
FEDERAZIONE ITALIANA TURISMO EQUESTRE TREC ANTE



Dipartimento
Interventi Assistiti con Animali ed
Equitazione per Disabili

REGOLAMENTO NAZIONALE

GIMKANA

SETTORE EQUITAZIONE PER DISABILI



PREMESSA

Con il presente Regolamento si intende disciplinare le attività sportive per persone disabili sul territorio nazionale inerenti la Gimkana, secondo criteri volti ad assicurare il diritto di partecipazione all'attività sportiva in condizioni di uguaglianza e pari opportunità, sia per quanto concerne l'agonismo che per la pratica dell'attività non agonistica.

La Federazione si ispira ai valori della piena, possibile e, anzi, doverosa integrazione delle persone disabili nel tessuto sociale attraverso la pratica sportiva, strumento di benessere psicofisico.

Norme generali

Il presente regolamento si applica alle gare di Gimkana che si svolgono sul territorio nazionale con qualsiasi tipo di monta.

Le gare di Gimkana saranno svolte presso centri Affiliati della Fitetrec-Ante in regola con i versamenti. Eccezionalmente si possono svolgere in Centri Aggregati su autorizzazione del Comitato Regionale e in manifestazioni pubbliche patrocinate gratuitamente dalla Federazione e coordinate dal Comitato Regionale o Nazionale.

Accanto agli obiettivi in premessa, l'obiettivo specifico di questa specialità è di esaltare la capacità del cavallo e del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, coordinazione e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti le difficoltà che possono essere incontrate nel lavoro con il cavallo.

Attività sportiva agonistica e non agonistica

Attività Agonistiche

Le attività sportive agonistiche sono organizzate in:

- Campionato Nazionale (disputato su una tappa unica a cui accedono i migliori 10 di ogni regione)
- Campionati Regionali (minimo tre tappe)
- Atri tipi di manifestazione approvati dal Comitato Regionale/Responsabile Regionale del settore EpD (Special event, Trofei ecc.)

Possono prendere parte alle attività agonistiche i tesserati in possesso di patente A1 EpD valida per l'anno in corso.

E' da considerare agonistica l'attività che prevede:



- percorso in piano su sabbia o erba, recintato e con un minimo di 8 difficoltà naturali o artificiali da scegliere tra quelle in regolamento nazionale;
- valutazione in tempo (centesimi di secondo) e penalità.

Sia nell'attività agonistica che in quella non agonistica gli ostacoli, mobili o naturali, devono essere in materiale idoneo a garantire la sicurezza di cavalli e cavalieri.

Attività Non Agonistiche

Le attività sportive non agonistiche sono organizzate in:

- Gare sociali
- Altri tipi di manifestazione approvati dal Comitato Regionale/Responsabile Regionale del settore EpD (Special event, Trofei ecc.)

Possono prendere parte alle attività non agonistiche i tesserati in possesso di patente RE/ EpD valida per l'anno in corso.

Sono da considerare non agonistiche le attività sportive che non abbiano le caratteristiche descritte al punto che precede ed alle quali partecipano solo tesserati in possesso di patente RE/EpD, salva in ogni caso l'ipotesi di manifestazioni di equitazione integrata alla quale potranno partecipare atleti con tutte le patenti EpD e normodotati, nel rispetto del regolamento della singola manifestazione.

Anche le attività sportive non agonistiche, per quanto possibile, dovranno essere organizzate nel rispetto delle previsioni del presente regolamento, soprattutto per quanto concerne la sicurezza delle persone e dei cavalli.

REGOLAMENTO

Categorie

Categorie tecniche

Sono previste tre categorie tecniche, all'interno di ciascuna delle quali saranno previste le suddivisioni per tipologie di disabilità e classificazioni:

- a) 1° Grado: solo PASSO (con istruttore in campo)
- b) 2° Grado: PASSO e TROTTO (con istruttore in campo)
- c) 3° Grado: PASSO, TROTTO, GALOPPO (istruttore in campo facoltativo)



Nelle categorie di 1° e 2° Grado è OBBLIGATORIA la presenza dell'Istruttore EPD in campo: non sono ammesse deleghe. Nella categoria di 3° Grado la presenza dell'Istruttore EPD è facoltativa.

La premiazione è obbligatoria anche con la presenza di un solo binomio nella categoria.

Categorie per età

- a) JUNIOR dai 10 fino ai 18 Anni ;
- b) SENIOR dai 18 Anni.

Categorie per tipologia di disabilità

- a) DISABILITA' FISICA;
- b) DISABILITA' NEURO-SENSORIALE;
- c) DISABILITA' INTELLETTIVO-RELAZIONALE.

In caso di quadro misto, se è presente un ritardo intellettivo, l'atleta sarà iscritto nella categoria Intellettivo-Relazionale.

Condizione del cavallo

Sono ammesse la conduzione con una mano, la conduzione con due mani ed il cambio di mano in tutte le categorie.

Partecipazione alle gare

Possono prendere parte alle gare tutti i cavalieri in possesso di patente (autorizzazione a montare) Fitetrec-Ante rinnovata per l'anno in corso.

E' consentito l'uso dello stesso cavallo per più partecipanti, anche nella stessa categoria.

Lo stesso concorrente disabile non può partecipare a categorie differenti dal suo grado di classificazione ma può partecipare con quanti cavalli desidera nella stessa categoria. Ai fini della graduatoria regionale ogni cavallo avrà il suo totale di punti e non possono essere cumulati.

Ai fini della graduatoria qualora un concorrente si qualificasse con più di un cavallo nelle prime dieci posizioni a livello regionale potrà scegliere a sua discrezione un solo cavallo per la partecipazione ai Campionati Italiani al fine di consentire una maggiore partecipazione da parte di altri concorrenti.



Il cavallo con il quale il concorrente qualificato parteciperà ai Campionati Italiani potrà anche essere diverso da quelli da lui montati nelle gare di qualifica regionale.

Il numero massimo di cavalli che possono essere montati da un cavaliere in ogni categoria e complessivamente in una manifestazione è deciso a discrezione di ciascun comitato organizzatore.

E' consentito ai minori di essere accompagnati durante la gara alla longhina dall'Istruttore EPD nelle sole gare sociali.

Alle gare possono partecipare tutti i cavalli iscritti all'anagrafe equina, in regola con la normativa sanitaria.

