



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



# REGOLAMENTO NAZIONALE GIMKANA WESTERN 2024

## 1. PREMESSA

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

Per tutto quanto non riportato nel presente Regolamento si dovrà fare riferimento alle specifiche normative di settore (come ad esempio Veterinaria e Mascalcia, nonché le varie Regolamentazioni Federali espresse attraverso il Regolamento Ufficiali di Gara e tutte le altre Normative Federali interne).

## 2. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

**2.1** Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana Western riconosciuti dalla Fitetrec-Ante.

Esso deve essere osservato:

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

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

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

**2.2** Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile secondo quanto stabilito dalla polizza in vigore consultabile su sito nazionale: per la partecipazione ai concorsi è necessario regolarizzare la propria patente entro e non oltre le ore 24.00 del giorno antecedente la gara.

## 3. MANIFESTAZIONI

**3.1** Le manifestazioni possono essere indette dalle Associazioni affiliate o aggregate alla Fitetrec-Ante oppure da Comitati Organizzatori o persone fisiche che offrano il necessario affidamento a giudizio della medesima. Le manifestazioni dei circuiti regionali dovranno essere approvate dai Comitati Regionali di competenza. Le manifestazioni di carattere nazionale proposte dal Referente Nazionale di disciplina dovranno essere approvate dal Consiglio Nazionale o dal Presidente Federale.



- 3.2 La richiesta per l'organizzazione di una manifestazione va inoltrata agli organi di competenza tramite apposita modulistica (scaricabile dal sito federale) accompagnata dalle Norme di partecipazione almeno 30 giorni prima dell'evento, per consentire la relativa approvazione e la conseguente divulgazione nei tempi utili.
- 3.3 Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione, dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta dalla Fitetrec-Ante.
- 3.4 Nelle date in cui si disputeranno gare di carattere Nazionale non è consentito autorizzare altri eventi di qualsiasi valenza federale della medesima disciplina. Lo stesso principio si applica all'interno delle Regioni per le gare di Campionato Regionale.
- 3.5 Le autorizzazioni rilasciate dai Comitati Regionali o dal Dipartimento Nazionale dovranno sempre essere esibite al Presidente di Giuria nominato per l'evento.
- 3.6 Per lo svolgimento dei Campionati Regionali non sono ammesse deroghe al Regolamento Nazionale Fitetrec-Ante di Gimkana Western (salvo eccezioni da valutarsi caso per caso con esplicita richiesta di deroga).
- 3.7 Nel programma della manifestazione dovranno essere obbligatoriamente indicati:
  - Categorie di partecipazione
  - Numero dei go
  - Pattern
  - Composizione della Giuria
  - Importi quote iscrizione e scuderizzazione.
- 3.8 Le manifestazioni di carattere sociale indette come sociali Fitetrec-Ante possono essere svolte unicamente all'interno di circoli affiliati/aggregati ed esclusivamente tra tesserati del circolo stesso. Per tesserati si intendono i possessori di patente Fitetrec-Ante rilasciata dal centro organizzatore, e quindi interdetta a tutti coloro che non possiedano questi requisiti. La gara sociale è sempre e comunque di carattere ludico addestrativo e non prevede rimborsi spesa. Le gare a carattere sociale debbono essere comunque comunicate al Comitato Regionale di competenza e rimangono in ogni caso soggette alle varie normative federali di riferimento (certificato medico, tesseramento, etc.) e soggette al presente Regolamento.
- 3.9 Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova un'ora prima dell'inizio della competizione e si intende ultimata mezz'ora dopo la chiusura del campo gara.

## 4. NORME GENERALI

### 4.1 – LA GARA DI GIMKANA WESTERN E IL CAMPO GARA

La gara di Gimkana Western consiste in una prova in cui ciascun binomio partecipante dovrà affrontare un percorso prestabilito. Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, libero da sassi od oggetti che possono danneggiare i concorrenti, ben livellato e delimitato da idonea recinzione (altezza minima 1,00 m).

Il campo gara dovrà avere una misura minima di **25 x 45 m.** (accettato **20 x 40 m** su autorizzazione del Comitato Regionale di competenza). La misura minima obbligatoria da rispettare per le gare Nazionali sarà di **30 x 60 m** (con possibilità di deroga per siti di particolare interesse o spettacolarità). Il fondo deve essere sempre in sabbia o terreno idoneo per la sicurezza di cavalli e cavalieri. La natura del terreno e la sicurezza della stessa può essere valutata dal Presidente di Giuria e/o con deroga concessa dal Comitato Regionale.

Le gare potranno essere articolate su uno o più go a seconda delle esigenze. Ogni parametro dovrà essere riportato all'interno delle Norme di partecipazione.

