

REGOLAMENTO GIMKANA VELOCE

aggiornato al 10/02/2018

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. CAMPO DI APPLICABILITA' DELLE NORME

1.1 Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano tutti i Concorsi di Gimkana Veloce ASI indetti in Italia riconosciuti dal Settore Sport Equestri ASI.

Esso deve essere osservato:

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

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

1.2 L'inosservanza delle norme e degli impegni previsti nel presente Regolamento è soggetta alle sanzioni disciplinari riportate nello stesso, nel Regolamento Nazionale e Disciplinare dal Settore Sport Equestri ASI e dallo Statuto dell'Ente. I soggetti tenuti agli obblighi e agli adempimenti previsti dal presente Regolamento sul cavallo partecipante a un Concorso di Gimkana Veloce ASI sono:

- il cavaliere che lo monta;
- l'Ente o colui che l'ha iscritto;
- il proprietario del cavallo stesso;
- per gli Youth il Tecnico di riferimento o chi ne esercita la patria potestà.

1.3 Con il tesseramento il cavaliere consegue la copertura assicurativa per infortuni e responsabilità civile, la partecipazione ai concorsi è consentita dal momento in cui decorre la copertura ai sensi della polizza in vigore consultabile sul sito federale.

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

2. MANIFESTAZIONI

2.1 può indire manifestazioni le associazioni affiliate al Settore Sport Equestri ASI oppure Comitati Organizzatori o persone fisiche comunque autorizzate dal Settore Sport Equestri ASI come da norme previste dal Regolamento Nazionale Sport Equestri.

2.2 Qualora una manifestazione non sia organizzata da un Ente affiliato al Settore Sport Equestri ASI, il Comitato Organizzatore dovrà richiedere contestualmente alla domanda d'inserimento in calendario, un sopralluogo da parte della Commissione Tecnica indicata dal Responsabile di Settore Nazionale.

2.3 Il riconoscimento e l'approvazione di un programma di una manifestazione, da parte dal Settore Sport Equestri ASI, sono subordinati:

a) all'impegno da parte dell'Organizzatore di attenersi alle prescrizioni dello Statuto Nazionale ASI, del presente Regolamento, e alle eventuali disposizioni integrative. Sui programmi, sui manifesti e su ogni altra eventuale pubblicazione dovrà essere indicato che la manifestazione è riconosciuta da ASI (Associazioni Sportive Sociali Italiane).

Il programma approvato dal Responsabile del Settore Sport Equestri ASI, dovrà essere divulgato alle Associazioni affiliate e ai Cavalieri e dovrà indicare le categorie del Concorso, i relativi pattern, gli importi delle tasse d'iscrizione e i corrispettivi per la scuderizzazione.

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

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

2.4 Il Giudice o la Segreteria di Gara, deve trasmettere i risultati ufficiali via fax o via posta elettronica al Settore Sport Equestri ASI nella stessa giornata di svolgimento della manifestazione.

3. NORME GENERALI

3.1 Il concorso di Gimkana Veloce ASI.

Il Concorso di Gimkana Veloce ASI costituisce una prova di velocità e tecnica.

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

Il Concorso comprende una prova in cui il Cavaliere monta un cavallo in un percorso prestabilito. Le gare possono svolgersi all'aperto o al chiuso, in sicurezza, su un terreno che deve essere piano, libero da sassi o oggetti che possono danneggiare i concorrenti, ben livellato e delimitato da idonea recinzione (altezza minima mt. 1,20); il campo gara dovrà avere una misura minima di 25 x 40 con fondo in sabbia. Le misure minime per le arene che ospitano una manifestazione nazionale sono mt. 30x50 (possibilità di deroga per siti di particolare interesse o spettacolarità).

Le gare potranno essere articolate su un unico manche o su due manche.

3.2 Inizio e termine di un concorso.

Una manifestazione inizia con l'apertura ufficiale del campo prova, comunque almeno trenta minuti prima dell'inizio della competizione. Una manifestazione s'intende ultimata mezz'ora dopo la fine dell'ultimo cavaliere partecipante alla competizione.

3.3 Lavoro di esercizio del cavallo.

I cavalli nel giorno delle manifestazioni autorizzate dovranno essere montati in campo prova dai Cavalieri con i quali eseguiranno la gara o dal tecnico di riferimento o da un delegato purchè in regola con il tesseramento ASI.

3.4 Scuderizzazione dei cavalli.

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

3.5 Partecipazione gare.

Possono partecipare alle gare approvate e riconosciute del Settore Sport Equestri ASI solo i cavalieri tesserati ASI. Sono previste classifiche individuali per singola categoria di cavalieri partecipanti.

3.6 Categorie.

Le categorie per i cavalieri previste sono le seguenti:

Non pro a unica divisione: Categoria aperta a tutti i patentati A2 e con cavalli al disotto dei 5 anni compiuti.

Lady: categoria a unica divisione comprende amazzone con patente A2 e/o A3 di specialità.

Open a unica divisione: Categoria aperta a tutti i patentati A2 e/o A3 di specialità compresi i Tecnici Federali.

Under 18 a unica divisione: Avviamento ludico addestrativo, comprende cavalieri patentati A1 dai 6 ai 18 anni (sino al 31 dicembre del 18° anno).

3.7 Iscrizioni.

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

Nelle iscrizioni devono essere indicati: il nome del cavaliere, tipo e numero dell'autorizzazione a montare valida per l'anno in corso, nome del cavallo e le categorie alle quali cavallo e cavaliere intendono partecipare.