Comitato organizzatore

È l'ente deputato all'organizzazione della gara: è il responsabile della predisposizione dei percorsi, della presenza di un'adeguata assistenza sanitaria, veterinaria, assicurativa ed un adeguato numero di inservienti agli ostacoli.

Il Comitato organizzatore deve comunicare, all'atto della richiesta di inserimento in calendario, un referente responsabile per il comitato organizzatore della manifestazione. Tale referente dovrà essere un tesserato Fitetrec-Ante od un ente aggregato o affiliato.

Sarà compito dell'incaricato da parte della commissione di disciplina assicurarsi con congruo anticipo di tempo, dell'idoneità delle attrezzature utilizzate, nonché della capacità tecnica degli organizzatori con particolare riferimento ai campi di gara nonché alla presenza di assistenza veterinaria e sanitaria, viabilità, parcheggio, sistemazione van, eventuali ricoveri per i cavalli facendo apportare le modifiche necessarie.

I centri che ospitano una gara dovranno occuparsi di:

- preparazione del campo;
- ambulanza;
- richiesta giudici al Comitato Regionale/Nazionale;
- medico veterinario segreteria;
- cronometristi ufficiali con fotocellule (obbligatori in manifestazioni nazionali);
- i centri dovranno poter ospitare cavalli e cavalieri partecipanti alla manifestazione in strutture idonee;
- promozione e richiamo partecipanti;
- premi.



I centri/fiera che ospitano le manifestazioni saranno soggetti al sopralluogo da parte del direttore di gara nei giorni precedenti. Se la sicurezza di base e l'accoglienza non sono ritenute idonee per il regolare svolgimento della manifestazione, la manifestazione stessa verrà annullata.

Nomine

Per ogni manifestazione riconosciuta è prevista la nomina da parte del Comitato Nazionale o Regionale di:

- un presidente di giuria;
- una giuria;
- un rappresentante dei cavalieri.

Il rappresentante dei cavalieri, laddove nominato, dovrà essere comunicato al più presto alla segreteria ed al presidente di giuria. Tale rappresentante ha il compito di essere portavoce, nei confronti del presidente e del comitato organizzatore di esigenze logistiche ed organizzative dei concorrenti.

Assistenza sanitaria

I comitati organizzatori di Gare di Gimkana EpD hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza medica da mezz'ora prima dell'inizio delle gare fino a mezz'ora dopo il termine delle stesse. A tal scopo, i predetti comitati dovranno incaricare un qualificato sanitario, il quale sarà responsabile della presenza dell'adeguata attrezzatura per l'assistenza respiratoria e la terapia farmacologica ed alla loro rispondenza alle normative vigenti. Detto sanitario, presa visione delle effettive disponibilità delle prescritte attrezzature, dovrà firmare apposito verbale da consegnarsi al Presidente di giuria il quale, solo allora, potrà autorizzare l'inizio delle gare.

Il comitato organizzatore inoltre, dovrà garantire la presenza di ambulanza munita di defibrillatore e personale abilitato all'utilizzo, i cui nominativi dovranno essere comunicati al Presidente di giuria prima dell'inizio della gara.

Nel caso di temporanea indisponibilità, durante la manifestazione, del medico di servizio e/o dell'ambulanza, la manifestazione stessa potrà proseguire solo a condizione che l'organizzazione possa avvalersi di altro medico o di altra ambulanza.

Assistenza veterinaria



I comitati organizzatori hanno l'obbligo di garantire un servizio di assistenza veterinaria 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 nominato dall'ente organizzatore dovrà essere scelto tra quelli iscritti nell'elenco ufficiale dei veterinari fiduciari.

Il veterinario di gara offre la sua consulenza al Presidente di giuria per tutta la durata della manifestazione. Ha il compito di visitare i cavalli, tale visita ha pertanto lo scopo di una tutela del benessere del cavallo, di controllare la documentazione ad esso riferita e dare la sua consulenza al Presidente di giuria che quindi potrà ammettere i cavalli alle gare. Controllare i fianchi dei cavalli al termine delle prove per verificare che non ci siano ferite da sperone.

Composizione della giuria

Per ogni gara verrà nominata una giuria. La giuria sarà composta da giudici Fitetrec–Ante abilitati, con un minimo di 3 per le gare nazionali. Per le gare dei Campionati Regionali e inferiori il numero dei giudici può essere ridotto a 2 (ispettore e presidente).

I componenti, con i loro compiti, devono essere:

- Presidente di giuria: realizza il percorso, vigila sullo svolgimento della gara e sull'applicazione del regolamento
- Giudici di campo: segnalano le penalità durante il percorso.

Per le Gare Nazionali saranno necessari:

- Presidente di giuria: Giudice Nazionale
- Giuria: almeno due Giudici Nazionali

Per le Gare Regionali saranno necessari:

- Presidente di Giuria: Giudice Regionale o Nazionale
- Giuria: almeno un Giudice Regionale



Cronometristi

Sono i responsabili dei rilevamenti dei tempi, i quali dovranno essere rilevati in centesimi ed unitamente alla giuria stilano la classifica. Il loro operato è insindacabile.

Non verrà tenuto in alcuna considerazione un qualsiasi tempo cronometrico se non del giudice cronometrista.

Nelle tappe nazionali è obbligatoria la presenza di cronometristi iscritti alla Federazione Italiana Cronometristi, mentre per le regionali i tempi potranno essere presi con fotocellule senza l'ausilio di cronometristi ufficiali.

Il cronometrista dovrà far partire il cronometro anche in caso di cellule fotoelettriche; in caso di guasto o malfunzionamento farà fede il tempo del cronometro.

Il binomio ha tempo 60" dalla chiamata ufficiale per partire, pena l'eliminazione, quando viene chiamato ad entrare in campo potrà scaldare il cavallo (sempre entro i 60" dalla chiamata), senza provare ed attraversare gli ostacoli, pena l'eliminazione.

Segreteria

Ha lo scopo di espletare le operazioni di scuderizzazione, di iscrizione, di effettuare i sorteggi di partenza, compilare gli ordini di partenza per SS.GG. Giudici, Speaker, rappresentante cavalieri, addetto campo prova e ingresso gara.

Tenere sino alla fine della gara i libretti segnaletici dei cavalli.

Esporre le classifiche e le eventuali modifiche nella giornata decretate dal Presidente di Giuria.

