiche tecniche:

- Lunghezza barriere: 300 cm
- Diametro: 10 cm
- Distanza tra le due barriere: 130 cm

La strettoia consiste in due pali messi uno parallelo all'altro alla distanza di 130 cm l'una dall'altra. I due pali saranno posti su dei tacchetti di legno rialzati, da cui non dovranno cadere per non avere penalità.

La difficoltà del cavaliere starà nel passare in mezzo alla strettoia senza far cadere i due pali dai tacchetti di legno. Può essere transitata a qualsiasi andatura.

L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 sec. di penalità.

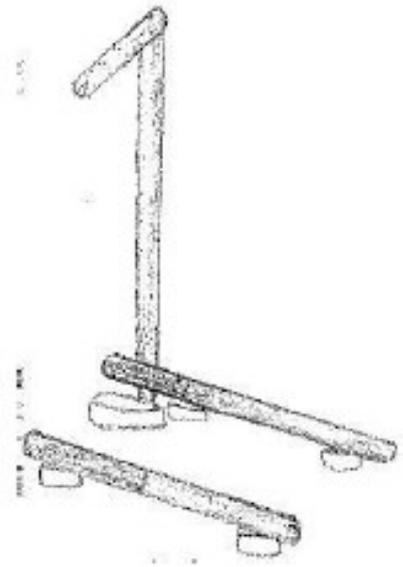
La mancata esecuzione comporterà 10 secondi di penalità nelle categoria **NON ESPERTI (Novice Youth e Amator)**.

Per le categorie ESPERTI (Youth e Open), la mancata esecuzione della difficoltà comporterà il **NO TIME** ovvero l'eliminazione del binomio. Il **NO TIME** sarà comportato anche dall'abbattimento della difficoltà che darà luogo all'impossibilità di eseguire correttamente l'esercizio.

BACK con CAMPANA

Caratteristiche tecniche:

- Lunghezza barriere: 300 cm
- Diametro: 10 cm
- Distanza tra le due barriere: 110/140 cm max
- Altezza piliere campana: 200 cm (base compresa)



Il back consiste in due barriere, posizionate sopra dei tacchetti di legno, poste una parallela all'altra. Alla fine delle due barriere sarà posizionata la campana.

Il cavaliere dovrà entrare in mezzo alle due barriere, suonare la campana e poi uscire dalle due barriere facendo compiere dei passi indietro al suo cavallo.

La campana dovrà essere suonata esclusivamente e obbligatoriamente con l'uso delle mani.

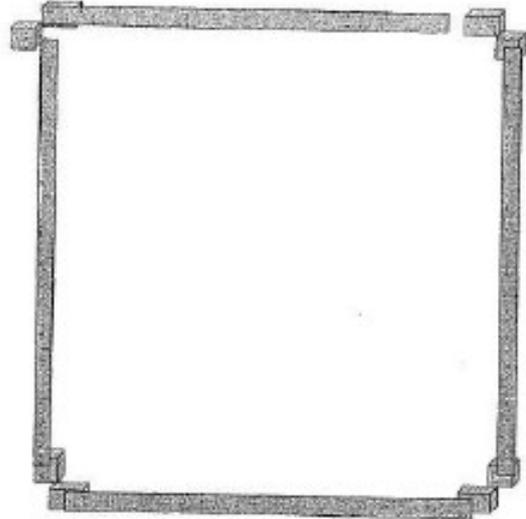
L'abbattimento di ogni elemento della difficoltà comporta 5 secondi di penalità.

La mancata esecuzione dell'esercizio comporterà 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** (Novice Youth e Amator) e un **NO TIME** (squalifica) per le categorie **ESPERTI** (Youth e Open).

QUADRATO (360°)

Caratteristiche tecniche:

- Lunghezza barriera: 300 cm
- Diametro: 10 cm
- Tacchetti → altezza totale: 8 cm
- Incavo: 5 cm



Il quadrato è composto da 4 barriere poste su tacchetti di legno posizionate come da figura.

Il cavaliere dovrà entrare nel quadrato dal lato indicato dal percorso, dovrà effettuare un giro su se stesso di 360° ed uscire dalla parte opposta a quella di entrata.