Le iscrizioni fatte genericamente, senza fornire gli elementi indispensabili richiesti o non accompagnate dai relativi importi, saranno ritenute nulle.

Per gli eventi Nazionali le iscrizioni devono pervenire via fax o via posta elettronica al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse. All'atto dell'iscrizione il responsabile del cavallo s'impegna al pagamento della tassa d'iscrizione, e del 100% del box se richiesto, a prescindere dall'effettiva partecipazione alla gara.

L'iscrizione dei minori sarà ritenuta valida solo se fatta dal Tecnico di riferimento o da chi ne esercita la patria potestà. Il minore potrà essere accompagnato in campo dal Tecnico di riferimento o da un patentato esperto (patente A3 della DSA di riferimento).

3.8 Classifiche.

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

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

3.9 Premiazioni.

I premi d'onore sono costituiti esclusivamente da premi in oggetti. E' altresì facoltà del Comitato organizzatore riconoscere rimborsi per le Categorie Agonistiche (patenti A2 e A3 della DSA di riferimento). I premi possono essere previsti per singole categorie di gara o come premi complessivi del concorso articolato su più giornate.

3.10 Numero minimo di partenti e Prove soppresse

Il numero minimo di partenti per categoria è di cinque binomi (possono diventare tre binomi a discrezione del Comitato Organizzatore).

Nel caso di annullamento o sospensione (cause forze maggiori, condizioni meteo, ecc...) di una gara, la tassa d'iscrizione dovrà essere rimborsata ai rispettivi binomi partecipanti a eccezioni delle categorie regolarmente già svolte. Nel caso siano previste due manche, il Presidente di Giuria ha facoltà di stilare classifica sulla base dei tempi del 1° go.

3.11 Cavalieri

Salvo deroghe è ammessi cavalieri con patente A1, A2, A3 rilasciati dalla DSA di riferimento

3.12 Passaggio di categoria.

I primi tre cavalieri classificati nel Campionato Regionale Non pro, passeranno automaticamente, dal 1 gennaio dell'anno successivo alla categoria Open. Le classifiche Regionali dovranno essere divulgate e consultabili sui siti Regionali di competenza.

3.13 Le andature

Le andature sono libere, fatte salve le limitazioni previste ai vari ostacoli.

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

3.14 Cavalli e ingressi

Nessun cavallo può partecipare a una manifestazione riconosciuta se non è munito di regolare passaporto in regola con quanto previsto dalla legge vigente. A ogni cavallo è concesso gareggiare in massimo tre categorie (6 manche) in una giornata per le gare che si articolano su due manche.

A ogni cavallo è concesso gareggiare in massimo sei categorie per le gare che si articolano su una manche unica. Lo stesso cavallo può prendere parte nella stessa giornata di gara a sei diversi percorsi in diverse categorie con cavalieri diversi, ma lo stesso cavallo non può in nessun caso partecipare più di una volta alla stessa categoria, salvo che nelle categorie non agonistiche riservate ai Patentati A1 in cui è permesso al cavallo di entrare massimo 3 volte nella stessa categoria ma con cavaliere diverso.

3.15 Età dei cavalli

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

3.16 Possibilità di montare più di un cavallo

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

3.17 Ordine di partenza

L'ordine di partenza delle categorie è così stabilito: **Open – Non Pro – Under 18**. Nei campionati regionali possono essere eseguite delle varianti, purché concordate ad inizio campionato. Le categorie dove concorrono cavalieri minorenni dovranno essere terminate entro le ore 24.

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

3.18 Sostituzioni

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

3.19 Crudeltà

Sono proibiti maltrattamenti di qualsiasi genere nei confronti dei cavalli. Con il termine crudeltà si intende il far gareggiare un cavallo con ferite sanguinanti, con evidenti zoppie o esausto. Il termine maltrattamenti comprende: stratonare, frustare o colpire il cavallo, oppure qualsiasi altra azione che miri a ferire o a causare un trauma all'animale. Il cavaliere che maltratta o tenta di maltrattare il cavallo sia in arena che fuori, comunque all'interno dell'area destinata alla manifestazione, causando pericolo per se e per altri, è soggetto alla squalifica.

La decisione del Presidente di Giuria e della direzione gara in merito a maltrattamenti nei confronti di un cavallo si baserà sul parere medico di un veterinario. Se, tuttavia, a giudizio della direzione gara 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.

3.20 Monta pericolosa

L'evidente difficoltà del Cavaliere nel controllare velocità e direzione, il sollecitare in maniera eccessiva il cavallo sia in piano, che nell'avvicinamento e durante il superamento di un ostacolo, comporta, a secondo

della gravità ed a discrezione della Giuria, l'eliminazione o la squalifica dalla gara. E' severamente vietato, pena il no-time, incitare il cavallo con le redini, con le mani, con fruste o con qualsivoglia oggetto. Tali provvedimenti possono essere presi solo dalla Giuria.

3.21 Caduta

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

Si considera caduta del cavallo quando la spalla e l'anca del cavallo toccano il terreno e/o l'ostacolo. Una caduta sarà sempre penalizzata con il no-time.

3.22 Reclami

Un cavaliere che ritenga di essere stato danneggiato nella valutazione della sua prova da parte della Giuria a seguito di una inosservanza del regolamento può presentare reclamo direttamente al Presidente di Giuria, evitando assolutamente ogni discussione con i Giudici (pena ammenda e/o squalifica).

