



SPORT EQUESTRI



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

REGOLAMENTO DISCIPLINE EQUESTRI INTEGRATE

aggiornato al 05/03/2018

A.S.I. - ASSOCIAZIONI SPORTIVE E SOCIALI ITALIANE

Sede Nazionale: Via Capo Peloro, 30 - 00141 Roma

Info line: 340-1741990 Fax: 06-56561294

E-mail: info@asiequitazione.com Web: www.asiequitazione.com

1) Norme Generali

Il Regolamento del Settore Discipline Integrate A.S.I. è parte integrante del Regolamento Nazionale del Settore Sport Equestri A.S.I. al quale farà pertanto riferimento per tutto quanto qui di seguito non espressamente indicato.

Il presente regolamento disciplina gli Sport Equestri svolti da soggetti con disabilità intellettiva e/o relazionale, fisica e sensoriale, all'interno del Settore Sport Equestri A.S.I., in categorie integrate con soggetti normodotati.

Il regolamento ha validità assoluta in ambito ASI, fermo restando la facoltà di deroga da parte Responsabile di Settore ASI o del Delegato Tecnico.

Eventuali deroghe possono essere concesse in caso di evidente opportunità in occasione di eventi, manifestazioni e attività di qualsivoglia genere, riconducibili alle attività istituzionali ASI.

Il presente regolamento deve essere acquisito da tutte le Associazioni Sportive affiliate ASI che praticano attività equestri con soggetti disabili o con disagio sociale e si applica a tutti i partecipanti alle Categorie Integrate indipendentemente dalla presenza di disabilità e/o disagio sociale.

Le Associazioni Sportive affiliate ASI sono responsabili dell'esatto adempimento delle norme che prevedono per ogni Atleta tesserato l'obbligatorietà dell'accertamento dello stato di buona salute o dell'idoneità all'attività sportiva.

Le Associazioni Sportive sono tenute a conservare ai propri atti e sotto la propria responsabilità, la documentazione relativa alle certificazioni sanitarie suddette di tutti gli atleti tesserati.

Nessuna attività né di allenamento né di competizione potrà essere svolta da chiunque non sia in possesso dei prescritti certificati medici in corso di validità.

Il presente Regolamento deve essere osservato:

- dalle Società sportive affiliate;
- dai Comitati Organizzatori;
- dai Giudici;
- dai tesserati;
- da chi esercita una qualunque funzione inerente alle manifestazioni ufficiali;
- dagli Istruttori;
- dai proprietari dei cavalli messi a disposizione per le manifestazioni.

I sopra citati sono tenuti a riconoscere l'autorità dell'ASI e dei suoi rappresentanti, nonché delle Giurie, in tutte le decisioni di carattere tecnico e disciplinare attinenti all'attività di cui al presente Regolamento.

Per i casi fortuiti o di carattere eccezionale è competenza del Delegato Tecnico ASI presente alla manifestazione, prendere le decisioni che riterrà più opportune, nel rispetto dello spirito sportivo e della salvaguardia dei partecipanti con il supporto, ove richiesto ed ove concesso, del Giudice di gara.

I Tecnici che accompagnano gli allievi in gara dovranno essere in regola con il titolo tecnico ASI per l'anno in corso così come previsto dal Regolamento Nazionale Sport Equestri.

2) Manifestazioni

Possono indire manifestazioni di Discipline Equestre Integrate di specialità Gimkana o di altre specialità compatibili, le Società sportive affiliate all'ASI (con livello di affiliazione adeguato, così come previsto dal Regolamento Nazionale), previo inserimento della manifestazione nel calendario nazionale ASI autorizzato dal Settore Sport Equestri ASI.

L'ASI ha il potere di apportare al programma le modifiche che riterrà necessarie per il miglior svolgimento della manifestazione, e di negare il riconoscimento e/o l'approvazione del programma di una manifestazione

qualora venissero meno le garanzie necessarie ad assicurare il regolare e sicuro svolgimento della manifestazione stessa.

Il Comitato Organizzatore dovrà assicurare:

1. idonei campi gara e prova con adeguate recinzioni e fondo;
2. un numero congruo di cavalli morfologicamente, tecnicamente e caratterialmente idonei, opportunamente bardati, che possa consentire la partecipazione in gara degli Atleti sprovvisti di cavallo che ne facciano richiesta. La congruità di tale numero verrà di volta in volta stabilita;
3. tutto il necessario per la corretta scuderizzazione dei cavalli, siano essi privati che comuni, annessi tutti gli accorgimenti necessari al benessere degli animali (acqua a volontà da bere e per docce, antimosche, fieno, ecc);
4. tutto il necessario per Giuria e Centro Calcoli;
5. al termine di ogni manifestazione dovrà inviare via mail tutte le classifiche complete di punteggi e percentuali (compresi i nominativi dei partecipanti alla Didattica) alla segreteria ASI e al Delegato;
6. il rispetto dell'ordine delle categorie in programma e degli orari indicati. Qualsiasi necessaria variazione di programma dovrà essere comunicata alle Società partecipanti in tempo utile affinché la stessa variazione non arrechi nessun disagio;
7. verificare che ogni Atleta partecipante alla manifestazione risulti regolarmente tesserato ASI per l'anno in corso, ed abbia pertanto le previste coperture assicurative.

Per ogni manifestazione il C.O. deve chiedere all'ASI l'approvazione del programma generale indicando il numero dei cavalli messi a disposizione, le specialità e categorie programmate, il Delegato Tecnico ASI designato, il responsabile della Segreteria, il responsabile del Centro Calcoli, i Giudici, le caratteristiche dei campi gara e prova.

Il programma di ogni singola manifestazione potrà eventualmente indicare se è ammessa l'iscrizione a due gare (due test differenti) della stessa categoria o anche di categoria diversa.

L'omessa indicazione si intenderà come restrizione ad una sola iscrizione.