Iscrizioni

Nessun cavaliere e nessun cavallo possono prendere parte a una manifestazione riconosciuta, sia in gara che fuori gara, se non risultato regolarmente iscritto alla manifestazione.

Al momento delle iscrizioni il cavaliere deve presentare l'originale del libretto segnaletico del cavallo.

Nelle iscrizioni devono essere indicati inoltre il nome del cavaliere, numero di tessera federale valida per l'anno in corso, nonché la categoria alla quale il cavaliere intende partecipare.



Le iscrizioni devono pervenire al Comitato Organizzatore entro la data fissata per la chiusura delle stesse. Al momento dell'iscrizione il cavaliere dovrà dimostrare l'avvenuto versamento della quota di iscrizione e del box (se necessita).

La scheda di iscrizione per i minorenni dovrà essere sottoscritta dal tutore legale e dall'Istruttore EPD, responsabili della partecipazione e del comportamento del minorenne.

Inizio e termine di una gara di Gimkana EpD

I cavalieri dovranno presentarsi un'ora prima dell'orario programmato per l'inizio della competizione. L'inizio della competizione sarà preceduto dall'ispezione veterinaria obbligatoria.

Una manifestazione si intende ultimata mezz'ora dopo che la giuria ha annunciato l'ultima decisione e sono stati esposti i risultati ufficiali.

Ordine di partenza

L'ordine di partenza è stabilito per sorteggio.

Nel caso in cui un cavaliere presenti più cavalli, nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l'uno dall'altro con un minimo di tre o a discrezione del Presidente di Giuria.

Controllo antidoping

Ha lo scopo di perseguire chi modifica le performance di un cavallo, con l'impiego di sostanze non consentite.

Si considerano sostanze medicamentose proibite, tutte le sostanze che, per qualità o quantità, possono influire sulle prestazioni agonistiche di un cavallo in gara. L'elenco delle sostanze proibite è quello del regolamento Veterinario edito dalla Federazione Internazionale. È competenza della Federazione individuare le gare nei quali si ritiene opportuno venga effettuato il controllo in oggetto mantenendo il riserbo. Il controllo deve essere effettuato dal veterinario di servizio sotto la responsabilità dell'incaricato federale. È vietato praticare qualsiasi iniezione ipodermica dal momento dell'arrivo del cavallo ad una gara, a meno che, non venga autorizzato dal veterinario di servizio, che comunicherà i motivi dell'autorizzazione, tipo e dosi di medicinale somministrato al presidente di giuria, che provvederà a farne menzione nel rapporto del concorso. Per le procedure di prelievo e tutto quanto sopra non previsto si rinvia al Regolamento antidoping.



Per il controllo antidoping nei confronti dei cavalieri si rimanda alla normativa vigente.

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.

Tali provvedimenti possono essere presi dalla giuria in base a precise testimonianze dei seguenti ufficiali di gara: presidente di giuria, giudici, veterinario di servizio.

Crudeltà

Ogni azione che secondo l'opinione del presidente di giuria e/o della giuria possa essere definita senza dubbio come crudeltà è penalizzata con l'eliminazione. La giuria ha l'obbligo di prendere provvedimenti, dopo aver accertato i fatti, anche a seguito di segnalazione da parte di un commissario o giudice.

Tra questi atti sono inclusi:

- l'eccessiva sollecitazione di un cavallo esausto;
- l'uso eccessivo degli speroni;
- ferite dovute ad un cattivo uso degli aiuti.

È specifico dovere della giuria fermare un binomio in evidente difficoltà durante la manifestazione.

Rapporti

I componenti della giuria, gli chef d'équipe e i membri del comitato organizzatore devono presentare un rapporto al presidente di giuria ogni qualvolta si rilevi un presunto:

- atto di crudeltà o maltrattamento verso i cavalli;
- violazione riguardante lo statuto ed il regolamento;
- comportamento irrispettoso nei confronti della giuria o di altri cavalieri ecc.

Reclami

Ogni RECLAMO o RICORSO dovrà essere, a pena della sua stessa decadenza, inoltrato entro 20 minuti dall'esposizione, anche verbale, della classifica o dal verificarsi del fatto in opponibile SENZA PREGIUDICARE il continuo della gara.



Contro le decisioni della giuria potrà essere presentato ricorso per iscritto previo versamento di 100.00 €, restituite in caso di ricorso accettato. Non è ammesso ricorso se non presentato dal proprietario del cavallo o dall' Istruttore EPD o fuori tempo (20 minuti a decorrere dall'esposizione della classifica).

Nel caso in cui il reclamo venga respinto il deposito, di cui sopra, sarà devoluto tramite il Comitato Organizzatore alla Federazione centrale in caso di manifestazione Nazionali; ai Comitati Regionali in caso di manifestazioni Regionali.

La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non sarà ammesso alcun ricorso sullo stesso.

Sotto pena di nullità, i reclami devono essere presentati nei seguenti termini di tempo:

- prima dell'inizio della prova, in relazione ad ogni irregolarità rilevata o rilevabile e per quanto riguarda irregolarità agli ostacoli, ecc;
- quanto prima possibile dopo il termine di ogni prova (non più di 20 minuti dopo l'esposizione dei risultati finali) e relativamente a:
 - 1) qualifica dei cavalli e dei concorrenti.
 - 2) qualsiasi irregolarità avvenuta durante la gara.
 - 3) irregolarità dei risultati o della classifica.

I reclami devono essere presentati al presidente di giuria, cui resta demandata l'esclusiva competenza sull'accoglimento o meno dei reclami stessi. Il presidente di giuria dovrà fare comunque opera conciliativa e cercare di redimere la controversia che ha determinato il reclamo.

Il Presidente di giuria potrà avvalersi delle informazioni fornite solamente dagli altri giudici se presenti come membri del collegio giudicante.

Su tali reclami deciderà la Giuria a maggioranza di voti, in casi di parità sarà determinante il voto del Presidente di Giuria.

Le decisioni della Giuria in ordine di reclami, devono essere adottate entro il termine massimo di un'ora dalla fine della manifestazione.

Appello

Contro la decisione della giuria emessa in prima istanza di cui sopra, il reclamante può ricorrere, in seconda istanza, al Comitato Regionale se gara a livello provinciale e regionale alla Federazione Nazionale in caso di gare nazionali. Gli organi sottoporranno



il reclamo all'inappellabile decisione del Giudice Regionale competente territorialmente.