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

1. In dignitosa forma scritta, a firma del concorrente riportante data, luogo, descrizione dettagliata dell'evento ritenuto causa del reclamo.
2. E' indispensabile, con riferimento al presente Regolamento, indicare il numero di articolo al quale il reclamo e' riferito.
3. Allegare al reclamo la cauzione di € 100,00, cauzione che sarà restituita solamente nel caso che il reclamo venga accettato. Nel caso in cui venga respinto, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore del Settore Sport Equestri ASI.

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

Nessun reclamo sarà accettato nei confronti di altri concorrenti.

La facoltà di reclamare, in merito ad una qualunque irregolarità, che si verifichi nello svolgimento di una manifestazione, spetta ai Concorrenti partecipanti o ai responsabili dei cavalli, quali risultano dai documenti depositati presso del Settore Sport Equestri ASI. Per i minori il reclamo deve essere presentato dal Tecnico responsabile o da chi ne esercita la patria potestà.

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

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

4. PERSONALE DI GARA

Fanno parte del personale di gara:

- Giudici
- Segretaria
- Speaker
- Veterinario (accettata la reperibilità)
- Maniscalco (accettata la reperibilità)
- Cronometristi o incaricato al controllo della consolle cronometrica
- Steward di campo

4.1 I Giudici

I Giudici devono essere ufficialmente riconosciuti del Settore Sport Equestri ASI ed il loro numero deve essere adeguato al livello della competizione.

E' compito della segreteria registrare le penalità commesse dai cavalieri durante le competizioni.

In tutte le manifestazioni, in cui si necessita di più giudici, sarà nominato un presidente di Giuria il quale avrà l'obbligo di inviare la relazione di gara entro gg. 3 alla segreteria del Settore Sport Equestri ASI.

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

4.2 Lo staff organizzativo

Lo staff organizzativo si occupa di tutte le pratiche inerenti alla preparazione del necessario per lo svolgimento della competizione, in osservanza con quanto richiesto dalle normative in vigore (richiesta di autorizzazione e comunicazione delle classifiche nei tempi previsti, inoltro dei do-cumenti di gara ecc). La Segreteria provvederà alle iscrizioni dei cavalieri e dei cavalli secondo quanto stabilito dal regolamento particolare di gara e certificherà alla Giuria, assumendosene la piena responsabilità insieme all'Organizzatore dell'evento, di aver visionato la validità in corso delle tessere ASI dei cavalieri iscritti e della regolarità della documentazione sanitaria dei cavalli.

La Segreteria inoltre redigerà gli ordini di partenza a seguito di sorteggio e stilerà le classifiche finali in base ai risultati.

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

L'organizzazione avrà il compito di garantire la presenza dei seguenti servizi di assistenza per tutta la durata della manifestazione:

- medico di servizio (accettata reperibilità)
- ambulanza con personale qualificato all'intervento di Primo Soccorso
- veterinario di servizio (accettata reperibilità)
- maniscalco di servizio (accettata reperibilità)

4.3 Assistenza sanitaria

I Comitati Organizzatori di concorsi hanno l'obbligo di garantire la presenza dell'ambulanza con personale abilitato all'intervento di Primo Soccorso da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'Organizzazione possa avvalersi di altro di altra ambulanza con annesso personale.

4.4 Assistenza veterinaria

I Comitati Organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria competente riconosciuto del Settore Sport Equestri ASI per tutto il tempo in cui possono essere utilizzati campi gara e prova, e comunque da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. Il veterinario dovrà firmare il foglio di presenza in dotazione alla segreteria. Al veterinario spetta il controllo dei documenti dei cavalli.

4.5 Lo Speaker

Il luogo dove si svolge la gara dovrà disporre di un adeguato impianto di diffusione sonora tale che i concorrenti, i Giudici ed il pubblico possano intendere chiaramente le comunicazioni fornite dallo Speaker, il quale in qualità di presentatore, dovrà comportarsi con la massima professionalità, essere al corrente dei regolamenti di gara e delle procedure relative al suo svolgimento, presentare cavalieri e cavalli al fine di coinvolgere il pubblico nello show, senza tuttavia suggerire strategie o situazioni al binomio impegnato nella competizione.

Al termine della prova comunicherà i risultati relativi alla prestazione.

4.6 I Cronometristi

In tutte le competizioni di Gimkana Veloce ASI approvate del Settore Sport Equestri ASI, i tempi potranno essere rilevati anche da cronometristi non ufficiali (F.I.Cr.).

Salvo deroghe è obbligatorio l'utilizzo di cronometri automatici (consolle) con fotocellule e display per la rilevazione dei tempi. Non è consentito l'utilizzo dei cronometri manuali (salvo cause di forza maggiore).

Il presidente di Giuria o Giudice Unico potrà nominare una persona di sua fiducia alla gestione della consolle cronometrica e ne garantirà la veridicità e trasparenza.

4.6 Problemi Tecnici ed interruzione e correzione del tempo

In caso di guasto alla fotocellula potrà essere utilizzato il cronometro a mano (media di due rilevamenti cronometrici). 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, mediante il suono della campana o richiamo dello speaker o il fischietto e, contestualmente, fermare il tempo. Tali casi possono ad esempio riguardare: ostacoli caduti per cause accidentali, ingresso in campo di una persona non autorizzata, di un cane o altro animale ecc..