## 4.2 – IL CAMPO PROVA

Durante le gare i cavalli nel campo prova potranno essere montati esclusivamente da:

- Cavalieri iscritti con i quali effettueranno la gara;
- Istruttore di riferimento o delegato per iscritto;
- Quadri Tecnici Fitetrec-Ante o Assistente Tecnico Equestre.

## 4.3 – LE CATEGORIE

Le gare possono essere svolte solo da chi è in possesso di un'autorizzazione a montare rilasciata dalla Fitetrec-Ante quali la Patente **A1W** - avviamento agonistico, Patente **A2W** – agonistica e Patente **A3GW** – agonistica di specialità.

### Categorie riservate all'avviamento

- **Rookie:**  
Età: da 8 anni compiuti ai 10 anni (dal giorno di compimento degli 8 anni fino al 31 Dicembre del 10° anno)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Young:**  
Età: dagli 11 ai 13 anni (dal 1° Gennaio del 11° anno al 31 Dicembre del 13° anno)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Youth:**  
Età: dai 14 ai 17 anni (dal 1° Gennaio del 14° anno al 31 Dicembre del 17° anno)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Novice:**  
Età: dai 18 ai 21 anni (dal 1° Gennaio del 18° anno al 31 Dicembre del 21° anno)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Novice Senior:**  
Età: dai 22 anni in poi (dal 1° Gennaio del 22° anno a seguire)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Girls:**  
Descrizione: riservata alle giovanissime amazzone  
Età: da 8 anni compiuti fino ai 13 anni (dal giorno di compimento degli 8 anni fino al 31 dicembre del 13° anno)  
Patente: A1W – A1  
Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.
- **Children:**  
Descrizione: riservata ai giovanissimi cavalieri  
Età: da 8 anni compiuti fino ai 13 anni (dal giorno di compimento degli 8 anni fino al 31 dicembre del 13° anno)

Patente: A1W – A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

- **Babes:**

Descrizione: riservata alle giovani amazzoni

Età: da 14 a 21 anni (dal 1° Gennaio del 14° anno al 31 Dicembre del 21° anno)

Patente: A1W – A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

- **Boys:**

Descrizione: riservata ai giovani cavalieri

Età: da 14 a 21 anni (dal 1° Gennaio del 14° anno al 31 Dicembre del 21° anno)

Patente: A1W – A1

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

- **Judget Pattern:**

Patente: A1W – A1

Descrizione: stesse modalità e penalità di gara. Saranno premiate le corrette esecuzioni con un bonus sullo score di 1 secondo per il superamento degli ostacoli senza penalità o di 5 secondi in caso di superamento esemplare, eseguito con corrette manovre come da manuale Formativo di Monta Western (Pivot/spin nel quadrato eseguito correttamente, barriere a terra passate in maniera fluente e con buon assetto del cavaliere, buoni e armonici cambi di galoppo nel Pole, Back armonico e fluente con corretta manovra del cavaliere, un side pass con piedi incrociati, un mini Barrel fluente con cadenza costante).

In caso di penalità sull'ostacolo il bonus sarà 0.

- **Pony:**

È facoltà del Comitato Organizzatore inserire, in presenza di pony (considerata l'altezza di 135 cm compreso di ferratura), una o due categorie dedicate.

In nessuna categoria con **patente A1W** potranno essere montati cavalli di età inferiore a 4 anni.

Le gare in categorie di **avviamento (A1W)** hanno valenza per i circuiti regionali, per gli Special Event e per il Campionato Italiano.

---

È Facoltà del Comitato Organizzatore prevedere, ove richiesto, una categoria ludico-addestrativa propedeutica alla disciplina riservata alle patenti A, con l'esclusione obbligatoria del galoppo, denominata **Walk & Trot**. In quanto ludico-addestrativa può avvenire in presenza del giudice o meno perché non necessaria la classifica.

### **Categorie agonistiche**

- **Junior:**

Età: da 8 anni compiuti ai 18 anni (dal giorno di compimento degli 8 anni al 31 Dicembre del 18° anno) Patente: A2W – A3GW

Obblighi: presenza in campo di un Istruttore.

Opzioni: gli Junior con A2W possono iscriversi alla cat. Non Pro con lo stesso cavallo e gli Junior con A3W possono iscriversi alla cat. Open con lo stesso cavallo

- **Non Pro:**

Età: da 8 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della A2W)

Patente: A2W

Obblighi: nel caso di un minore è obbligatoria la presenza in campo di un Istruttore.

- **Lady:**

Descrizione: categoria riservata alle sole amazzoni.

Età: da 8 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della A2W)

Patente: A2W – A3GW

Lo stesso binomio può iscriversi a più categorie (vedi 4.13).