La caduta di ogni barriera comporta 5 secondi di penalità. Per ogni arto del cavallo che fuoriesce dal quadrato durante l'esecuzione dell'esercizio sono 5 secondi di penalità.

Il cavallo dovrà entrare nel quadrato obbligatoriamente con gli arti anteriori. L'uscita o l'entrata del binomio dal lato errato o la mancata esecuzione della difficoltà comporterà errore di percorso quindi 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** (Novice Youth e Amator) e un NO TIME per le categorie **ESPERTI** (Youth e Open).

SLALOM CON PALETTI

Caratteristiche tecniche:

- Altezza paletti: 200 cm
- Distanza tra paletti: 640 cm



Il numero di paletti presenti in campo può essere al massimo di 6 paletti.

L'abbattimento di ogni paletto comporta 5 secondi di penalità.

La mancata esecuzione o un errore di percorso comporterà 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** e un **NO TIME** per le categorie **ESPERTI**.

PEDANA CON SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO

Caratteristiche tecniche:

- Larghezza: 120 cm
- Lunghezza: 250 cm
- Altezza: 5/10 cm
- Altezza pilieri: 180/200 cm
- Materiale pedana: legno



Il cavaliere dovrà passare sopra alla pedana, fermarsi e spostare l'oggetto da un piliere all'altro. L'andatura di passaggio sulla pedana è libera con obbligo di trasferimento dell'oggetto.

La caduta di ogni elemento (piliero o oggetto) comporta 5 secondi di penalità. Ogni arto del cavallo che fuoriesce dalla pedana durante l'esecuzione della difficoltà comporterà 5 secondi di penalità.

La mancata esecuzione comporta 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** e il **NO TIME** per le categorie **ESPERTI**.

La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento comporta la mancata esecuzione dell'esercizio.

BARRIERE A TERRA

Caratteristiche tecniche:

- Lunghezza barriere: 300 cm
- Diametro: 10 cm
- Distanza tra le barriere: 100 cm



La difficoltà è composta da 4 barriere posizionate sopra a dei tacchetti di legno, poste una parallela all'altra ad una distanza di 100 cm l'una dall'altra.

Il cavallo dovrà attraversare le barriere senza saltarle, con andatura di trotto compiendo almeno una battuta in ogni spazio.

L'abbattimento di ogni barriera comporterà 5 secondi di penalità.

La mancata o errata esecuzione (es. andatura errata) comporterà 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** e il **NO TIME** per le categorie **ESPERTI**.

BOA

Caratteristiche tecniche:

- Paletto → altezza: 180/200 cm
diametro: 5/6 cm
- Barile → materiale: metallo

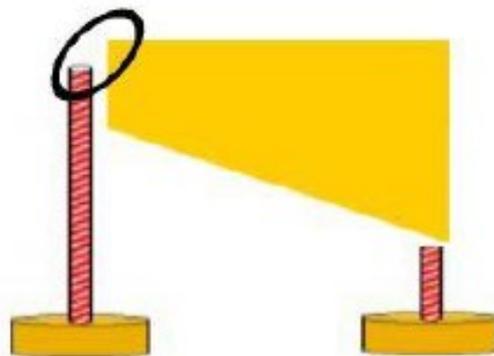


La boa può essere costituita da un barile o da un paletto per delineare il percorso.
Dovrà essere presa a mano destra o a mano sinistra a seconda del percorso.
L'abbattimento della boa comporta 5 secondi di penalità.
La mancata o errata esecuzione comporterà 10 secondi di penalità per le categorie **NON ESPERTI** e il **NO TIME** per le categorie **ESPERTI**.

CANCELLO

Caratteristiche tecniche:

- Battente → Larghezza: 135 cm
Altezza lato lungo: 80 cm
Altezza lato corto: 20 cm
- Pali Sostegno → Diametro: 5/6 cm
Altezza: 140/150 cm (base compresa)
Diametro base: 50/60 cm



Il cancello può aprirsi verso destra o verso sinistra a seconda del percorso.
Il cavaliere dovrà aprire il cancello verso l'esterno, esclusivamente con l'uso delle mani, passare al suo interno e richiuderlo.
Durante l'esecuzione non è obbligatorio tenere la mano sulla maniglia del cancello.
L'esecuzione è completata solo quando la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento.