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

4.7 Delegato Tecnico, Presidente di Giuria o Giudice Unico

Sono compiti del Delegato Tecnico, del Presidente di Giuria o del Giudice Unico

- assicurarsi dell'idoneità delle attrezzature utilizzate per lo svolgimento delle gare, con particolare riferimento ai campi di gara e di prova, facendo apportare le modifiche necessarie;
- verificare l'idoneità degli ostacoli, in relazione alle categorie programmate, suggerendo eventuali interventi per quanto concerne in particolare la sicurezza dello svolgimento della gara;

- Sovrintendere al regolare svolgimento della gara, assicurandosi che le norme del programma e quelle regolamentari vigenti siano osservate ed applicate;
- Ottemperare gli interessi dei concorrenti e del Comitato Organizzatore, adoperandosi per dirimere ogni eventuale controversia alla luce delle norme regolamentari vigenti;
- Assicurarsi che il servizio di segreteria dell'organizzatore, verifichi la regolarità delle autorizzazioni a montare dei concorrenti nonché la idonea partecipazione dei cavalli e dei cavalieri alla partecipazione nelle varie categorie di gara;
- Accertarsi della presenza dell'ambulanza, del medico e veterinario ecc.
- Il Delegato Tecnico dovrà inviare, entro 3 giorni dal termine della manifestazione, alla Segreteria del Settore Sport Equestri ASI una dettagliata relazione (come da modulistica) sullo svolgimento della gara.

4.8 Compiti della Giuria

La Giuria collabora nel sovrintendere alle gare ed assegnare le eventuali penalità, controlla le operazioni per la definizione della classifica finale e in eventuali altri compiti a lei attribuiti dal Delegato Tecnico o dal Presidente di Giuria.

5. TENUTA E BARDATURA

I seguenti permessi/divieti vanno rispettati durante l'intera manifestazione sia in campo gara che in campo prova e il loro mancato rispetto verrà sanzionato con il no-time o squalifica.

Per tutte le categorie Novice e Amatori sono ammessi solo speroni a goccia western (tollerato il modello inglese, purché non più lungo di cm 2)

5.1 Bardatura del cavallo

Un cavaliere può decidere la propria tipologia di monta indipendentemente dalla razza del cavallo. Sono ammessi tutti i tipi di monta purché coerenti con la tradizione di quella stessa monta. Imboccatura libera, bardatura ed abbigliamento consoni con il tipo di monta. Sono consentite le protezioni agli arti del cavallo. La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui equipaggiamento sia insufficiente, inadatto o possa danneggiare il cavallo. Non sono ammesse serreta spagnola in ferro. La rottura di un finimento o elemento della sella durante la gara che ne possa pregiudicare il proseguo comporta lo stop immediato e l'eliminazione.

SONO AMMESSI:

Qualsiasi tipo di imboccatura a leve, con barbozzale, a cannone rigido o spezzato.

Qualsiasi tipo di imboccatura senza leve (filetto ad anelli, a uovo, a D, ecc.) eventualmente con martingala ad anelli montata sotto il pettorale o collare.

E' ammessa la camarra o abbassatesta, con il morso ma nella categoria Open è obbligatoria la guida ad una mano.

E' ammesso l'uso del filetto a torciglione spessore minimo 8 mm.

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 VIETATI:

E' vietato l'uso del cannone a torciglione con morsi a leva.

E' vietato l'uso del JC (martingala tedesca) solo con i morsi a leva.

E' vietata la martingala ad anelli con morsi a leva

E' espressamente vietato l'uso di imboccature che presentino particolari sistemi di costrizione (catene varie, ecc.)

E' vietato l'uso di frustini

5.2 Abbigliamento del Cavaliere obbligatorio anche in campo prova:

- pantalone (nero/marrone/blue/grigio/bianco);
- stivale tipicamente da bardatura scelta;
camicia con maniche lunghe abbottonate (portata dentro i pantaloni e di qualsiasi genere) e abbottonata sino al penultimo bottone;
- cap obbligatorio per tutti
- Obbligatorio sino ai 14 anni il corpetto protettivo “tartaruga”
- E' consentito l'utilizzo di qualsiasi tipo di sperone

Per i cavalieri che hanno l'obbligo dell'uso del caschetto protettivo, nel caso lo stesso, durante la gara, cada e/o si sposta dalla posizione di protezione, viene decretato il no-time.

5.3 Eliminazione (NO-TIME)

Sono cause di eliminazione:

- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature del cavallo;
- Frustare, incitare il cavallo con le redini, con le mani e con qualsivoglia oggetto
- caduta del cavallo o del cavaliere (spalla e anca o separazione dalla sella);
- imboccatura, bardatura, tenuta e speroni non regolamentari;
- errore di percorso non corretto;
- monta pericolosa a giudizio insindacabile del Presidente di Giuria o del Giudice Unico;
- indossare abbigliamento non conforme a quello previsto nel presente regolamento;
- non indossare il copricapo rigido a norma per i minori;
- non indossare il corpetto “tartaruga” nelle categorie dove ne e' previsto l'uso obbligatorio

5.4 Squalifica

La squalifica comporta, per il concorrente e/o per il cavallo, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Nazionale e dal Regolamento di disciplina ASI e dai suoi organi di giustizia.

Sono causa di squalifica:

- La partecipazione di un concorrente ad una manifestazione, senza essere in possesso della tessera ASI rinnovata per l'anno in corso e valida per la categoria in questione;
- L'inosservanza dei divieti concernenti l'attività nei campi di prova;
- Compiere crudeltà, brutalità o abusi verso i cavalli;
- Le frodi;
- Il doping;
- Il contegno scorretto e/o l'uso di un linguaggio offensivo nei confronti del Presidente di Giuria, della Giuria, dei preparatori dei percorsi, dei Commissari, dei Responsabili dei Servizi, dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore, degli altri concorrenti e delle persone comunque presenti alla manifestazione;
- Le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.

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

Una volta montato il percorso di gara, è fatto assoluto divieto provare il campo a cavallo o l'ingresso in campo dei non addetti alla competizione.