- **Open:**

Descrizione: categoria riservata esclusivamente alle patenti A3GW e a tutti gli Istruttori (anche se non possiedono la patente A3GW).

Età: dai 14 anni compiuti (soglia minima prevista per l'acquisizione della patente A3GW) Patente: A3GW – o brevetto Istruttore.

- **Colt & Filly:**

Descrizione: Categoria riservata ai cavalli fino al quinto (5°) anno di età (calcolato dal 1° Gennaio 2019 e valido per il Regolamento 2024).

Patente: A2W - A3GW - Istruttore.

Lo stesso binomio può iscriversi a più categorie (vedi 4.13).

- **Over:**

Descrizione: Categoria riservata ai cavalieri dal 50° anno di età compiuto Patente: A2W – A3GW Unica divisione.

Lo stesso binomio può iscriversi a più categorie (vedi 4.13).

- **Istruttori:**

Descrizione: Categoria riservata ai cavalieri in possesso di brevetto tecnico di Istruttore sia western che altro canale.

Patente: Brevetto di Istruttore (Unica divisione indipendentemente se trattasi di 1°, 2° o 3° livello).

Lo stesso binomio può iscriversi a più categorie (vedi 4.13).

#### **4.4 – PATENTI DI ALTRI SETTORI**

- A3W di altra specialità possono partecipare nelle categorie riservate alle A2W.
- A2/A3MDL: potranno partecipare alle categorie riservate alle A2W dopo aver effettuato la verifica per il passaggio dalla Monta da Lavoro Tradizionale al settore della Monta Western.

#### **4.5 – MINORENNI**

Tutti i minori devono essere assistiti in campo da un Istruttore Fitetrec-Ante.



Nel caso delle categorie con patente A2W e A3GW – trattandosi di categorie che prevedono un livello tecnico e professionale superiore rispetto alle patenti A1W – il Quadro Tecnico che accompagna non può fornire suggerimenti.

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

#### 4.5 – ISCRIZIONI

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

Per i minorenni vedere paragrafo precedente.

#### 4.6 – CLASSIFICHE

La classifica della gara di Gimkana Western è determinata dalla somma dei tempi, comprese le penalità, ottenuti nelle singole prove: il piazzamento migliore corrisponderà quindi a chi ha ottenuto il miglior tempo penalità comprese.

Le classifiche Regionali dovranno essere divulgate e consultabili sui siti Regionali di competenza. Per ogni categoria verrà stilata una classifica seguendo il metodo di attribuzione di punteggio più avanti indicato (paragrafo 5.4).

#### 4.7 – NUMERO MINIMO DI PARTENTI E PROVE SOPPRESSE

**Non vi è un numero minimo di partenti per categoria.**

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

#### 4.8 – PASSAGGIO DI CATEGORIA

Dopo tre stagioni agonistiche consecutive i primi due cavalieri classificati nel Campionato Regionale categoria **Novice, Novice Senior, Junior e Non Pro** passeranno alla categoria rispettivamente successiva a partire dal 1° gennaio dell'anno successivo. Per consentire il passaggio di categoria dovranno regolarizzare la loro posizione sottoponendosi a sessione di esami per il conseguimento della patente A2W/A3GW.

Nel caso in cui un cavaliere in possesso della patente A2W, vinca il Campionato Italiano **Junior** e/o Non Pro per due anni consecutivi sarà obbligato a conseguire la patente A3GW.

**Il cavallo primo classificato nella categoria Colt & Filly, sia nei campionati nazionali che regionali non può restare in tale categoria.**

#### 4.9 – ETÀ DEI CAVALLI

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





#### **4.10 – EQUINI AMMESSI**

È possibile partecipare agli eventi regionali e nazionali, oltre che con i cavalli, con tutti gli equini in generale, nei quali verrà stilata una classifica a parte.

#### **4.11 – PASSAPORTO CAVALLI**

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

Ogni cavallo dovrà inoltre essere obbligatoriamente in possesso del Tesseramento Sportivo Federale Fitetrec-Ante per poter partecipare a gare regionali e nazionali e dovrà quindi essere controllato dalla segreteria ufficiale di gara al fine di poterne accettare l'iscrizione.

#### **4.12 – INGRESSI CAVALLI**

Ad ogni cavallo è concesso gareggiare in massimo 3 categorie (6 go) in una giornata per le gare che si articolano su due go. Ad ogni cavallo è concesso gareggiare in massimo 6 categorie per le gare che si articolano su un go unico.

Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a 3 diversi percorsi in diverse categorie.

La presenza degli stessi binomi su più categorie, dovrà prevedere l'inizio delle gare con partenza dalla categoria Open.

Lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie riservate ai Patentati A1W (Cavalli Scuola).

#### **4.13 – POSSIBILITA' DI MONTARE PIU' DI UN CAVALLO**

Durante un evento i cavalieri hanno facoltà di montare un numero illimitato di cavalli.

Per i cavalieri che montano più di un cavallo in una stessa gara, l'ingresso previsto per la successiva prova dovrà prevedere un tempo sufficiente per garantire al concorrente la preparazione del cavallo.

Se un cavaliere monta più di un cavallo, nell'ordine di partenza ci saranno almeno sei concorrenti tra il primo e il secondo cavallo.

È comunque facoltà del Presidente di Giuria spostare l'ordine di partenza dei cavalieri che montano più cavalli.

#### **4.14 – ORDINE DI PARTENZA**

L'ordine di partenza delle categorie è così stabilito:

● **Categorie avviamento: ROOKIE - YOUNG - YOUTH - NOVICE - NOVICE SENIOR - GIRLS - CHILDREN - BABES - BOYS - JUDGETPATTERN - PONY**

● **Categorie agonistiche: COLT & FILLY - OPEN - JUNIOR - NON PRO - OVER - LADY - ISTRUTTORI.**

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

L'ordine di partenza individuale è stabilito per sorteggio che verrà effettuato almeno 30 minuti prima dello svolgimento delle gare.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di pubblicare 24h prima dell'inizio della gara un elenco INDICATIVO dei partecipanti fino ad allora iscritti e relative categorie al fine di rendere





agevole la programmazione per i concorrenti; resta comunque non definitivo fino alla pubblicazione degli ordini di partenza ufficiali.

#### **4.15 – SOSTITUZIONI**

L'iscrizione di un cavallo può essere sostituita con quella di un altro esclusivamente dietro presentazione di certificato approvato o redatto dal veterinario di servizio, sempre che il cavallo stesso venga montato dal medesimo cavaliere. Nei campionati ufficiali il cavallo sostituito non potrà essere ammesso di nuovo in gara fino alla fine del campionato stesso. Non è comunque ammessa la sostituzione di un intero binomio.

Nessuna sostituzione di iscrizione è ammessa a concorso iniziato.

#### **4.16 – CRUDELTÀ**

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

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

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

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

#### **4.17 – MONTA PERICOLOSA**

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo - sia in piano, sia nell'avvicinamento e sia durante il superamento di un ostacolo - nonché eventuali collisioni con la recinzione durante la fermata comporta, a seconda della gravità e a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la sospensione della gara. È severamente vietato, pena il No Time, incitare il cavallo con le estremità delle redini, con fruste o con qualsivoglia oggetto, ivi comprese le mani. Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria.

#### **4.18 – CADUTA**

Si considera caduta del cavaliere quando avviene una separazione tra cavallo e cavaliere tale che questo ultimo tocchi il terreno per rimettersi in sella. Una caduta del cavaliere sarà sempre penalizzata con l'eliminazione (No Time). Il contatto con il terreno del cavaliere è consentito unicamente al termine della prova dopo il passaggio della fotocellula.

#### **4.19 – RECLAMI**



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



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

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

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

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri concorrenti.

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

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

- Dopo la ricognizione ufficiale, per quanto riguarda irregolarità degli ostacoli, distanze ecc.;
- Prima dell'inizio della prova in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile, ed in relazione alla qualifica dei cavalli e dei concorrenti, anche per quanto attiene alle limitazioni di partecipazione alle gare, e la formula della categoria;
- Quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova, e non più di 30 minuti dopo la proclamazione dei risultati finali, in relazione a qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara o in relazione all'irregolarità dei risultati o della classifica.

Nessun reclamo può essere inoltrato alla Procura Federale se non a seguito di reclamo respinto dal collegio giudicante.

#### **4.20 – PERSONALE DI GARA**

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

Fanno parte del personale di gara:

- Giudici
- Segretari
- Speaker
- Segreteria
- Medico
- Cronometristi o incaricato al controllo dell'attrezzatura Polaris autorizzata.
- Personale di campo (deroga per le gare di carattere regionale).

#### **4.21 – GIUDICI**

Le Giurie dovranno essere così composte:

- Competizioni Nazionali: minimo due giudici di livello Nazionale
- Competizioni Regionali: consentita la presenza di un solo Giudice entro 120 Go.



In caso di Giuria con più di due giudici, il terzo potrà essere di livello regionale. In ogni gara ad uno dei Giudici sarà affidata la carica di Presidente di Giuria.

La Giuria dovrà collaborare nel sovrintendere alle gare e assegnare le eventuali penalità, nel controllare le operazioni per la definizione della classifica finale e in eventuali altri compiti a lei attribuiti dal Presidente di Giuria.