Possono partecipare alle manifestazioni di Gimkana o di altre discipline compatibili, solo le Società sportive che svolgono la loro attività sotto la guida di un Tecnico riconosciuto ASI (formato o parificato).

Durante ogni manifestazione qualunque figura tecnica è autorizzata a controllare lo stato psico-fisico dei cavalli ed il loro utilizzo ed a riferire in merito al Delegato Tecnico o al Giudice che hanno facoltà di escludere quei soggetti che possono presentare situazioni a rischio.

Per ogni manifestazione sarà possibile (ma assolutamente facoltativo) prevedere premi speciali secondo le seguenti categorie di età:

- Pulcini fino a 8 anni;
- Esordienti 9 – 11 anni;
- Junior 12 – 19 anni;
- Senior 20 – 35 anni;
- Amatori oltre i 36 anni.

L'età deve essere considerata in base all'anno solare.

La suddivisione per età dà diritto alla premiazione del miglior risultato tecnico di categoria di tutta manifestazione.

3) Cavalli Comuni

I cavalli comuni sono messi a disposizione dal C.O. ed assegnati agli Atleti dal Delegato Tecnico, previo confronto con il Tecnico di riferimento dell'Allievo, e comunque secondo le categorie a cui sono iscritti e le peculiarità evidenziate nel modulo di iscrizione.

Al fine di confermare gli abbinamenti effettuati, le Società che ne avranno fatto richiesta, sono pregate di fissare un appuntamento direttamente con il C.O. per andare a provare i cavalli prima del giorno della gara. In caso di impossibilità ad eseguire le prove nei giorni precedenti, sarà compito del Delegato Tecnico inserire nel programma un momento precedente le gare in cui gli allievi possono eseguire le prove (in tal caso rimane inteso che sia Delegato Tecnico che lo stesso C.O. sono esenti da qualsiasi responsabilità qualora il cavallo assegnato non fosse idoneo alle caratteristiche dell'Atleta che, qualora non fosse in grado di prendere parte alla gara, non sarà tenuto al pagamento della quota di iscrizione o di altri oneri inerenti il C.O.).

L'esecuzione di percorsi con cavalli comuni è consentita in qualunque categoria di Gimkana e Dressage ad eccezione delle Trotto Up A o B nelle quali, per motivi di sicurezza, non sarà possibile richiedere cavalli comuni e partecipare con essi.

4) Cavalli Privati

L'impiego di cavalli privati per più percorsi di uguale o diversa categoria, sarà subordinato allo stato psicofisico dei cavalli stessi, dovrà essere specificato nel modulo di iscrizione e, a discrezione del Delegato Tecnico, si aggirerà intorno ad un numero massimo di 5/6 percorsi ciascuno qualora ve ne fosse anche uno solo ad andature superiori a quella del passo, calcolata la somma delle discipline della giornata.

I cavalli ad uso privato potranno essere ceduti ad uso comune solo se il numero dei percorsi già effettuati lo consente; la Società di appartenenza riceverà in tal caso la cifra destinata all'affitto del cavallo stesso. Non verranno ammessi in gara cavalli ritenuti in condizioni psicofisiche non idonee, né verranno accettati cavalli che non siano opportunamente puliti, toelettati e bardati: allo scopo di incentivare la cura nella scelta del cavallo idoneo e nella sua presentazione, verrà istituito un premio per il miglior cavallo ad ogni manifestazione nella quale il C.O. si renda disponibile; allo stesso scopo ogni scheda di valutazione presenterà una casella dedicata al cavallo (punteggio e giudizio) il cui punteggio, deciso dal Giudice, aiuterà nella scelta del cavallo da premiare, ma non andrà a fare media con i punteggi relativi alle singole figure eseguite (quindi non influirà in nessun modo sulla classifica degli Atleti in gara).

5) Campo Gara

Il campo di Gara durante l'esecuzione delle prove deve essere sempre adeguatamente delimitato e chiuso. La delimitazione deve avere gli elementi più alti posizionati ad una altezza superiore orientativa tra i cm.100 e i cm.120, ed un elemento intermedio tra quello più alto ed il terreno.

Il campo deve avere una forma regolare (è preferibile un campo rettangolare) con dimensioni minime e massime tali da consentire l'allestimento di un percorso di Gimkana adeguato al numero di elementi previsti e alla complessità di esecuzione delle categorie di gara programmate.

Il percorso può essere allestito sia in un campo al coperto che all'aperto con il fondo in sabbia o in erba, caratteristiche che devono comunque essere indicate nel Programma della Manifestazione. Il terreno dovrà essere piano e ben livellato.

L'ingresso al campo gara e al campo prova deve essere agevole, eventuali cancelli o sistemi di ingresso dovranno essere di facile apertura e chiusura.

Prima della gara non è permesso ai concorrenti di entrare a cavallo in Campo di Gara e/o provare il percorso a cavallo. La ricognizione del percorso può essere fatta solo a piedi e secondo tempi ed orari comunicati dagli organizzatori; è comunque buona norma da parte del C.O. e del Delegato Tecnico prevedere un giro in campo gara sotto mano dei cavalli che saranno poi impegnati nella gara.

In caso di Atleti con disabilità visiva potrà essere richiesto da parte dei Tecnici di delimitare gli angoli del campo con pilieri. Sono ammessi richiami sonori di ogni tipo (purché non fastidiosi per i cavalli ed opportunamente testati in precedenza) oppure personale addetto al richiamo delle lettere, fermo restando che il C.O. non è tenuto al reclutamento e alla preparazione degli stessi.

Per gli atleti ipoacusici sono ammessi da parte dell'istruttore indicazioni gestuali, purché queste non costituiscano aiuto di compiacenza verso il cavallo.