Sarà dato campo aperto almeno 15 minuti prima dell'inizio e sarà consentito ai concorrenti di visionare il percorso a piedi e a discrezione del Presidente di Giuria o Giudice Unico i concorrenti potranno essere accompagnati dallo stesso nella ricognizione.

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

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

Per ogni difficoltà non eseguita in modo corretto verranno applicate le penalità in secondi da sommare al tempo impiegato secondo i criteri stabiliti per ogni ostacolo. Il tutto verrà convertito in punteggio seguendo le indicazioni riportate nella tabella sottostante.

6.1 Penalità

Ogni abbattimento, caduta di oggetti, paletti, bidoni, barriere ed altro sarà conteggiato tra-sformando in secondi le penalità. In tutte le categorie Under 18 e Non Pro alcune difficoltà possono essere eluse dopo il terzo rifiuto, riportando un addebito di 40 secondi sul tempo totale effettuato.

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

All'errore di percorso viene assegnato il no-time.

7. TABELLA PUNTEGGI

PUNTEGGIO BINOMI VALIDO PER TUTTE LE CATEGORIE

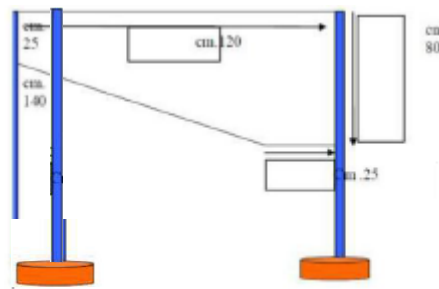
1° 18	5° 11	9° 7	13° 3
2° 15	6° 10	10° 6	14° 2
3° 13	7° 9	11° 5	15° 1
4° 12	8° 8	12° 4	

più verrà assegnato a tutti gli iscritti 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.

7.0 II CANCELLO

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



Il cancello dovrà essere aperto e chiuso dal cavaliere a cavallo con il solo aiuto delle mani. L'apertura del cancello mediante altri mezzi (ad esempio con l'uso di altre parti del corpo, quali gambe ecc.) comporterà l'eliminazione. Il cancello potrà essere aperto sia verso l'esterno che l'interno 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. L'abbattimento dei decori comporta una penalità di 5 secondi. Lo spostamento dei pali o basi che ne impedisce la corretta chiusura viene considerata mancata esecuzione (no-time).

7.1 TRASFERIMENTO DELL'OGGETTO

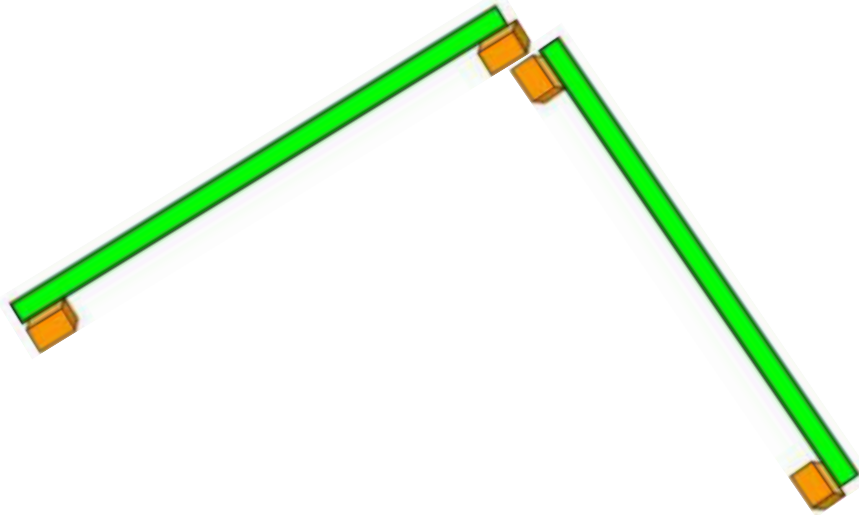
La difficoltà consisterà nello spostare un oggetto (fondo di bottiglia in plastica o simili) dalla punta di un piliere, alla punta di un altro piliere. L'altezza di un piliere è di 180/200 cm. La distanza tra un piliere e l'altro potrà oscillare tra i 120 cm. e i 500 cm. La caduta dell'oggetto comporterà 5 secondi di penalità, la caduta del piliere comporterà 5 secondi di penalità, la caduta di oggetto e piliere insieme 10 sec. di penalità. La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento è considerata mancata esecuzione (no-time)..



7.2 PASSI LATERALI

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

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



Il 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" e no time. 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. L'ingresso oltre il punto d'inizio così come l'uscita prima della parte terminante è mancata esecuzione.

7.3 PASSI LATERALI CON TRASFERIMENTO DI OGGETTO

La difficoltà è costituita da 2 pilieri alti cm. 50/120 alla cui estremità di uno dei due sarà posto un oggetto (fondo di bottiglia, ecc.) ed una barriera lunga min. cm 300 posta, alle estremità, su 2 basi con dimensioni cm 10x10, altezza cm 6, altezza incavo cm 5. La distanza tra piliere e barriera è di cm 80/150.