Per la nomina dei Giudici e le relative competenze dei medesimi, si faccia riferimento al vigente regolamento Ufficiali di Gara.

Il Presidente di Giuria dovrà inoltre:

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

#### **4.22 – SEGRETERIA DI GARA**

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

La Segreteria di gara provvederà alle iscrizioni dei partecipanti secondo quanto stabilito dal regolamento di gara. Redigerà inoltre ordini di partenza a seguito di sorteggio e stilerà le classifiche finali in base ai risultati.

Nell'espletare le sue funzioni dovrà ottemperare a quanto previsto dal vigente Regolamento delle Segreterie Ufficiali di Concorso.

Nelle manifestazioni nazionali è preferibile la presenza di minimo 2 segretari.

#### **4.23 – COMITATO ORGANIZZATORE**

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

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

- Ambulanza
- Medico di servizio

La presenza del medico e dell'ambulanza deve essere garantita da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il medico dovrà firmare il foglio di presenza fornito dalla segreteria e al termine della manifestazione redigere apposito verbale. Nel caso di temporanea indisponibilità del medico di servizio e/o dell'ambulanza la manifestazione può 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.

- Veterinario di servizio



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

Per gli eventi regionali è accettata anche la sola reperibilità del veterinario di servizio anziché la presenza durante la manifestazione, a discrezione e ad esclusiva responsabilità del Comitato Organizzatore.

- Maniscalco di servizio (accettata reperibilità)
- Speaker

#### **4.24 – CRONOMETRISTI**

**Per le gare nazionali:** Il rilevamento dei tempi realizzati dai concorrenti durante la competizione potrà essere affidata ad una persona di comprovata esperienza (regolarmente tesserata con la Fitetrec-Ante) incaricata dal Comitato Organizzatore in accordo con il Presidente di Giuria.

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

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

**Per le gare Regionali:** In accordo con il Comitato Regionale solo nel caso in cui si disponga di centralina Polarys o apparecchiatura simile con accessori (display, fotocellule, etc) il Comitato Organizzatore potrà affidare il rilevamento dei tempi ad una persona di comprovata esperienza dallo stesso incaricata (regolarmente tesserata con la Fitetrec-Ante) in accordo con il Presidente di Giuria.

#### **4.25 – PROBLEMI TECNICI ED INTERRUZIONE DEL TEMPO**

In caso di guasto alla fotocellula deve essere utilizzato il cronometro a mano. Sarà il Presidente di Giuria ad assumersi questo incarico. Se il guasto avviene a categoria iniziata, i go andranno ripetuti da tutti i concorrenti di quella categoria per uniformità di rilevamento dei tempi. Nel caso in cui vi siano ostacoli posizionati non correttamente, non individuati prima dell'inizio della prova stessa, che possano essere causa di pericolo sia per il concorrente durante la prova, che per il pubblico o gli addetti ai lavori, la Giuria potrà segnalare tempestivamente al concorrente di fermarsi e contestualmente bloccare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane, ecc.

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

#### **4.26 – TENUTA E BARDATURA**

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

##### **• Bardatura del cavallo**

- Sella western con pomo e adeguato sottosella Western
- Testiera e redini Western



#### **Sono ammessi:**

- Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato.
- Qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a D, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare.
- È ammesso l'uso del filetto a torciglione con cannone di diametro non inferiore a mm 8 con qualsiasi tipo di imboccatura senza leve.
- Sono ammessi barbozzali di cuoio, sintetici, a catena piatta o snodata.
- Sono ammessi chiudi-bocca indossati sotto la testiera e posizionati sopra l'imboccatura.
- Sono ammesse tutte le redini tipicamente western comprese quelle chiuse tipiche da Barrel Racing.

#### **Sono vietati:**

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

#### **• Abbigliamento del Cavaliere obbligatorio anche in campo prova:**

- Stivale tipicamente western
- Jeans (di qualsiasi colore, ma adatti all'equitazione)
- Cintura con fibbia 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 (no cappelli in cuoio e/o con falda piccola)
- Per i minori (fino al 31 dicembre dell'anno in cui compiono 18 anni) obbligo di cap e corpetto o tartaruga (omologati per equitazione). Per i cavalieri che hanno l'obbligo dell'uso del caschetto protettivo verrà decretato un No Time qualora il medesimo - durante una gara - dovesse cadere o spostarsi dalla posizione di protezione.