Per i cavalieri **NON ESPERTI** (Novice Youth e Amator) non è richiesta la chiusura del cancello.

L'abbattimento di ciascun elemento comporterà 5 secondi di penalità.

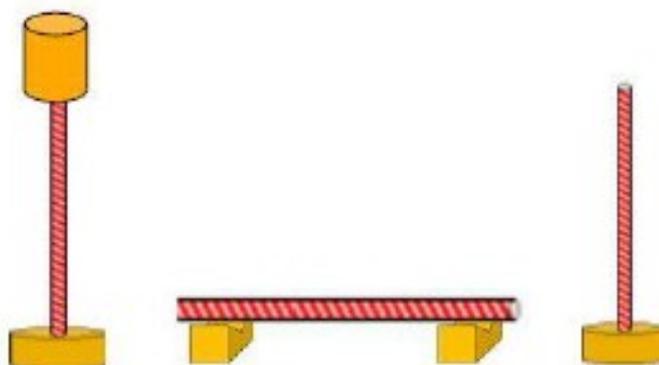
La mancata o errata esecuzione comporta 10 secondi di penalità nelle categorie **NON ESPERTI** e il **NO TIME** nelle categorie **ESPERTI**.

L'abbattimento di un elemento che compromette la conclusione dell'esercizio, verrà giudicato come mancata esecuzione.

PASSI LATERALI CON SPOSTAMENTO DELL'OGGETTO

Caratteristiche tecniche:

- Lunghezza barriera: 300 cm
- Diametro: 10 cm
- Altezza paletto: 180/200 cm



La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrati in legno. Può essere una sola barriera o due barriere, le quali formano una "L".

Il cavallo deve essere posizionato in modo che la barriera si trovi perpendicolare sotto di sé; con passi laterali a destra o a sinistra deve attraversare la barriera per tutta la sua lunghezza. Se eseguito con un solo arto o se, durante l'esecuzione il cavallo esce con tutti e 4 gli arti, si dovrà ripetere l'esercizio da capo.

In caso di mancata esecuzione, sarà **NO TIME** per le categorie **CON** esperienza o 10 secondi di penalità per le categorie **SENZA** esperienza.

Ogni arto che il cavallo fa uscire dalla traiettoria, sono 5 secondi di penalità.

Inoltre a questo esercizio può essere aggiunto lo spostamento dell'oggetto, ovvero saranno posti due paletti, uno in cima alla barriera e l'altro in fondo, con sopra ad uno di essi un oggetto, che può essere un bicchierino. Il cavaliere prima di cominciare ad eseguire i passi laterali deve prendere un oggetto, che sarà posto su un paletto accanto alla barriera, e attraversando la barriera deve arrivare a poggiarlo su un altro paletto, il quale sarà posto all'altro lato della barriera.

La caduta di ogni elemento (oggetto compreso) comporterà 5 secondi di penalità.

La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento è considerata mancata esecuzione e determinerà un **NO TIME** per le categorie **CON** esperienza. La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento (durante l'alloggiamento) è considerata penalità di 5 sec. ; Questa penalità sarà quindi assegnata durante il nuovo alloggiamento sul secondo piliere.

Qualora la caduta avvenisse prima del tentativo, sarà decretato un **NO TIME** per le categorie **CON** esperienza. 20

BARILI

Caratteristiche tecniche:

- Distanza dalla staccionata: 5 m

La difficoltà consiste in 3 barili disposti come previsto nella disciplina di **BARREL RACING**, a forma di triangolo.

L'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso (il primo barile a mano sinistra e gli altri due a mano destra o viceversa).

La mancata esecuzione di questo esercizio comporterà il **NO TIME** nelle categorie **CON** esperienza o 10 secondi di penalità nelle categorie **NON** esperti.

L'abbattimento di ogni singolo barile, comporta 5 secondi di penalità.