I reclami diretti, in seconda istanza, alla Federazione o ai Comitati Regionali, pena la loro nullità devono essere accompagnati da un deposito di 100,00 € e devono essere inoltrati entro 10 giorni dal termine della manifestazione.

Restituzione depositi e premi

I depositi saranno restituiti agli interessati soltanto nel caso che i loro reclami vengano ritenuti fondati.

Nel caso di conciliazione realizzata dal presidente di giuria e quando il reclamo presentato in appello (seconda istanza) venga ritirato prima che su questo si sia pronunciata la Federazione o il Comitato Regionale il deposito sarà restituito al reclamante.

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

Qualora la decisione presa, in prima o seconda istanza, vada a modificare la classifica finale i concorrenti interessati saranno obbligati a restituire i premi eventualmente ricevuti, che saranno nuovamente assegnati secondo il definitivo giudizio.

Sanzioni

I concorrenti ed i responsabili dei cavalli che, di persona o per l'azione di loro dipendenti presenti ad una manifestazione riconosciuta, si rendano colpevoli di infrazioni al presente regolamento, o che tengano un contegno scorretto nei confronti del presidente di giuria, della giuria, dei preparatori dei percorsi, dei responsabili dei servizi, del comitato organizzatore o che non si adeguino alle disposizioni emanate dal comitato stesso, o che commettano scorrettezze sportive o di altro genere, che possano turbare il buon andamento della manifestazione, sono passibili delle sanzioni disciplinari previste dal presente regolamento e dallo Statuto Federale. Al Presidente di giuria compete l'applicazione delle seguenti sanzioni:

- avvertimento;
- pena pecuniaria (ammenda) da 25 a 200 € (da pagare immediatamente e comunque prima del ritiro del libretto segnaletico del cavallo);
- eliminazione del concorrente e/o del cavallo dalla manifestazione;
- cancellazione dei punteggi per la gara in oggetto o per l'eventuale Campionato.



Ove il presidente di giuria abbia applicato la sanzione deve, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, inoltrare dettagliato rapporto alla competente Commissione di disciplina, per il tramite delle rispettive segreterie della Federazione o dei Comitati Regionali.

I provvedimenti del presidente di giuria, motivati e comunicati agli interessati, sono immediatamente esecutivi.

Avverso tali provvedimenti gli interessati possono, a termine dello Statuto Federale, ricorrere, entro dieci giorni dalla fine della manifestazione alla competente Commissione di Disciplina, quale giudice di secondo grado, per il tramite delle rispettive segreterie della Federazione o dei Comitati Regionali.

Ammenda

L'ammenda è una pena pecuniaria variabile da un minimo di 25,00 €, ad un massimo di 200,00 €.

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

In particolare sono perseguibili con ammenda le seguenti infrazioni:

- il non ottemperare alle norme relative alle iscrizioni, alle dichiarazioni di partenza, ed ai ritiri dei cavalli;
- il discutere con la giuria, o consultare la stessa durante lo svolgimento di una prova per contestazioni o reclami;
- il non presentarsi rapidamente in giuria se chiamato, ed in caso di inadempimento non avvisare la stessa;
- il contegno scorretto.

I provvedimenti del Presidente di Giuria, motivati e comunicati agli interessati sono immediatamente esecutivi. L'ammenda va pagata immediatamente e comunque prima del ritiro del libretto segnaletico del cavallo.

In caso di recidività o di particolare gravità, tutte le suddette infrazioni possono essere punite con l'eliminazione e la cancellazione dalle Classifiche di Campionato

Eliminazione

Il concorrente eliminato per qualsiasi motivo, deve lasciare immediatamente il percorso e non può continuare la prova, salvo decisione del presidente di giuria il quale dopo aver comunicato l'eliminazione potrà permettergli di terminare la prova.



L'eliminazione comporta, per il binomio, l'esclusione dalla manifestazione. L'applicazione dell'eliminazione da parte del Presidente di Giuria, non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

Sono causa di eliminazione:

- l'esercitare i cavalli sui campi di gara;
- compiere brutalità verso i cavalli;
- il contegno scorretto nei confronti del Presidente di Giuria, della giuria e dei rappresentanti del comitato organizzatore;
- le scorrettezze sportive, o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione;
- uso della frusta e degli speroni in modo eccessivo.
- le frodi ed il doping.

Il cavaliere viene eliminato per:

- iniziare prima di aver ricevuto l'autorizzazione della giuria;
- aspettare più di 60 secondi a partire dopo il permesso ufficiale;
- Perdita totale o parziale del copricapo rigido;
- maltrattamento o lesioni al cavallo;
- evidente zoppia del cavallo;
- ferite o fiaccature;
- non presentarsi in campo entro la terza chiamata;
- imboccatura, bardatura, tenuta, speroni non regolamentari;
- caduta;
- monta pericolosa;
- abbattimento delle fotocellule;
- Abbattimento di una parte del percorso (Es.: cancello);
- Non affrontare per almeno 3 volte una difficoltà o senza aver ricevuto il consenso dal giudice a proseguire comporta l'eliminazione;
- l'errore di percorso;
- affrontare una difficoltà a mano opposta;
- la somma di tre ostacoli non affrontati determina l'eliminazione;
- la rottura di un finimento o elemento della sella che possa mettere a rischio la sicurezza del concorrente comporta l'immediato stop della prova e l'eliminazione dalla gara;



- sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i giudici, aiutanti e cronometristi. La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e dietro autorizzazione della giuria, pena l'eliminazione dalla gara;
- dall'ingresso in campo sino all'inizio della prova il cavaliere non può attraversare nessun ostacolo, pena l'eliminazione.

Attribuzione delle penalità

Il metodo di attribuzione delle penalità in secondi (") è il seguente:

- per ogni OSTACOLO o SINGOLO ELEMENTO di esso è previsto una penalità di 5" (non sono compresi alla voce "singolo elemento": i supporti delle barriere, i pilieri del salto e le barriere aggiuntive del salto).