#### **4.27 – ELIMINAZIONE**

Sono cause di eliminazione (No Time):

- evidente zoppia del cavallo
- ferite o fiaccature del cavallo
- non presentarsi alla partenza entro i limiti stabiliti (60 secondi) dalla prima chiamata ufficiale dello speaker
- caduta del cavaliere. La caduta dopo la chiusura delle fotocellule non è considerata no time



- imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari
- errore di percorso non corretto
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria
- scendere da cavallo in campo gara durante il percorso di gara (fatto salvo al termine del percorso dopo il passaggio/chiusura della fotocellula)
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento
- non indossare cap e corpetto/tartaruga per quanti soggetti a tale normativa
- frustare i cavalli, anche con le redini
- abbattimento, prima o dopo la partenza del tempo, di ostacoli non ancora eseguiti.

#### **4.28 – SQUALIFICA**

La squalifica comporta l'immediato abbandono della competizione agonistica con relativa invalida dei risultati sportivi ivi conseguiti.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente con patente non in regola o non valida rispetto alla categoria.
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi prova.
- Compiere crudeltà, brutalità o abusi verso i cavalli.
- La frode.
- Il doping.
- L'uso di un linguaggio offensivo nei confronti della Giuria, dello Staff, del Comitato Organizzatore, degli altri concorrenti, e delle persone presenti alla manifestazione.
- le scorrettezze sportive, o di qualunque genere, che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

### **5. REGOLAMENTAZIONE TECNICA DELLE GARE**

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

#### **5.1 – CARATTERISTICHE DELLE CATEGORIE**

- Categorie Avviamento: minimo 4 e massimo 7 difficoltà (figure e passaggi).
- Categorie Agonistiche: minimo 7 e massimo 12 difficoltà.
- Categoria Colt & Filly: minimo 4 e Massimo 8 difficoltà.

#### **5.2 – RICOGNIZIONE**

Sarà dato campo aperto ai cavalieri a piedi delle patenti A2W e A3GW per la visione del percorso ad eccezione dei cavalieri delle patenti A1W che saranno accompagnati dal Presidente di Giuria. E' compito di quest'ultimo specificare in fase di ricognizione la possibilità o meno di attraversare ostacoli non ancora eseguiti, senza abatterli (pena il No Time), prima della partenza del tempo. Nel caso in cui la ricognizione non venga eseguita con l'assistenza del Presidente di Giuria, i cavalieri saranno liberi di attraversare gli ostacoli non ancora eseguiti prima della partenza del tempo.

#### **5.3 – PENALITÀ**

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere sarà conteggiato trasformando in secondi le penalità. In tutte le categorie con **patenti A1W** alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto.





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

#### NOTE:

- **La ripetizione può servire per evitare il No Time, e in quel caso non azzerare le penalità sulle barriere commesse nell'esecuzione precedente dell'ostacolo.**
- Nelle patenti A1W, dopo il terzo tentativo, e con il consenso del giudice, la mancata esecuzione non comporterà un No Time ma verranno attribuiti 20 secondi di penalità. Inoltre nelle categorie: **Rookie, Young, Girls, Children**, dopo il terzo tentativo, e con il consenso del giudice, l'istruttore in campo potrà prendere il cavallo a mano.

#### 5.4 – PUNTEGGI

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

#### Più 1 punto di iscrizione

Dopo il 10° posto gli altri piazzamenti avranno 1 punto più 1 punto iscrizione.

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

### 6. OSTACOLI E RELATIVA NORMATIVA

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

#### 6.1 – Cancelli

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

Il cancello dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani. L'apertura del cancello mediante altri mezzi (ad esempio con l'uso di altre parti del corpo, quali gambe ecc.) comporterà l'eliminazione. **Il cancello potrà essere aperto solo verso l'esterno** (rispetto il senso di entrata) e non sarà obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. L'esecuzione s'intende completata solo se la maniglia di chiusura sarà rimessa nel suo alloggiamento. **Per i cavalieri delle categorie Rookie, Young, Girls, Children non è richiesta la chiusura del cancello.** L'abbattimento di oggetti (ad esclusione dei decori, numeri piante, ecc.) comporta una penalità di 5 secondi. Lo spostamento dei pali o basi che impedisce il corretto alloggiamento della maniglia è mancata esecuzione.



## 6.2 – Trasferimento dell'oggetto

La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto (fondo di bottiglia in plastica o simili) dalla punta di un piliere alla punta di un altro piliere. L'altezza di un piliere è di 180/200 cm. La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare da tra i 120 cm e i 500 cm. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità, la caduta di oggetto e piliere insieme 10 secondi di penalità (vedi figura). La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento è considerata mancata esecuzione e determinerà un No Time. La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec. Questa penalità sarà assegnata unicamente durante il nuovo alloggiamento sul secondo piliere. Qualora la caduta avvenisse prima del tentativo, sarà decretato un No Time.