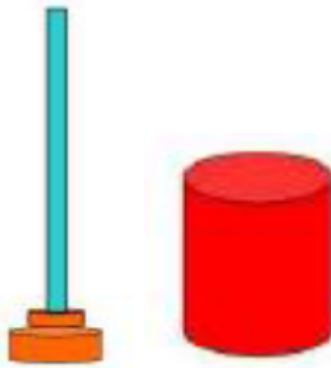


L'esecuzione dovrà essere la seguente: il cavaliere prenderà l'oggetto, posizionerà il cavallo in modo tale che la barriera sia perpendicolare all'addome, si effettueranno passi laterali fino a porre l'oggetto sul secondo piliere. La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento è considerata mancata esecuzione. La caduta dell'oggetto dal lato opposto in cui era alloggiato, comporterà 5 secondi di penalità.

Il cavaliere potrà subito dopo riprendere il percorso. L'uscita anticipata dalla difficoltà obbliga il cavaliere a ripetere la prova. L'abbattimento della Barriera comporta 5 secondi di penalità, l'abbattimento dei pilieri che comprometteranno il corretto svolgimento della difficoltà costituiranno un no-time.

7.4 BOA (Paletti o Barili di delimitazione percorso)

I paletti e/o i barili saranno inseriti nel percorso per delineare il tracciato. Le misure del paletto sono cm. 180/200 da terra. Verranno disposti secondo lo schema del 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 l'eliminazione del binomio dalla gara. La difficoltà non eseguita potrà essere immediatamente ripetuta ripartendo dall'inizio, con conseguente scorrimento del tempo a danno del cavaliere.

7.5 PONTE

Il ponte dovrà avere le seguenti caratteristiche: lunghezza: cm.320/ 350, larghezza: cm. 110\120, altezza da terra: max. cm.10, Min. cm.5, eseguito in legno e copertura eventuale non sdruciolevole.



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

Le andature per l'esecuzione di questo ostacolo sono libere: passo, trotto, galoppo. E' obbligatorio passare sul ponte facendo poggiare almeno un arto del cavallo. L'abbattimento delle barriere che affiancano il ponte comporta una penalità di 5 sec. per ogni oggetto abbattuto.

7.6 bis PONTE con trasferimento d'oggetto

Ai lati del ponte può essere posta una difficoltà come il trasferimento dell'oggetto.

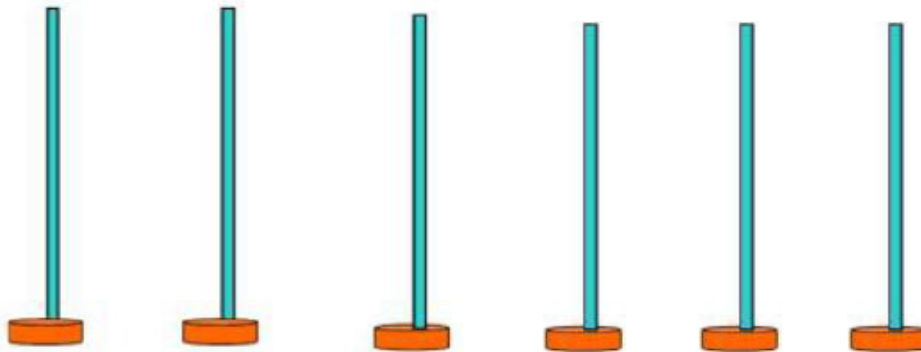
Fermo restando quanto sopra stabilito si aggiunge:

- L'abbattimento dei pilieri che affiancano il ponte comporta una penalità di 5 sec.
- La caduta dell'oggetto comporta 5 sec. di penalità.

- La caduta dell'oggetto dal lato in cui era alloggiato prima del trasferimento è considerata mancata esecuzione.
- La caduta dell'oggetto dal piliere a cui era destinato al trasferimento è considerata penalità di 5 sec.

7.7 SLALOM TRA PALETTI

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



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) e' consigliata ma non obbligatoria.

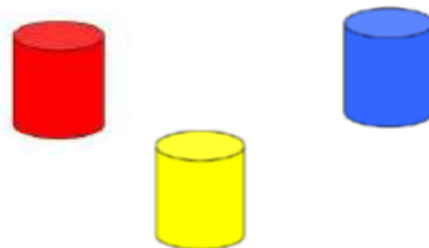
L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 sec. di penalità.

7.8 CORRIDOIO O STRETTOIA

Il corridoio o strettoia sarà delimitato da 4 o 6 barriere lunghe cm. 300, poste su pilieri o sostegni, a cm. 50\120 da terra e distanti tra loro cm. 130\160 cat. 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.

7.9 BARILI

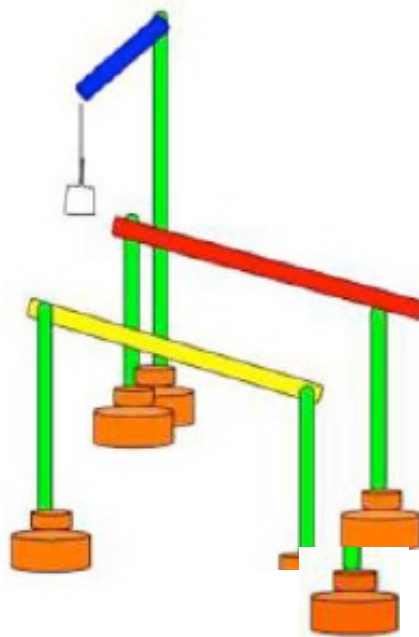
La difficoltà è costituita da tre barili (preferibilmente in plastica o, se in metallo, è consigliata un'imbottitura) disposti come previsto nella disciplina del Barrel Racing, ossia forma di triangolo isoscele, con misure adeguate al pattern e l'esecuzione dovrà avvenire in base al tracciato del percorso,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



Tuttavia lo spazio tra il bordo del barile e ed il perimetro esterno del percorso dovrà essere di almeno cm. 4,00. La mancata o l'errata esecuzione di questa difficoltà, equivale ad errore di percorso e quindi no-time 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.