Penalizzazioni per:

- mancato saluto alla Giuria penalità di 5";
- il cavaliere che abbatte una difficoltà non ancora affrontata, gli sarà attribuita la penalità della stessa, che sarà prontamente ristabilita solo se possibile, altrimenti dovrà attendere il suo ripristino con la conseguente perdita di tempo;
- ogni difficoltà deve essere affrontata con un minimo di tre tentativi prima di alzare la mano e proseguire. Dopo aver provato per 3 volte ad affrontare la difficoltà e non averla superata vi sarà penalizzazione di 40";
- se il concorrente non riesce ad affrontare un ostacolo nemmeno dopo 3 tentativi chiede il permesso di proseguire per alzata di mano al Giudice. Ad accordo ricevuto sempre per alzata di mano del giudice, passerà all'ostacolo successivo con l'aggravio di 40" sul tempo totale

N.b.: se un concorrente commette errore di percorso ma lo rettifica prima di entrare nella difficoltà successiva, tornando indietro e ri-affrontandolo, continuando secondo il piano di gara, non incorre nell'eliminazione in quanto già penalizzato dal tempo impiegato per tornare nel percorso giusto.

Sponsorizzazioni

Tutti i cavalieri possono essere pubblicizzati o sponsorizzati, purché tali contratti siano approvati dalla Federazione.

Saluto



Il saluto consiste nel chinare leggermente la testa.

Il mancato saluto del presidente di giuria comporta una penalità di 5 secondi. Il presidente di giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

Prima di incominciare la prova i concorrenti, entrando in campo, dovranno presentarsi alla giuria, per evitare un richiamo ufficiale.

I cavalieri che chiamati per tre volte in campo non si presenteranno o che, una volta ricevuto il permesso a partire entro i 60 secondi non partono, saranno eliminati dalla prova.

Classifiche e Criterio di selezione

Le Classifiche sono tenute dal Referente Regionale EpD e dalla Segreteria Regionale.

Ne verrà data visione su sito internet. Il criterio di selezione per le classifiche: miglior posizione in classifica (il concorrente che alla fine del campionato regionale, se partecipante con due cavalli, riconoscerà un unico piazzamento con la possibilità di scelta del cavallo); se a pari punti verranno considerati i migliori piazzamenti; in caso di ulteriore parità verrà considerato il numero maggiore di partecipazioni alle tappe; se vi sarà ancora punteggio identico verrà premiato il più giovane cavaliere per millesimo; in ultimissima analisi si procederà a sorteggio.

Ogni Regione avrà una classifica tenuta dal Referente Regionale EpD.

I primi dieci cavalieri di ogni regione (i Referenti Regionali comunicheranno i nomi dei cavalieri entro 5 giorni dal termine dei Campionati Regionali e non oltre i 7 giorni antecedenti il Campionato Italiano) classificati nelle Cat. Grado 1, Grado 2 e Grado 3 a livello regionale avranno accesso alla finale del Campionato Italiano.

Tenuta dei cavalieri

Si esige una tenuta corretta, adatta al tipo di monta e di bardatura del cavallo.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti il cui comportamento o abbigliamento sia lesivo per l'immagine della Federazione.

La giuria si riserva il diritto di impedire la partenza ai concorrenti che nell'azione degli aiuti provochino lesioni o maltrattamenti al cavallo.

Il copricapo rigido è obbligatorio per tutti i partecipanti. E' permessa la calotta rigida da apporre sotto il cappello.



E' obbligatorio l'uso del corpetto protettivo.

Se durante la gara vi è la perdita del copricapo rigido il cavaliere verrà eliminato.

Bardatura dei cavalli

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.

La scelta delle imboccature è libera tra quelle consentite dagli attuali regolamenti FITETREC-ANTE. Sono consentite le protezioni agli arti del cavallo.

Sono vietate le redini Fisse e/o qualsiasi finimento che la giuria ritenga costrittivo per il 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 camara o martingala fissa, abbassa testa fisso o elastico, redini di ritorno o Tidemann. E' ammessa martingala con anelli su filetto.

È ammesso il capezzino semplice (cinghia di cuoio fatta passare intorno al muso all'altezza della fine dei montanti e del capezzino americano); sono invece vietati i chiudi bocca incrociati.

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.

Nelle gare di campionato un Commissario sarà incaricato di verificare la bardatura del cavallo, la tenuta del cavaliere e le imboccature.

Ricognizione percorso

Il percorso dovrà essere visionato a piedi e senza cavallo, entro 30 min. dalla partenza del primo concorrente, insieme a tutti i partecipanti concorrenti o Chef d'Equipe, con il Giudice che spiegherà la sequenza degli ostacoli e le loro penalità. L'organizzazione della gara potrà altresì decidere di consegnare a tutti i partecipanti il tracciato con disegno riportante la sequenza degli ostacoli ed il corretto modo di affrontarli.

Il tracciato non dovrà essere provato ne prima ne durante lo svolgimento della manifestazione pena l'eliminazione.

La ricognizione del percorso non è obbligatoria.



Partenza

La partenza del percorso sarà debitamente segnalata o dotata di cellule fotoelettriche che saranno passaggio obbligato anche per determinare la fine, in caso contrario faranno fede i tempi fissati dal Giudice cronometrista.

Nel caso non vi fosse fotocellula per l'inizio della gara e nelle gare sociali, il concorrente dovrà suonare una campana o simile posta all'inizio del percorso; la stessa sarà suonata per la fine del percorso.

Il binomio ha tempo 60" dal permesso ufficiale per partire, pena la squalifica e quando viene chiamato ad entrare in campo può scaldare il cavallo, ma senza provare gli ostacoli, pena la squalifica

Tabella di attribuzione dei punteggi.

| Classificato | Punti | Classificato | Punti |
|--------------|-------|--------------|-------|
| 1° | 10 | 9° | 2 |
| 2° | 9 | 10° | 1 |
| 3° | 8 | 11° | 1 |
| 4° | 7 | 12° | 1 |
| 5° | 6 | 13° | 1 |
| 6° | 5 | 14° | 1 |
| 7° | 4 | 15° | 1 |
| 8° | 3 | | |

Dal 10° in poi sempre 1 punto, in caso di squalifica/eliminazione al concorrente non viene attribuito nessun punteggio per la classifica della manche o gara.

La partecipazione ad una gara, anche se eliminati, varrà nel caso di parità di classifica.

Svolgimento della gara

È una gara a tempo.



Il binomio dovrà eseguire il percorso e superare i relativi ostacoli commettendo il minor numero di penalità e nel più breve tempo possibile.

Le andature sono libere ma sempre in relazione al proprio grado di classificazione.