In presenza di categorie pony è necessario avere una serie di pilieri per i pony di altezza 130/170 cm.

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

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate: lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm.; la lunghezza del palo 300 cm, diametro del palo 8/10 cm. Il side pass può essere composto da una barriera unica o da due barriere a formare una "L". Il cavallo dovrà essere posizionato in modo che la barriera venga a trovarsi perpendicolare sotto di sé; con passi laterali (in side pass) a destra o sinistra la si attraversa per tutta la lunghezza. Se eseguito con un solo arto o se, durante l'esecuzione il cavallo uscisse con tutti e 4 gli arti, si dovrà ripetere riposizionandosi dall'inizio, in quanto la mancata esecuzione corretta comporterebbe "mancata esecuzione" ed un no time. Le eventuali uscite di un arto del cavallo implicheranno, ad ogni uscita, una penalità di 5 sec. Lo spostamento della barriera dalle basi comporterà una penalità di 5 sec. La mancata esecuzione comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione del binomio dalla gara. Eventuali ripetizioni dell'esercizio azzereranno le penalità conseguite precedentemente con gli arti del cavallo ma non quelle relative alle barriere. L'ingresso oltre il punto d'inizio così come l'uscita (uno o due arti) prima della parte terminante è mancata esecuzione e determinerà un No Time.

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

La difficoltà è costituita da una barriera a terra posta su due basi quadrate di lato 10x10 cm, altezza 10 cm. con incavo di 6 cm. La lunghezza del palo deve essere di 300 cm con diametro di 8/10 cm. Alle estremità della barriera si troveranno i due pilieri per lo spostamento dell'oggetto. La distanza tra piliere e barriera è di 100/200cm (vedi schema in Allegato Ostacoli). L'esecuzione dovrà essere la seguente: il cavaliere prenderà l'oggetto, posizionerà il cavallo in modo tale che la barriera sia perpendicolare all'addome, si effettueranno passi laterali fino a porre l'oggetto sul secondo piliere. La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima e durante il trasferimento è considerata mancata esecuzione e determinerà un No Time.

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

## 6.5 – BOA (Paletti o Barili di delimitazione percorso)



I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Le misure del paletto sono 180/200 cm da terra. Verranno disposti secondo lo schema del pattern e, i cavalieri, ne devono essere informati prima della gara.

Ogni boa abbattuta comporterà 5 secondi di penalità. La mancata esecuzione di queste difficoltà, equivale a errore di percorso e quindi all'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

## 6.6 – PONTE con trasferimento dell'oggetto

Il ponte dovrà presentare le seguenti caratteristiche:

- Lunghezza: 250 cm
- Larghezza: 120 cm
- Altezza da terra: max. 10 cm, min. 5 cm, eseguito in legno e/o materiale idoneo alla Gimkana Western e con copertura eventuale non sdruciolevole.
- Saranno posti in entrata e in uscita dal ponte marker posizionati a 50 cm dall'entrata e dall'uscita lungo la linea del lato lungo (per completezza visionare disegno in Allegato Ostacoli).

Penalità conteggiate in secondi:

- Mancato passaggio del ponte = eliminazione del concorrente dalla gara.
- Discesa dal ponte da 1 a 3 arti durante l'esecuzione = 5 secondi totali per ogni discesa, e per arto (il binomio che ripeterà un'uscita di arti dal ponte dopo una prima correzione, riceverà una nuova penalità).
- 4° arto che scende dal ponte = mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo.
- Entrata e uscita laterale dal ponte = mancata esecuzione se si passa all'ostacolo successivo.
- Abbattimento marker = 5 secondi di penalità per ogni marker.

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

Ai lati del ponte è posto il trasferimento dell'oggetto: I pilieri per lo spostamento saranno quindi posti a 170 cm dall'ingresso del ponte.

Fermo restando quanto sopra stabilito si aggiunge:

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

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

## 6.7 – SLALOM con paletti

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



Il numero dei paletti presenti in campo gara sarà a discrezione del presidente di giuria o del giudice unico, a seconda delle dimensioni del campo e della configurazione del percorso, sono ammessi al massimo 6 paletti. L'esecuzione tipo Pole Bending (andata laterale, slalom andata e ritorno, ritorno laterale) è consigliata ma non obbligatoria. L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 secondi di penalità.

### **6.8 – Corridoio o strettoia**

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

Può essere transitato a qualsiasi andatura. L'abbattimento di ogni elemento comporta 5 sec. di penalità. La mancata esecuzione comporterà l'eliminazione del binomio dalla competizione.