6) Valutazione delle Gare

Il concorrente ha a disposizione 90 secondi dal suono della campana per dare inizio alla prova, trascorsi i quali viene penalizzato con -2 punti, così come se dovesse iniziare il percorso prima del suono della campana. Gli errori di Percorso sono segnalati dalla Giuria con il suono della campana: in tal caso il percorso dovrà essere ripreso dal momento dell'errore. Il Tecnico avrà facoltà di suggerire il movimento corretto ed il punto da cui riprendere il Test.

Il trotto può essere eseguito a scelta seduto o sollevato, nei due modi diversi anche all'interno dello stesso percorso.

In caso di parità vince il concorrente che ha ottenuto la migliore votazione nei punti di insieme; in caso di ulteriore parità verrà favorito in classifica l'Atleta più giovane (anche se è comunque auspicabile che il C.O. possa provvedere a premiare gli ex aequo allo stesso modo).

Il Giudice, utilizzando una apposita scheda, esprime un voto da 0 a 10, per ogni figura eseguita tenendo conto di quanto segue:

- avvicinamento all'elemento
- esecuzione/superamento dell'elemento
- regolarità dell'andatura
- controllo del cavallo
- efficacia nell'uso degli aiuti

I giudizi di insieme terranno inoltre conto dell'armonia con il cavallo.

Gli errori di percorso comportano le seguenti penalità:

- 2 penalità al primo errore
- 2 penalità al secondo errore
- 2 penalità al terzo errore etc. ...
- 2 penalità per errore alla partenza (anticipata rispetto al suono della campana o superati i 90 sec. dopo il suono della campana)

Non è prevista eliminazione, nemmeno al quarto errore o oltre; resta inteso che il Tecnico ha sempre la facoltà di intervenire e far interrompere il percorso all'allievo.

Viene considerato errore:

- mancato superamento degli elementi nell'ordine stabilito
- ripassare all'interno di un elemento già eseguito (dove non previsto)
- entrare al contrario all'interno di un altro elemento (dove non previsto)
- errore di percorso senza rettificare
- difesa prolungata tale da modificare la regolarità di esecuzione del percorso
- uscita dal campo gara
- uscita da un corridoio o figura guidata in corso d'esecuzione
- abbattimento di un ostacolo o di uno o più elementi di esso
- entrare in una serpentina/slalom in un punto diverso da quello indicato, tra 1° elemento e numero

. saltare un elemento nell'esecuzione di una serpentina/slalom

L'avvicinamento ad un elemento è considerato parte integrante dell'elemento stesso ai fini di una valutazione, pertanto distinguiamo 2 tipi di avvicinamento penalizzabili: impreciso o errato. L'avvicinamento impreciso è quello che si ha quando la direzione disegnata è corretta, ma non perfetta: verrà valutato normalmente, senza penalità, ma con un voto che comunque tenga conto dell'imprecisione dell'avvicinamento.

L'avvicinamento errato è quello che si ha quando si assiste ad un evidente cambio di direzione rispetto alla traiettoria corretta (ivi comprese volte parziali o chiuse); anche se la direzione viene recuperata, l'elemento verrà valutato come sempre tenendo conto dell'insieme di elemento ed avvicinamento e verrà inoltre segnato un -1 di errore.

Qualora l'allievo ometta l'esecuzione di un elemento, ma rettifichi il percorso prima di eseguire il successivo, sarà penalizzato di un punto (-1) sul voto del movimento che sta eseguendo.

La caduta non è considerata errore e non è causa di eliminazione.

L'Atleta, se in grado, può essere aiutato a risalire in sella, per riprendere il percorso dal punto richiesto dalla Giuria e comunque sempre dietro esclusiva responsabilità del proprio Tecnico di riferimento.

7) Partecipazione degli Atleti e comportamento del Tecnico

I concorrenti possono partecipare anche a 2 test differenti di una stessa specialità, ove consentito dal programma.

Il Tecnico, durante la Gimkana, può stare all'interno del campo di gara, al lato del primo elemento cercando di non essere d'intralcio alla visuale del Giudice. In alternativa può posizionarsi all'esterno del campo, sempre in un punto che non intralci la visuale del Giudice.

Qualora l'Istruttore avesse scelto di posizionarsi all'esterno del campo, il suo ingresso all'interno di esso durante la prova dell'Atleta può avvenire solo in giustificati casi di assoluta necessità; inoltre il Tecnico non potrà in nessun modo rivolgersi né all'allievo né al cavallo a meno che non indossi insieme al suo allievo delle radioline whisper che consentano ai due di comunicare verbalmente a distanza.

Il Cavaliere può ricevere dal suo Istruttore, durante l'esecuzione della gara, tutte le indicazioni ritenute necessarie, mentre qualsiasi aiuto indirizzato al cavallo (fischio, rana, tono della voce etc.) o qualsiasi vistosa indicazione gestuale dell'istruttore, sono considerati aiuti di compiacenza e comportano una penalizzazione dell'allievo di due punti (-2) sul voto del movimento che sta eseguendo; sono considerati aiuti di compiacenza penalizzabili anche quelli provenienti dai compagni di squadra e dal pubblico presente a bordo campo.

E' consentito l'uso di radioline whisper, esclusivamente in campo tra Tecnico ed allievo, allo scopo di facilitarne la comunicazione (anche durante le prove).

I responsabili Tecnici di tutte le Società in gara dovranno portare e consegnare il Libretto del Cavaliere (reperibile nella sezione documenti del sito www.asiequitazione.com) di ciascun Atleta partecipante debitamente compilato in ogni sua parte.

8) Classifiche e Premiazioni

Per ogni test di gara (categoria) verrà stilata una classifica attraverso la quale saranno premiati con medaglia d'oro, d'argento e di bronzo i primi 3 classificati. Tutti gli altri partecipanti riceveranno una medaglia o coccarda di partecipazione indipendentemente dal numero di gare a cui partecipano e dovranno essere chiamati a ritirare il proprio premio per nome, uno per uno, nelle modalità che saranno ritenute più opportune.

A discrezione del C.O. potrà inoltre essere premiato il miglior risultato tecnico di categoria (Pulcino - Esordiente – Junior – Senior e Amatore) di tutta la manifestazione.