7.10 PASSI INDIETRO Le dimensioni del percorso da transitare con il cavallo a passi indietro potrà avere la seguente dimensione: lunghezza cm 300 larghezza min. cm 110/140 max, altezza dei pilieri che delimitano lateralmente il percorso cm 50/120 da terra.

Il piliere della campana avrà un'altezza di cm 200 da terra.



Il cavaliere dovrà entrare nel corridoio in avanti, dovrà suonare 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.

Difficoltà composta da un corridoio con 2 barriere lunghe 3 o 4 metri, larghezza di 120 /150 cm. appoggiate su supporti alti minimo 40 cm , massimo 100 cm. e alla fine del corridoio un piliere con un oggetto da sfilare.

Dopo aver sfilato l'oggetto il cavaliere deve indietreggiare senza abbattere le delimitazioni del corridoio. B

Difficoltà composta da 4 barriere lunghe 3 o 4 metri poste a 1,20 / 150 mt di larghezza supporti alti minimo 40 cm e massimo 100 cm. che formeranno una L. L'esercizio consiste nell'entrare all'interno della difficoltà,

arrivare alla fine dove vi è posta una palina con oggetto. Lo stesso deve essere sfilato e poi indietreggiare senza abbattere le barriere. GIUDIZIO Ogni barriera abbattuta 5" di penalità. Il far cadere la palina porta

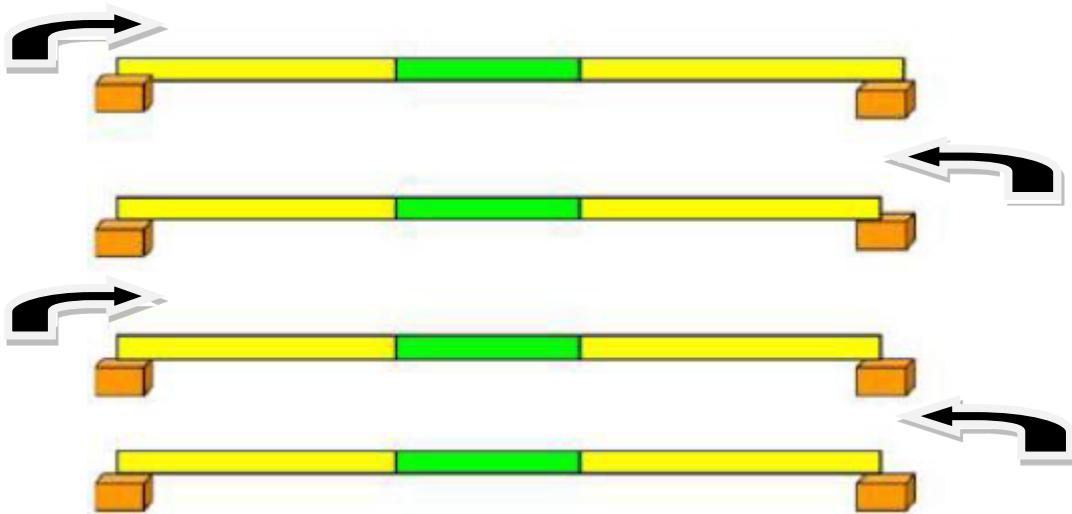
oggetto 5" di penalità. Il far cadere palina ed oggetto 10" di penalità. Non eseguire la prova comporta 40" di penalità dopo il terzo tentativo, retromarcia a slalom tra le paline, La difficoltà è costituita da n° 3 paline

poste in linea a tre metri. All'ingresso sarà delimitata una porta con un'ulteriore palma posta a 170 cm. dalla prima della fila. Il cavaliere dovrà entrare dall'apposita porta, giungere all'ultima palma della fila dove è posto

un cono, (restando con il cavallo sul lato di arrivo), buttare a terra il cono o trasportarlo sulla palma iniziale della stessa fila indietreggiando a slalom. L'uscita obbligatoria è sempre dalla porta d'ingresso iniziale, che dovrà essere superata indietreggiando finché il cavallo non ha superato la linea d'ingresso con gli arti posteriori.

7.11 BARRIERE PARALLELE

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



Il cavallo dovrà percorrerle in maniera parallela ad esse dalla prima fino ad arrivare all'ultima, entrando da un lato (o dx o sx) ed uscendo dall'altro e viceversa ad andatura libera.

Saltare un passaggio o sbagliare il senso di marcia comporterà l'errore di percorso per tanto il conseguente no-time a meno che ripeta l'esercizio nella maniera corretta.