Il concorrente che accidentalmente andrà ad una andatura superiore a quella a lui consentita sarà penalizzato di 10". Il concorrente che volutamente inciterà il cavallo ad una andatura superiore a quella a lui consentita sarà eliminato.

Il Presidente di giuria provvederà alla sistemazione in campo delle difficoltà avvalendosi del personale da lui prescelto, da quello messo a disposizione dal comitato organizzatore ed eventualmente, dai concorrenti iscritti alla gara.

Sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se non ancora stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto i giudici, aiutanti e cronometristi.

La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso.

Le difficoltà da porre nel percorso di ciascuna singola gara scaturiscono dagli elementi di gara preferibilmente, composti da 4/5 difficoltà lente 4/5 difficoltà veloci. Resta inteso che nell'allestimento del campo gara si dovrà predisporre le difficoltà in modo da renderle eseguibili con la stessa facilità sia da coloro che usano la mano destra che da cavalieri che usano la mano sinistra.

Al responsabile del settore EpD o Comitato organizzatore viene data la facoltà di comunicare con anticipo gli elementi di gara che troverà in campo il concorrente.

I responsabili del comitato organizzatore comunicheranno al giudice di campo e Presidente di giuria designato per quella gara, il numero degli elementi del percorso e la loro tipologia.

Il Presidente di giuria deciderà:

- se indicare le traiettorie esatte del percorso con spiegazione verbale sul campo o con un grafico o lasciarne libera interpretazione al cavaliere, il quale dovrà, quindi, seguire solo la sequenza numerica decidendo autonomamente la traiettoria a lui più consona;
- lasciare la possibilità di libera interpretazione ai cavalieri nella scelta dell'entrata sulla difficoltà, senza però modificare la sequenza di esecuzione, in modo da contribuire ad incrementare la spettacolarità della gara (dato che così facendo non tutti i cavalieri eseguono il medesimo tracciato);
- evitare di disporre le prove in linea o lungo il perimetro del campo;



- prevedere traiettorie incrociate posizionando prove veloci sulle tagliate e prove lente sui riferimenti (angoli, centro campo ecc.);
- verificare dove è posizionata la fotocellula;
- disporre i giudici e aiutanti in campo in modo da non trovarsi nel tracciato ideale da percorrere.

Lo stesso ostacolo può essere programmato più volte.

Gli ostacoli sono numerati nell'ordine in cui devono essere eseguiti con il numero posizionato possibilmente sul lato d'ingresso.

Gli ostacoli possono essere contrassegnati da bandierine bianche e rosse (rossa a destra, bianca a sinistra).

N.B.: LA VOCE "OSTACOLO NON AFFRONTATO 40" DI PENALITÀ" SI INTENDE SEMPRE E SU OGNI DIFFICOLTA' DOPO ALMENO 3 TENTATIVI.

Nelle gare di valenza non nazionale le dimensioni delle difficoltà dovranno avvicinarsi il più possibile a quelle indicate nel presente regolamento, sarà compito del presidente di giuria conferire l'idoneità al percorso.

ELENCO DIFFICOLTA' GIMKANA EPD

- 1-Percorso obbligato a forma di L" di "S"
- 2-Cancello e/o scalarola
- 3-Spostamento di un oggetto su largo e/o su stretto
- 4-Slalom tra paletti
- 5-Figura ad otto o a triangolo
- 6-Boa - Giro intorno ad un ostacolo di 360°
- 7-Salto di un ostacolo
- 8-Pedana/Ponte
- 9-Corridoio in linea
 - semplice
 - doppio corridoio
- 10-Slalom tra paletti in parallelo
- 11- Quadrato



DIFFICOLTA' LENTE:

Cancello/Scalarola, Spostamento oggetto su stretto, Pedana/Ponte, Quadrato

DIFFICOLTA' VELOCI:

Labirinto, Spostamento oggetto su largo, Slalom, Figura ad otto o a triangolo, Boa, Salto, Corridoio, Slalom in parallelo

DESCRIZIONI, MATERIALI E GIUDIZIO DELLE DIFFICOLTA'

1. Percorso obbligato a forma di L (minimo) o di S

MATERIALI E CARATTERISTICHE

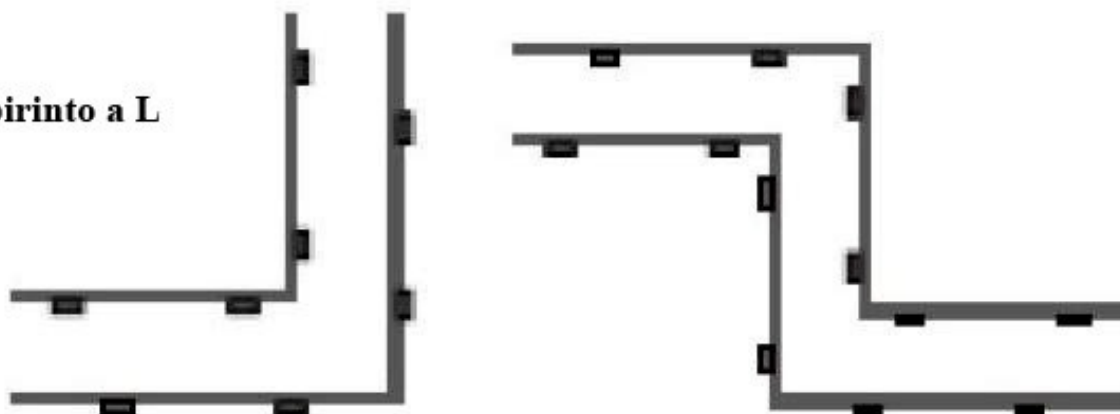
Barriere da min 3mt / max 5mt e relativi supporti alti da terra minimo 10 cm massimo 80 cm e assicurati al suolo, ad una distanza di 120/150cm l'uno dall'altro in modo che formino un percorso obbligato.

GIUDIZIO

L'abbattimento di ogni barriera mobile comporta 5" di penalità. La non esecuzione sono 40" di penalità, l'uscita laterale non rettificata, dall'inizio del corridoio prima della

Labirinto a S

Labirinto a L



fine è considerata come difficoltà non eseguita.

2. Cannello e/o scalarola

MATERIALI E CARATTERISTICHE

Cannello a perno da aprire e richiudere Altezza: mt 1,50 /1,80

Larghezza: mt 1,50 minima mt 2,00 massima

Deve essere aperto o a spingere o a tirare, oltrepassato, richiuso senza l'obbligo di tenerlo sempre a contatto con la mano. Si può prevedere ai lati 2 staccionate.