9) Tenuta del Cavaliere e del Tecnico

In gara e durante la cerimonia di premiazione gli Atleti dovranno indossare la seguente tenuta:

- giacca nera o scura (con camicia, cravatta o plastron bianchi), felpa, polo o casacca della Società Sportiva
- pantaloni beige o bianchi
- stivali neri o marroni
- jodhpurs e stivaletti con o senza gambali
- cap omologato con sottogola e 3 punti d'attacco (obbligatorio anche in campo prova); durante la cerimonia di premiazione il cap può essere tenuto sotto il braccio sinistro dell'Atleta.

Gradita, ma non obbligatoria, è la tenuta da Dressage composta da:

- giacca nera o scura
- camicia bianca a manica lunga con colletto e cravatta o plastron bianchi
- pantaloni beige o bianchi
- stivali neri o marroni
- jodhpurs e stivaletti
- cap omologato con sottogola e 3 punti d'attacco (obbligatorio anche in campo prova)
- guanti (bianchi)

In gara e durante la cerimonia di premiazione i Tecnici dovranno indossare una tenuta consona all'evento costituita da tenuta completa da Equitazione (stivali compresi) o tenuta sportiva (tuta sociale o jeans e polo/giubbetto sociale); in ogni caso non saranno ammessi jeans strappati, calzini in evidenza sopra i pantaloni da Equitazione o qualsiasi altra cosa non rispetti il decoro dell'evento.

Speroni e frustino sono facoltativi, ma devono comunque essere dichiarati in precedenza in caso di utilizzo di cavalli comuni messi a disposizione dal C.O.

In caso di difformità della tenuta, la stessa deve essere autorizzata dal Delegato Tecnico.

Gli Istruttori dovranno avere durante tutta la manifestazione una tenuta idonea.

Se dovessero montare a cavallo, dovranno indossare una adeguata tenuta da monta ed obbligatoriamente il cap.

10) Bardatura e Imboccature

Si fa riferimento al Regolamento F.I.S.E. di Dressage. Possono essere concessi degli adattamenti in deroga, purché dichiarati all'atto dell'iscrizione, comunque a discrezione del Delegato Tecnico o del Giudice.

Le bardature adattate o speciali sono fornite dal concorrente che ha l'obbligo di segnalarle nel modulo d'iscrizione; le stesse andranno indicate sulla scheda del Giudice e dovranno esser rese note ai responsabili di campo e di scuderia.

Ogni modifica della bardatura non dovrà, a giudizio del Delegato Tecnico, pregiudicare la sicurezza del cavaliere, e dovrà consentirne la libera caduta.

Per ogni grado di prova sono ammessi tutti i tipi di filetto e tutti i tipi di Pelham; esclusivamente per i cavalli privati sono ammesse anche tutte le testiere senza imboccatura o capezze da monta (tipo Parelli) sotto l'esclusiva responsabilità dell'Istruttore della Società che presenta il cavallo senza imboccatura.

11) Saluto

Il saluto alla Giuria deve avvenire riunendo le redini in una sola mano (destra o sinistra indifferentemente) e portando la mano libera lungo il fianco. Se eseguito da Amazzoni sarà corretto inclinare anche il capo.

In caso il Cavaliere o l'Amazzone lo preferisca, il saluto può limitarsi al chinare il capo tenendo e eventualmente le redini nelle due mani.

Non è necessario segnalare le modalità di saluto sulla scheda. In ogni caso il saluto non potrà limitarsi al solo alt.

12) Iscrizioni

I Moduli di Iscrizione compilati in ogni loro parte (si ribadisce l'obbligo di indicare il nome dell'Istruttore di riferimento), devono pervenire al C.O. entro la data indicata nel programma.

Qualora un Istruttore intenda iscrivere un allievo a più categorie, il modulo di iscrizione dovrà riportare tutte e due le iscrizioni, specificando le categorie scelte.

Nel Modulo di Iscrizione (disponibile nella sezione calendario del sito www.asiequitazione.com insieme al programma) andranno espressamente segnati tutti gli ausili speciali e ogni tipo di bardatura speciale che potrebbero essere utilizzati dal Cavaliere (per se stesso o per il cavallo).

Le iscrizioni degli Atleti che faranno richiesta di un cavallo comune, dovranno riportare il peso e l'altezza dell'Atleta e dovranno evidenziare eventuali osservazioni utili per una adeguata assegnazione dei cavalli comuni a disposizione.

Sempre all'interno del modulo di Iscrizione, nell'apposito spazio, dovrà essere specificato il nome del Tecnico che accompagna in campo gara gli allievi e la sua qualifica ASI.

Per alcune manifestazioni, specie nella stagione invernale, potrà essere fissato un tetto massimo di iscrizioni : in tal caso verrà specificato sulla circolare e verrà tenuto conto della data di ricevimento delle iscrizioni stesse per stabilire quali Società avranno diritto a partecipare e quali rimarranno escluse. Verrà inoltre stilata una lista d'attesa che consenta a coloro che sono stati esclusi loro malgrado di rientrare nel novero dei partecipanti qualora vi fossero binomi regolarmente iscritti che si ritirino decidendo di non partecipare.

Le quote di partecipazione, come da iscrizioni, saranno dovute anche da coloro che si fossero ritirati nei 3 giorni precedenti la gara in oggetto.

13) Riunioni Tecniche

In ogni manifestazione sono previste delle riunioni tra il C.O., il Delegato Tecnico, gli Istruttori e il Giudice, salvo coinvolgimento di ulteriori figure coinvolte da parte del Delegato Tecnico.

In particolare la prima riunione sarà finalizzata sia a presentare programma di massima della manifestazione, strutture, responsabili e ogni altra informazione utile, che a distribuire i moduli che riepilogano le iscrizioni, i grafici e i prospetti relativi agli orari e agli spazi riservati ad ogni Società per le prove ed il riscaldamento dei cavalli.