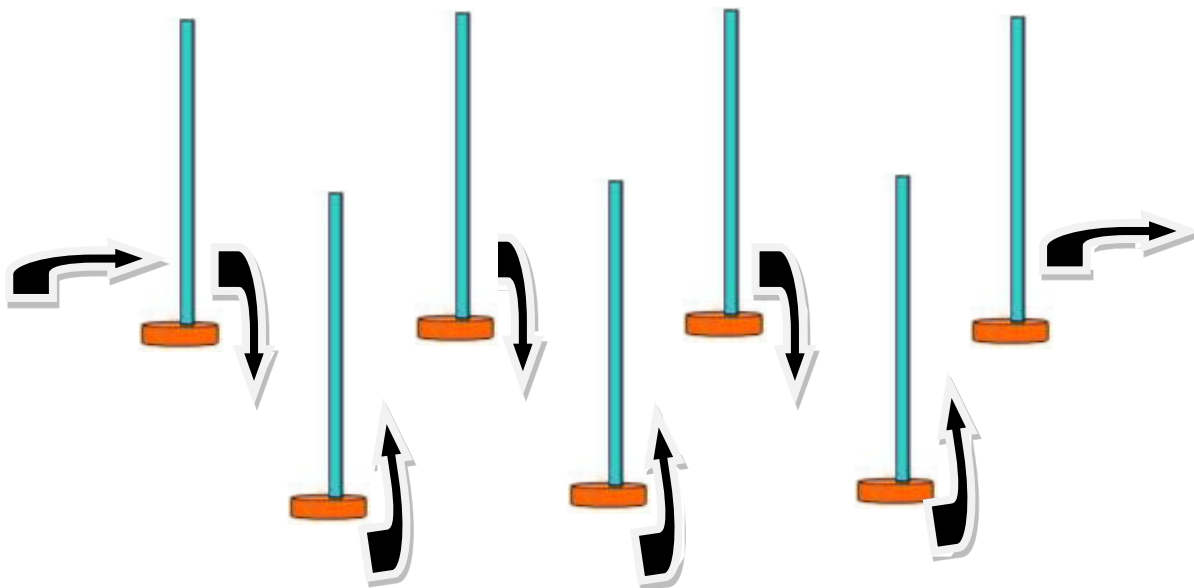
Lo spostamento di ogni barriera dalla sua allocazione comporterà una penalità di 5 sec.

7.12 SLALOM TRA PALETTI IN PARALLELO

La Slalom tra 5/7 paletti, posti in due file ad una distanza di minimo 3 mt. uno dall'altro e con il corridoio interno di minimo 3,5 mt. da percorrere ad intreccio. Altezza paletti 180/200 cm

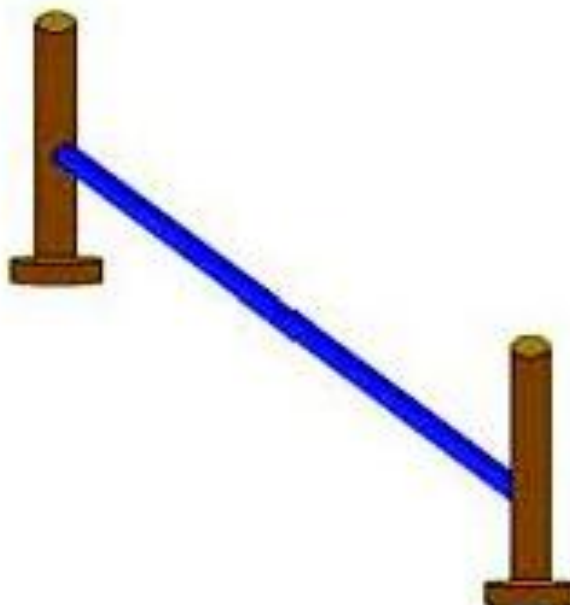
L'abbattimento di ogni paletto comporterà 5 sec. di penalità

Saltare un passaggio o sbagliare il senso di marcia comporterà l'errore di percorso per tanto il conseguente no-time a meno che ripeta l'esercizio nella maniera corretta, prima di passare all'ostacolo successivo.



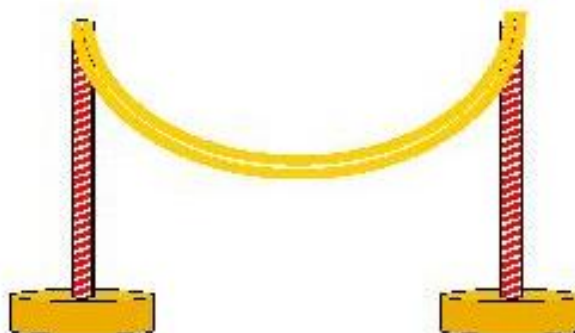
7.13 SALTO

ostacolo da saltare in legno o materiale non pericoloso per gli arti del cavallo, composto da due pilieri ed una barriera o due barriere. Fronte min. 3 mt. Altezza ostacolo: Categoria OPEN: altezza max 60 cm., min 40 cm. Altre categorie altezza max. 40 cm. GIUDIZIO L'abbattimento della barriera sommitale comporta 5" di penalità L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta l'eliminazione L'ostacolo non eseguito dopo il terzo tentativo, 40 " di penalità.



7.14 SCALAROLA (CORDA)

La scalarola è composta da due pilieri e un canapo/corda di circa 2 metri agganciato da un piliere all'altro, con la possibilità di apertura da entrambi i lati. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello con la possibilità di agganciare la corda da entrambi i lati. La corda che cade può essere ripresa. La corda non può essere passata sopra la testa del cavallo o del cavaliere, pena l'eliminazione. Durante la gara deve essere assicurata la presenza di un assistente accanto alla difficoltà per permettere il corretto ripristino dopo il passaggio di ogni concorrente. L'abbattimento comporta l'eliminazione. La mancata apertura o chiusura dopo il terzo tentativo comportano 40" di penalità. La caduta completa a terra comporta, in tutte le Categorie, 40" di penalità. Nella Categoria Open, la caduta della corda da un solo lato, comporta 5" di penalità, mentre la mancata chiusura comporta l'eliminazione.



7.15 SPOSTAMENTO DI UN UNCINO O MAZZARELLA DA UN BARILE ALL'ALTRO

Esecuzione come al punto 17 con la differenza che potrebbe esserci da effettuare lo spostamento di una mazzarella come indicato dal Giudice. Penalità. Caduta dell'oggetto 5", del barile 5" Non esecuzione la squalifica.