Può essere sia di metallo che in legno. Può aprirsi verso destra o verso sinistra secondo il percorso.

GIUDIZIO

L'abbattimento, spostamento evidente, caduta del cancello comportano l'eliminazione. Il non effettuare la prova o la mancata chiusura comportano 40" di penalità.

Scalarola (corda)

La scalarola è composta da due pilieri e un canapo/corda di circa 2 metri fissato ad un piliere ed appoggiato sull'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. L'abbattimento, spostamento evidente, caduta dei pilieri comportano l'eliminazione. Il non effettuare la prova o la mancata chiusura completa comportano 40" di penalità.

Cannello



Scalarola



3. Spostamento di un oggetto su largo o/e su stretto

MATERIALI E CARATTERISTICHE

Bastone in legno, cappellino, pallina, etc.. da spostare da un piliere o una botte all'altra. Distanza minima 6 mt. La difficoltà consiste nel prendere un oggetto e portarlo su un altro supporto. Si può effettuare:

LARGO: da un barile / palina - andare a girare intorno ad un altro fusto/palina e riposizionare l'oggetto al punto di partenza o effettuare uno slalom andata e ritorno e riportarlo dove è stato preso.

STRETTO: tra due paline a dx e sx del cavaliere, distanza tra i due pilieri di 1,20 mt.

GIUDIZIO

Il mancato posizionamento (caduta oggetto) con l'intenzione evidente di posizionare l'oggetto 5" di penalità.

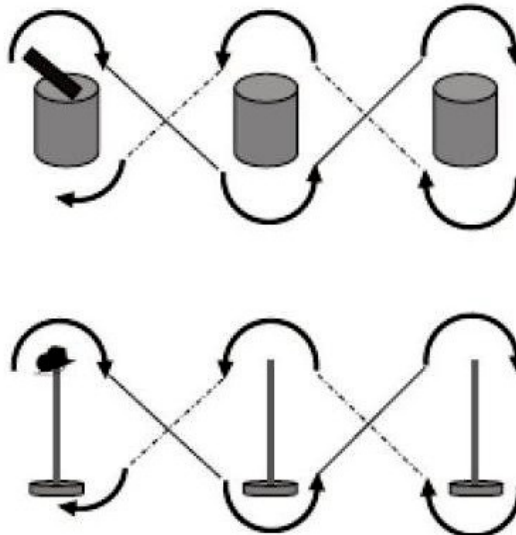
L'abbattimento del barile/palina 5" di penalità. La non esecuzione sono 40" di penalità. E' ammesso scendere da cavallo per recuperare l'oggetto se cade.

Il cavaliere, se è consentito dal giudice di campo, può comunicare agli addetti di campo dove trovare l'oggetto (piliero destro o sinistro). Toccare il paletto senza che venga abbattuto e cada a terra non comporta penalità



Spostamento di un oggetto su stretto

Spostamento di un oggetto da un Barile o Palina all' altro



4.Slalom tra paletti

MATERIALI E CARATTERISTICHE

Slalom tra 5/6 paletti, allineati nel terreno, posti ad una distanza di max. 6mt. uno dall'altro.

-Altezza paletti minimo 160cm massimo 200 cm retti da un piedistallo che ne garantisca la stabilità ma lasci anche la possibilità di cadere se urtato violentemente dal concorrente.

GIUDIZIO

L'abbattimento di un paletto comporta 5" di penalità L'ostacolo non affrontato sono 40 " di penalità

Toccare il paletto senza che venga abbattuto non comporta penalità

Slalom Dritto



5.Figura ad otto o a triangolo

MATERIALI E CARATTERISTICHE

-2 o 3 barili di altezza di circa 1,30mt con un diametro di circa 70cm.

I barili verranno effettuati con un percorso ad “otto” posti ad una distanza da 3 a 6 mt (con la distanza misurata sal centro dei barili) oppure a triangolo.

GIUDIZIO

L’abbattimento di un barile comporta 5” di penalità.

L’ostacolo non affrontato sono 40 “ di penalità.

Triangolo: Tre bidoni posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele, ad una distanza da 5 a 8 metri.

L’esecuzione consiste nell’aggirare il 1° bidone a mano SINISTRA ED IL SECONDO ED IL TERZO A MANO DESTRA, oppure DESTRA IL PRIMO, IL SECONDO ED IL TERZO A MANO SINISTRA.

Otto tra i Barili



Doppio Otto tra i Barili (Figura Triangolo)



6. Boa - Giro intorno ad un ostacolo semplice o a 360°

MATERIALI E CARATTERISTICHE

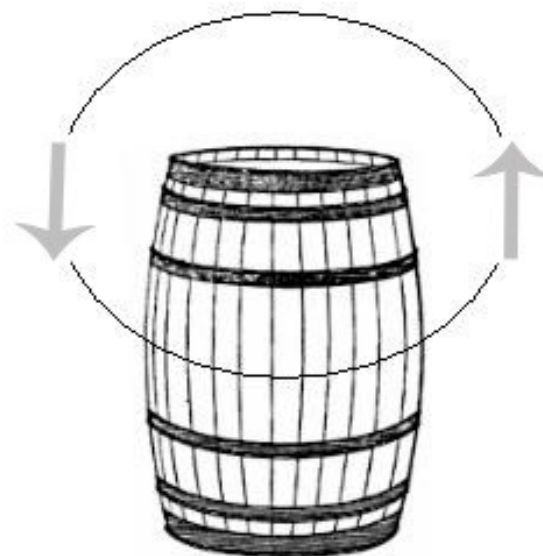
1 ostacolo con una botte, un bidone, un cono o una palina;

- l'ostacolo si affronta effettuando un giro completo intorno ad esso alla mano desiderata. Boa semplice, mezzo giro intorno alla boa, a mano destra o a mano sinistra;
- Boa a 360° intorno al bidone, a mano destra o mano sinistra;
- Boa ad " S " possibilità di realizzare l'elemento (per spezzare una traiettoria e per ridurre la velocità) con due bidoni.

GIUDIZIO

L'abbattimento dell'ostacolo comporta 5" di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 40" di penalità.