A questa riunione di apertura della manifestazione è obbligatoria la presenza di almeno un rappresentante per Società.

Qualunque riunione venga indetta, deve rispettare i tempi delle prove o delle gare in modo da non escludere alcuna Società. I Tecnici a loro volta dovranno garantire la puntualità al fine di favorire il rispetto degli orari previsti.

14) Prove

Verrà dato per le prove un tempo minimo di 10 minuti (compreso il tempo di prova cavallo da parte dell'istruttore). I tempi massimi a disposizione per le prove, qualora diversi dai minimi, verranno stabiliti dal C.O. e dichiarati in sede di riunione di apertura.

15) Ordini di Partenza, Orari

L'ordine di partenza sarà reso disponibile con largo anticipo dal C.O. (in determinate situazioni può essere fornito anche il giorno prima), rispettando, ove possibile, le esigenze dei partecipanti previa precise segnalazioni all'atto dell'iscrizione.

L'ordine di partenza dovrà contenere il luogo e gli orari indicativi per ogni prova e per ogni categoria di gara. Durante la riunione tecnica iniziale potranno essere decise collegialmente delle modifiche agli ordini di partenza.

16) Grafici

I grafici di gara saranno disponibili nella sezione calendario del sito www.asiequitazione.com prima della scadenza delle iscrizioni in modo da permettere ad ogni Tecnico di decidere il test a cui iscrivere ciascun allievo.

17) Delegato Tecnico

Come da regolamento nazionale ASI per ogni manifestazione sarà designato un Delegato Tecnico ASI.

Il Delegato Tecnico dovrà provvedere a:

- assicurarsi prima dell'inizio delle gare, con sopralluoghi e incontri preliminari con il C.O. che siano state prese tutte le misure necessarie al regolare svolgimento della manifestazione;
- verificare assieme al Giudice, che prima dell'inizio della gara, siano operativi tutti i servizi obbligatori (ambulanza, medico, segreteria, centro calcoli, commissari, etc. ...);
- sovrintendere al regolare svolgimento tecnico della manifestazione, assicurandosi che il programma della manifestazione, le norme e i Regolamenti di riferimento vengano rispettati;
- garantire e tutelare gli interessi dei concorrenti e del C.O. adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce del regolamento vigente;
- apportare al programma, in accordo con il C.O. tutte quelle modifiche necessarie per il miglior svolgimento della manifestazione.

Il Delegato Tecnico dovrà inoltre coadiuvare il C.O. per tutto ciò che concerne la nomina di:

- un Giudice;
- una Segreteria Organizzativa che provveda a preparare le tabelle orarie per le eventuali prove, prove dei cavalli comuni, gli ordini di partenza e le schede di ciascun concorrente per il Giudice;
- un Segretario per ogni Giudice;
- un centro calcoli con il suo rappresentante;
- un responsabile delle scuderie e dei cavalli;
- un Commissario al Campo di Gara;
- un Commissario al Campo Prova;
- un Medico durante l'intera manifestazione (prove comprese);
- un'ambulanza anche durante le prove;

- uno Speaker;
- un Veterinario reperibile;
- un Maniscalco reperibile.

Il parere del Delegato Tecnico circa le suddette nomine è comunque vincolante.

18) Giuria

È compito del C.O. reperire e designare in tempo utile i membri della Giuria nel numero e con la qualifica appropriati.

Il Giudice dovrà trovarsi presso l'impianto gara in tempo per la Riunione Tecnica di apertura e dovrà riunirsi con i Segretari di Giuria, il Delegato Tecnico ASI, i Commissari di Campo ed il Responsabile Tecnico del C.O., per prendere gli accordi necessari al miglior svolgimento della giornata di gara.

Se ritenuto necessario sarà possibile far eseguire un test di prova ad un cavaliere non in gara, per dar modo al Giudice di rendersi conto delle difficoltà dell'esecuzione del grafico, e valutare la migliore posizione da tenere per poter giudicare al meglio le prove.

Il C.O. fornirà alla Giuria una campana e un cronometro, e a ciascun Giudice una cartella contenente:

- l'orario e l'ordine di partenza di ciascuna gara;
- i grafici;
- le schede dei concorrenti compilate già disposte in ordine di successione.

La giuria potrà essere composta da più Giudici qualora le iscrizioni siano particolarmente numerose.

Eccezionalmente, qualora il numero di iscritti lo consenta, il ruolo di Giudice di Gimkana può essere svolto dal Delegato Tecnico della Manifestazione.

19) Centro Calcoli

Il Centro Calcoli è composto da uno o più segretari coordinati da un responsabile.

Il Centro Calcoli sarà dislocato in luogo appartato dove sarà consentito l'accesso solo al Responsabile Tecnico del C.O., al Delegato Tecnico ASI, ai membri della Giuria ed ai loro segretari.

Il Centro Calcoli dovrà, una volta in possesso delle schede del Giudice:

- effettuare la somma dei punti assegnati (considerati eventuali punti negativi);
- calcolare la media se in presenza di più schede di giudizio;
- calcolare le percentuali relative al punteggio massimo conseguibile;
- stilare la classifica individuale e farla firmare dal Delegato Tecnico ASI;

E' auspicabile la presenza di un servizio di controllo dei calcoli allo scopo di avere assoluta certezza dei risultati.

20) Speaker

Lo Speaker è una figura importante, deve avere una sufficiente preparazione tecnica, oltre che una buona proprietà di linguaggio.

Il C.O. fornirà allo Speaker un idoneo impianto acustico, adeguate ed idonee basi musicali sia per la cerimonia di apertura (Inno di Mameli) che per la premiazione.

Dovranno inoltre essere forniti dei testi appositamente predisposti per presentare la manifestazione, le Società sportive presenti, gli Atleti, gli Istruttori e gli ordini di partenza.