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

### **6.9 – Barili**

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

Tuttavia lo spazio tra il bordo del barile e la perimetrazione esterna del percorso dovrà essere di almeno 5,00 m. La mancata esecuzione di questa difficoltà, equivale ad errore di percorso e quindi all'eliminazione del concorrente dalla gara se non verrà corretta l'esecuzione prima di affrontare la difficoltà successiva. L'abbattimento di ogni singolo barile comporterà una penalità di 5 secondi.

### **6.10 – Passi indietro o BACK**

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

- Lunghezza: min. 200 cm, max. 300 cm
  - Larghezza: 130 cm
  - Altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso: 100/120 cm da terra
  - La sede del piliere sarà di diametro 8/10 cm
  - Il piliere della campana avrà un'altezza di minimo 200 cm da terra. Tutti i pilieri hanno diametro di 8/10 cm e sono inseriti su basi alte 20 cm (vedi schema in Allegato Ostacoli).
- Il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà sfilare un oggetto dal suo alloggiamento o suonare una campana e poi compiere passi indietro a cavallo fino ad uscire dalla difficoltà.

Nell'impossibilità che il binomio possa effettuare i passi indietro, perché abbattute le barriere e/o il supporto delle stesse e/o il supporto dell'oggetto o della campana, sarà eliminato dalla gara. L'abbattimento di ogni barriera laterale, frontale, supporto delle stesse e supporto dell'oggetto o della campana, comporterà 5 sec. di penalità per ogni elemento.

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

Per le categorie pony è necessario adeguare altezza e larghezza.

### **6.11 – Quadrato**



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

Sono posti in entrata e in uscita dal quadrato dei marker (due per lato) posizionati a 100 cm dall'entrata e dall'uscita in linea con le barriere laterali mantenendo 300 cm di luce.

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

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

L'uscita anticipata del cavallo dal quadrato con uno o più arti, prima di aver effettuato la rotazione di 360°, comporterà una penalità di 5 sec, per ogni uscita.

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

L'uscita o l'entrata del binomio **dal lato errato o dagli angoli** comporterà errore di percorso con la conseguente eliminazione dalla gara. Il concorrente potrà correggere l'esecuzione, con onere di secondi, prima di affrontare la difficoltà successiva.

## 6.12 – Barriere a terra

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

## 7. NORME PER LE MANIFESTAZIONI AMATORIALI ORGANIZZATE DA EPS

Per favorire le attività sportive di promozione della disciplina, svolte dagli Enti di Promozione Sportiva che hanno siglato una convenzione con la Fitetrec-Ante in cui è prevista il riconoscimento del presente Regolamento, vengono di seguito definiti gli ambiti entro cui i Comitati Organizzatori degli EPS, dovranno obbligatoriamente rimanere, per non sovrapporsi all'attività agonistica della disciplina, attribuita dal CONI in forma esclusiva alla Fitetrec-Ante.

### 7.1 – CONVENZIONE

Rispettare la convenzione siglata tra Fitetrec-Ante e l'EPS di appartenenza, in ogni suo punto relativamente al tesseramento specifico per la partecipazione all'attività promozionale.

La convenzione siglata tra Fitetrec-Ante e EPS si basa sul modello predisposto dal Coni.

### 7.2 – AUTORIZZAZIONE MANIFESTAZIONE

Le manifestazioni ludico-addestrative o non agonistiche, siano esse singole od organizzate in Trofei, Campionati o altre formule simili, dovranno essere presentate ed autorizzate preventivamente dal Responsabile Nazionale Fitetrec-Ante della Disciplina almeno 20 giorni prima dello svolgimento per non sovrapporsi con eventi agonistici regionali o nazionali.



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI



### **7.3 - CRONOMETRO**

Potranno essere utilizzate in deroga al Regolamento Tecnico Fitetrec-Ante fotocellule idonee per garantire un servizio di rilevamento dei tempi gara, essendo il tempo una discriminante addestrativa della Disciplina stessa.

### **7.4 - CATEGORIE PERMESSE**

L'attività promozionale deve prevedere lo svolgimento di gare per le Categorie ludiche, di avvicinamento alla disciplina nonché Amatoriali: pertanto sono ammesse quelle gare rientranti nella categoria Walk & Trot e Avviamento così come descritta nel presente regolamento, con un minimo di 4 e un massimo di 7 difficoltà.

Non possono essere svolte altre categorie in quanto riservate all'attività agonistica della Federazione.

### **7.5 - PREMIAZIONI**

I premi d'onore saranno costituiti esclusivamente da premi in oggetti; in quanto attività promozionale non è permesso al Comitato Organizzatore aggiungere rimborsi spese e/o montepremi sportivi. I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate od in formula di Campionato o Trofeo. I premi posti in palio nella manifestazione vanno resi preventivamente noti nel programma gare.