Giro di Boa



Giro di Boa a 360°

7.Salto di un ostacolo

MATERIALI E CARATTERISTICHE

1 ostacolo da saltare in legno o materiale non pericoloso per gli arti del cavallo. Fronte min.3,00mt Altezza ostacolo:

Grado 1: altezza max 40 cm., min 20 cm.

Grado 2: altezza max 50 cm., min 30 cm.

Grado 3: altezza max 60 cm., min 40 cm.

GIUDIZIO

L'abbattimento dell'ostacolo e di ogni suo componente comporta 5" di penalità
L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta la squalifica.
L'ostacolo non affrontato 40 " di penalità.

Salto



8. Pedana/Ponte

MATERIALI E CARATTERISTICHE

La pedana/ponte sarà:

-di larghezza da 100 a 150cm

-di lunghezza da 3 mt.

-altezza dal terreno tra 10 e 20cm.

-2 barriere a terra staccate dal ponte e poste su supporti indipendenti nel fianco in lunghezza.

Il ponte o pedana deve avere obbligatoriamente 2 barriere staccate dal ponte e poste su supporti alti 30/60 cm., indipendenti nel lato in lunghezza.

GIUDIZIO

Abbattimento delle barriere laterali 5" di penalità a barriera.

E' tuttavia possibile ripetere la difficoltà "ponte" per tre volte. Nel caso di non riuscita, peralzata di mano si può passare all'ostacolo successivo con una aggiunta di 40" di penalità.

Ponte o Pedana



9. Corridoio

MATERIALI E CARATTERISTICHE

Barriere di min. 3 mt. in linea e parallele distanti fra loro 100 cm. appoggiate su supporti di min. 8 cm da affrontare ad andatura libera (in base al proprio Grado, è possibile andare ad una andatura inferiore ma non superiore) dall'inizio alla fine.

Questa difficoltà ha 2 interpretazioni diverse, e sarà il Presidente di Giuria e disegnatore di percorso a scegliere quale collocare nel percorso tenendo conto anche dalle dimensioni del campo:

SEMPLICE

DOPPIO CORRIDOIO

Corridoio semplice con barriere in parallelo: formato da 2 barriere distanziate tra loro 1 mt poste su supporti.

Doppio corridoio in parallelo: difficoltà composta da 4 barriere parallele distanziate tra loro metri 1 poste su supporti da affrontare nei due sensi di marcia.

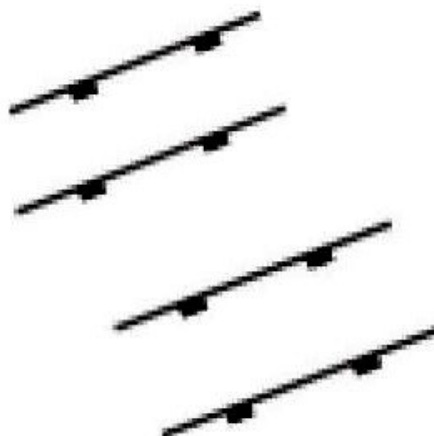
GIUDIZIO

Abbattimento barriera 5" di penalità. Non affrontare l'ostacolo 40" di penalità.

Corridoio Semplice



Doppio Corridoio



10. Slalom fra paletti in parallelo (o a cucire)

MATERIALI E CARATTERISTICHE

Slalom tra 6/8 paletti, in 2 file parallele di paletti, poste da 3 a 6 metri di distanza tra le file. La fila dove si trova il paletto d'ingresso sarà composta da 4 paletti e quella parallela di 3 paletti. Definito anche slalom a cucire. Esempio: la fila di sx comprende i paletti 1,3,5. la fila di dx comprende i paletti 2,4,6. la sequenza sarà 1,2,3,4,5,6.

-Altezza paletti 160cm massimo 200cm.

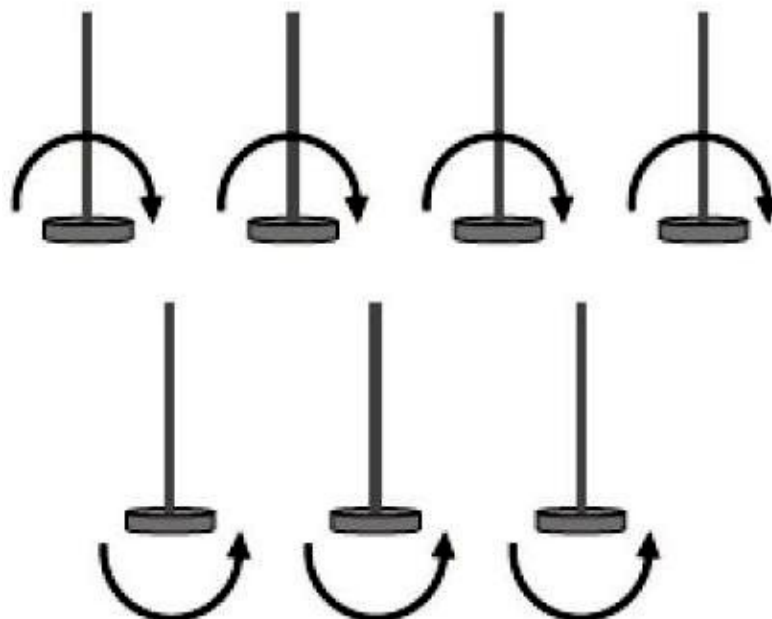
GIUDIZIO

L'abbattimento di un paletto comporta 5" di penalità.

L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta l'eliminazione. L'ostacolo non affrontato sono 40 " di penalità.

Toccare il paletto senza che venga abbattuto a terra non comporta penalità.

SLALOM IN PARALLELO



11. Quadrato

MATERIALI E CARATTERISTICHE

4 barriere di 3 mt. a formare un quadrato poste su basi di altezza cm 5/8 da terra. Il cavaliere entrerà dal lato come indicato dal grafico del percorso ed effettuerà un giro di 360° a mano dx o sx uscendo poi dalla parte opposta a quella di entrata. La caduta di una barriera anche da un solo alloggiamento comporta una penalità di 5 sec. L'uscita o l'entrata del binomio dal lato errato comporta un errore di percorso con 20 sec. di penalità.

GIUDIZIO

Per ogni barriera abbattuta 5" di penalità. Per un arto o più arti fuori dalle barriere 5" di penalità. L'ostacolo non affrontato 40 " di penalità.

QUADRATO