Sarà compito dello Speaker presentare il concorrente in campo, menzionare il concorrente in attesa fuori dal campo e menzionare ciclicamente i concorrenti che a seguire si dovranno preparare nell'ordine previsto.

21) Commissario al Campo Prova

Il Commissario al Campo Prova è una figura preposta a sovrintendere a tutte le attività in campo prova oltre che al controllo della tenuta del cavaliere e della bardatura dei cavalli.

Il Commissario al Campo Prova dovrà inoltre far rispettare le norme di sicurezza e di rispetto dei cavalli nelle fasi di riscaldamento e di prova.

22) Cerimonia di Presentazione

Ogni manifestazione dovrà iniziare ufficialmente con una cerimonia di presentazione che preveda, oltre all'Inno d'Italia e al saluto di eventuale Ospiti o Autorità presenti (a discrezione del C.O.), la sfilata delle Società e la loro presentazione al pubblico.

In alternativa alla sfilata si potrà prevedere la sola presentazione delle Società schierate in un punto appositamente predisposto dal C.O. .

23) Premiazioni

Il C.O. dovrà provvedere al reperimento dei premi.

E' necessario dare il giusto risalto alla cerimonia della premiazione, che deve essere effettuata a terra e, ove possibile (ma non obbligatorio), portando il cap o il casco sul fianco sinistro.

Ogni partente dovrà ricevere un premio in base alla posizione di classifica, o comunque un oggetto ricordo della giornata (coccarda, medaglia, oggetto).

PROVE DI GIMKANA

Le prove di Gimkana si dividono in:

- 1. GIMKANA DI PRECISIONE**
- 2. GIMKANA A TEMPO**

1) LA GIMKANA DI PRECISIONE

CATEGORIE E CARATTERISTICHE

Consiste in un percorso lungo il quale sono disposti degli elementi più o meno semplici, che il cavaliere deve affrontare a cavallo nel modo prescritto. Ogni elemento va numerato secondo una successione logica con un numero posto generalmente in basso a destra o comunque in modo da indicare la direzione d'ingresso dell'elemento stesso; non sarà consentito ripassare all'interno di un elemento già eseguito né rientrarvi al contrario (pena un -2 da parte sulla scheda di giudizio), salvo che il disegno del grafico o gli spazi del campo non lo richiedano: nel caso in cui si rendesse necessario, la cosa dovrà comunque essere dibattuta in sede di riunione tecnica.

La Gimkana di precisione si divide a sua volta nelle seguenti categorie:

- 1. DIDATTICA** (anche su grafico Gimkana Smart).
- 2. PASSO** solo passo, diviso a sua volta in A e B e grafico Gimkana Smart (di livello B).
- 3. TROTTO** passo e trotto, diviso a sua volta in A e B e grafico Gimkana Smart (di livello B).
- 4. TROTTO UP** passo, trotto, galoppo e piccoli ostacoli diviso a sua volta in A e B e grafico Gimkana Smart (di livello B).
- 5. GALOPPO** (sperimentale) su grafico Gimkana Smart.

(A determinare il livello di difficoltà dei percorsi contribuiscono le misure del campo di gara, il numero e le caratteristiche degli elementi usati per costruire il percorso)

1. DIDATTICA

Rappresenta la prova più elementare, spesso utilizzata per il debutto del cavaliere (talvolta del cavallo). Si svolge come una lezione: come per le altre prove, l'istruttore è in campo, ma può anche tenere il cavallo (montato dall'allievo) alla longhina e fornire qualunque aiuto ritenga opportuno.

Il Cavaliere può dimostrare di essere in grado di tenere le redini in mano e partecipare attivamente alla conduzione del cavallo oppure no; se necessario, l'allievo può addirittura condurre il cavallo sotto mano anziché montarlo.

La prova consiste nell'esecuzione del percorso di Gimkana di categoria più bassa tra quelle previste dal programma e nel medesimo campo designato per la prova di PASSO A.

Questa prova non necessita di Giuria. Si svolge alla presenza del Delegato Tecnico e/o della Giuria che valutano giudicando complessivamente il concorrente. Non viene stilata una classifica e tutti i concorrenti vengono chiamati in premiazione per il ritiro della scheda di giudizio e la consegna di una medaglia o coccarda di partecipazione.

2. PASSO:

Il PASSO A comprende da 6 a 10 elementi, combinati in vario modo e scelti tra i seguenti:

- 2 Alt – immobilità – saluto (iniziale e finale)
- Dirittura/Diagonale parzialmente guidata
- Angolo parzialmente guidato a mano dx
- Angolo parzialmente guidato a mano sx
- Circolo guidato di 10 o 20 m di
- Passaggio obbligato

Il PASSO B comprende da 8 a 12 elementi, combinati in vario modo e scelti tra i seguenti:

- 2 Alt – Immobilità – Saluto (iniziale e finale).
- Tutti gli elementi scelti tra quelli previsti dal PASSO A.
- Alt – immobilità di 5”.
- Mezza volta guidata.
- Passaggio su barriere a terra.
- Serpentina di 3/4 curve.
- “Otto”.

Il PASSO B SU GRAFICO GIMKANA SMART: (legenda grafico allegato)

Alt e saluto ; Ruota ; corridoio ; 4 corridoio ; 5 passaggio obbligato ; 6 barriera a terra , 7 serpentina ; 8 barriera a terra ; 9 barriera a terra ; 10 passaggio obbligato con tazza facoltativa (viene giudicato il passaggio e non la tazza che quindi può anche essere saltata) = 2 picchetti ciascuno con 1 tazza sopra : fermarsi, riunire le redini in una mano, alzare e riabbassare la tazza sullo stesso picchetto (a scelta tra dx e sx) ; 11 barriera a terra ; 12 corridoio spezzato ; 13 alt e saluto.

3. TROTTO:

IL TROTTO A deve prevedere una prima parte al passo, una seconda parte al trotto e un’ultima parte di nuovo al passo.

Gli elementi del percorso sono gli stessi del PASSO A, variamente combinati fra loro, con un minimo 3 fino a un massimo 4 elementi da eseguirsi al trotto.

IL TROTTO B comprende da 8 a 12 elementi variamente combinati tra loro, scelti tra gli stessi identificati per il PASSO B. Il percorso complessivamente si svolge con l’ingresso ed una prima parte al trotto, una parte centrale al passo ed un’ultima parte al trotto.

IL TROTTO B SU GRAFICO GIMKANA SMART: (legenda grafico allegato) entrata al trotto; riprendere il trotto dopo il saluto; continuare al trotto ; 5 transizione passo ; proseguire al passo ; trotto dopo l' 11(il 12 deve essere eseguito al trotto) ; 13 alt e saluto.

4. TROTTO UP:

In linea generale le gimkane della categoria TROTTO UP, sia A che B, prevedono un grafico più complesso. Gli elementi possono essere meno identificabili ed utilizzati all'interno dello stesso percorso per costruire più di una figura richiesta; talvolta una figura può intersecarsi con altre e svilupparsi in uno spazio molto ampio.

LA TROTTO UP A prevede un percorso costituito da un minimo di 10 elementi dello stesso tipo di quelli previsti nelle categorie A ; tra gli elementi deve essere inserito almeno un superamento di barriere a terra ed il superamento da 1 a 3 ostacoli (crocette o verticali), con un'altezza non superiore ai 40 cm (calcolati all'incrocio delle barriere nel caso di crocette) ; il percorso si svolge al passo , al trotto e al galoppo solo negli elementi che verranno comunicati nei grafici di gara (e comunque le barriere a terra dovranno essere escluse dagli elementi da affrontare al galoppo).

LA TROTTO UP B prevede un percorso costituito da un minimo di 12 elementi dello stesso tipo di quelli previsti nelle categorie B ; tra gli elementi deve essere inserito almeno un superamento di barriere a terra ed il superamento da 1 a 3 ostacoli (crocette o verticali), con un'altezza non superiore ai 40 cm (calcolati all'incrocio delle barriere nel caso di crocette) ; il percorso si svolge al passo , al trotto e al galoppo solo negli elementi che verranno comunicati nei grafici di gara (e comunque dovranno essere esclusi dagli elementi da affrontare al galoppo sia le serpentine o slalom che le barriere a terra).

IL TROTTO UP SU GRAFICO GIMKANA SMART: (legenda grafico allegato) si tratta dello stesso grafico del trotto B, con le medesime transizioni (tranne che sulle crocette, che devono essere eseguite al trotto o, facoltativamente, al galoppo) ; 9 e 11 diventano due crocette max 40 cm all'incrocio delle barriere; è consentito il galoppo (ma non obbligato) agli elementi 3, 4, 9, 11 ; il 10 è solo un passaggio obbligato senza tazza o altro .

5. GALOPPO (sperimentale) su grafico Gimkana Smart:

1. Entrata al trotto; Alt immobilità e Saluto; riprendere il trotto dopo il saluto; continuare al trotto;
2. alla fine del circolo (elemento 2) galoppo;
3. corridoio al galoppo;
4. corridoio al galoppo;
5. transizione trotto;
6. barriera a terra al trotto;
7. serpentina al trotto;
8. barriera a terra al trotto; riprendere il galoppo prima dell'elemento successivo;
9. barriera a terra al galoppo;
10. passaggio obbligato al trotto;
11. barriera a terra al trotto;
12. corridoio spezzato al trotto;
13. Alt, immobilità, saluto.

2) LA GIMKANA A TEMPO

CATEGORIE E CARATTERISTICHE

Le categorie di Gimkana di precisione TROTTO e TROTTO UP avranno la variante a Tempo (sia per la categoria A che per la B) a cui ciascun Atleta potrà accedere semplicemente dichiarandolo all'atto dell'iscrizione; per esse viene pertanto previsto servizio aggiuntivo di cronometraggio ad opera della Giuria (oltre che la normale compilazione della scheda di valutazione).

Avremo quindi le seguenti categorie a Tempo:

- TROTTO A TEMPO.
- TROTTO B TEMPO e/o GRAFICO GIMKANA SMART (da eseguirsi interamente al trotto)
- TROTTO UP A TEMPO.
- TROTTO UP B TEMPO e/o GRAFICO GIMKANA SMART (stesso grafico della Trotto B).

NOTE ESECUZIONE GIMKANA

1) ALT E SALUTO: L'atleta potrà essere accompagnato a mano nel campo dal tecnico fino a dove verrà comunicato durante la riunione tecnica, per poi raggiungere autonomamente l'alt, mantenendo il più possibile la direzione verso l'alt, generalmente segnalato da due pilieri posti a circa 2 metri l'uno dall'altro. L'alt dovrà essere effettuato al centro con i pilieri ad altezza del cavaliere, il saluto può essere effettuato anche solo chinando la testa. ed in ogni caso non potrà limitarsi al solo ALT. Saranno valutati la direzione e regolarità d'andatura nell'avvicinamento, la precisione della posizione rispetto agli elementi che indicano dove effettuare l'alt, il piazzamento del cavallo e il mantenere la posizione ferma durante il saluto.

2) ANGOLO GUIDATO: può essere retto lungo la pista e nel campo o ottuso nel campo, mai acuto. L'atleta dovrà eseguire l'angolo il più possibile mantenendo la distanza costante dagli elementi che lo segnalano. Vengono valutati inoltre la direzione e regolarità in prossimità dell'entrata e dell'uscita anche se l'angolo si trova sulla pista

3) CORRIDOIO GUIDATO: può essere continuo o spezzato, l'atleta dovrà percorrerlo lungo la linea centrale mantenendo costante la direzione. Vengono valutati inoltre la direzione e regolarità in prossimità dell'entrata e dell'uscita anche se il corridoio si trova sulla pista.

4) RUOTA: minimo di 6 metri al passo e 8 al trotto. L'atleta dovrà effettuarla mantenendo regolare l'andatura e la distanza da essa, che dovrà essere non superiore al metro e mezzo. L'inizio della figura verrà segnalato dalla presenza del numero dell'elemento posto a circa 1 m e mezzo di distanza dalla ruota in modo da creare un passaggio obbligato di ingresso tra ruota e numero. La figura si chiuderà e si considererà conclusa quando il binomio passerà una seconda volta nel corridoio d'accesso tra numero e ruota. Il movimento del cavallo dovrà essere accompagnato dalla sua corretta flessione che costituirà elemento di giudizio per il Giudice.

5) MEZZA VOLTA GUIDATA: minimo di 6 metri al passo e 8 al trotto. L'atleta dovrà effettuarla mantenendo regolare l'andatura e la distanza da essa, che non dovrà essere superiore al metro e mezzo. Il movimento del cavallo dovrà essere accompagnato dalla sua corretta flessione che costituirà elemento di giudizio per il Giudice.

6) SERPENTINA: da 3 a 5 elementi, l'atleta dovrà eseguirla mantenendo la stessa distanza dagli elementi effettuando mezzi circoli regolari rispettando la sequenza. La distanza tra gli elementi dovrà essere adeguata alle diverse andature. L'inizio della serpentina verrà segnalato dalla presenza del numero della figura posto a distanza dal primo elemento, in modo da creare un passaggio obbligato di ingresso tra serpentina e numero

e segnarne contemporaneamente la mano d'ingresso. Il movimento del cavallo dovrà essere accompagnato dalla sua corretta flessione che costituirà elemento di giudizio per il Giudice.

7) SLALOM: da 3 a 5 elementi, l'atleta dovrà effettuarlo passando vicino a ogni elemento, senza toccarlo, in modo regolare e costante, rispettando la sequenza. La distanza tra gli elementi dovrà essere adeguata alle diverse andature. L'inizio dello slalom verrà segnalato dalla presenza del numero della figura posto a distanza dal primo elemento, in modo da creare un passaggio obbligato di ingresso tra slalom e numero e segnarne contemporaneamente la mano d'ingresso.

8) ALT DI 5 SECONDI: da effettuare sulla pista o non. L'atleta dovrà fermarsi ad altezza dell'elemento segnalante, attendere in alt per 5 secondi e ripartire. Saranno valutati la precisione in riferimento all'elemento, il piazzamento del cavallo e il mantenimento della posizione per i 5".

9) BARRIERE A TERRA: 4 barriere. L'atleta potrà passarle da seduto o sollevato, mantenendo la direzione, il centro e l'andatura adeguata. Il Giudice terrà conto della distensione dell'incollatura assunta dal cavallo.

10) CROCETTA: massimo 40 cm. Saranno valutati la direzione prima e dopo l'elemento e la regolarità dell'andatura

11) OTTO: l'Atleta dovrà eseguire un otto composto da due cerchi confinanti. Saranno giudicati la regolarità, delle linee curve e dell'andatura. Il movimento del cavallo dovrà essere accompagnato dalla sua corretta flessione che costituirà elemento di giudizio per il Giudice.

12) PASSAGGIO OBBLIGATO: consiste nel passaggio attraverso alcuni elementi, quali cancelletti, pilieri, coni, barriere; viene valutato il passaggio al centro degli elementi, l'avvicinamento e l'uscita e, nel caso di categorie con diverse andature, può indicare il punto della transizione.

LA GIMKANA SMART (grafico e legenda)

Didattica e Passo B su grafico Gimkana Smart:

1. Alt e saluto;
2. Ruota;
3. Corridoio;
4. Corridoio;
5. Passaggio obbligato;
6. Barriera a terra,
7. Serpentina (e no slalom); 8
8. Barriera a terra; 9 barriera a terra;
9. Passaggio obbligato con tazza facoltativa (viene giudicato il passaggio e non la tazza che quindi può anche essere saltata) = 2 picchetti ciascuno con 1 tazza sopra: fermarsi, riunire le redini in una mano, alzare e riabbassare la tazza sullo stesso picchetto (a scelta tra dx e sx);
10. Barriera a terra;
11. Corridoio spezzato;
12. Alt e saluto.

Trotto B e Trotto B tempo su grafico Gimkana Smart:

Stesso grafico, ma: entrata al trotto; riprendere il trotto dopo il saluto; continuare al trotto; 5 transizione passo; proseguire al passo; trotto dopo l'11 (il 12 deve essere eseguito al trotto); 13 alt e saluto.

La categoria a tempo vede tutto il percorso eseguito al trotto: si ottiene un punteggio sulla precisione (scheda giudice) e sul tempo che, incrociati, daranno luogo alla classifica.

Trotto Up B e Trotto Up B tempo su grafico Gimkana Smart:

Stesso grafico del trotto B, con le medesime transizioni (tranne che sulle crocette, che devono essere eseguite al trotto o, facoltativamente, al galoppo); 9 e 11 diventano due crocette max 40 cm; è consentito il galoppo (ma non obbligatorio) agli elementi 3, 4, 9, 11; il 10 è solo un passaggio obbligato senza tazza o altro.

Galoppo sperimentale su grafico Gimkana Smart:

Entrata al trotto ; riprendere il trotto dopo il saluto ; continuare al trotto ; alla fine del circolo (elemento 2) galoppo ; 3 corridoio al galoppo ; 4 corridoio al galoppo ; 5 transizione trotto ; 6 barriera a terra al trotto ; 7 serpentina al trotto ; 8 barriera a terra al trotto ; riprendere il galoppo prima dell'elemento successivo ; barriera a terra al galoppo ; 10 passaggio obbligato al trotto ; 11 barriera a terra al trotto ; 12 corridoio spezzato al trotto; 13 alt, immobilità, saluto.

GRAFICO GIMKANA SMART

