



# Calcolo Punti e Difficoltà Campionato Italiano Gimkana



## DIFFICOLTA'

- 0 Campanello o campana \*
  - 1 Passi laterali
  - 2 Labirinto a forma L\*
  - 3 Back ( indietreggiare )\*
  - 4 Cannello\*
  - 5 Oggetto a strascico
  - 6 Slalom\*
  - 7 Barili
  - 8 Giro intorno ad un ostacolo a 360°
  - 9 Salto di ostacolo h 0,70 cm - 10 cm\*
  - 10 Pedana/ponte\*
  - 11 Slalom a cucire sette paletti
  - 12 Quadrato
  - 13 Barili a triangolo
  - 14 Scalarola
- ( \* ostacoli obbligatori per tutti i centri)

**Al cavaliere che termina oltre il tempo massimo, sarà conteggiato 1 punto di penalità ogni minuto o frazione di ritardo.**

### 0 Campanello o campana

#### MATERIALE E CARATTERISTICHE

1 campana o campanello

1 palo di supporto

Il campanello va suonato obbligatoriamente dal cavaliere sia alla partenza che all'arrivo. Ciò serve per determinare il cronometraggio del percorso. In caso di mancato avviso, il cavaliere non può essere valutato, quindi rimane a zero punti

### 1 Passi laterali

#### MATERIALE E CARATTERISTICHE

La difficoltà è costituita da 1 o 2 barriere poste a terra alloggiate su piccoli piedistalli di varia natura. In caso di 2 barriere, queste vengono poste a L o in parallelo. Dovranno essere superate dal cavallo con esecuzione dei passi laterali ponendo il bipede anteriore davanti alla barriera e il bipede posteriore dietro la stessa. L'esecuzione sarà perfettamente eseguita quando riuscirà a superarla senza abbattere la barriera.

#### GIUDIZIO

Per l'abbattimento di ogni barriera comporterà una penalità di 1 punto. L'errore di percorso 3 punti di penalità. Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **2 Labirinto a forma L**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

4 barriere ma minimo 3 mt a max 5 mt e relativi supporti. Distanza fra le barriere 1,00 mt.

Le barriere devono essere appoggiate su supporti mobili. Percorrere il labirinto all'andatura prestabilita dal giudice.

### **GIUDIZIO**

L'abbattimento di ogni barriera mobile comporta 1 punto di penalità, ogni arto del cavallo fuori dalle barriere comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso 3 punti di penalità. Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **3 Back ( indietreggiare)**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

2 barriere da 3 mt. Distanza fra le barriere 1,50 mt. Entrare All'interno delle barriere fino alla fine di esse, poi indietreggiare fino all' uscita delle barriere senza abatterle.

\*2 pali non inferiore a 2 mt da posizionare uno al inizio e uno alla fine del lato destro sui quali verrà posizionato un oggetto. Il cavallo deve entrare tra le barriere e il cavaliere deve prendere l'oggetto posto sul palo che si trova alla fine barriera; solo dopo potrà iniziare a indietreggiare e posizionare l' oggetto sul palo che si trova al inizio della barriera stessa.\* (\* a descrizione del centro)

### **GIUDIZIO**

La rotazione del cavallo sugli arti posteriori, al interno delle barriere, per l' uscita determina una penalità di 1 punto, ogni barriera abbattuta comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso 3 punti di penalità. Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **4 Cannello**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

Barriera a perno aprire e richiudere. Altezza: 1,20 circa, larghezza 2,00. Deve essere aperto, oltrepassato, rinchiuso, con l'obbligo di tenerlo sempre a contatto con la mano.

### **GIUDIZIO**

Perdita di contatto con la mano 1 punto di penalità. Il cancello non rinchiuso comporta 2 punti di penalità dopo tre tentativi.

## **5 Oggetto a strascico da un posto ad un altro**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

L'oggetto avrà le dimensioni caratteristiche di un cilindro di dimensioni di diametro 10/12 cm circa, la lunghezza di circa 40/50 cm, il peso non dovrà superare i 3 kg.

Deve essere attaccato ad una corda lunga di 2,50 mt, gli appoggi devono essere distanti almeno 6 mt. L'oggetto deve essere sganciato dal primo appoggio e trasportato al secondo appoggio esclusivamente a cavallo. Nella fase di trasporto l' oggetto non deve essere sollevato da terra; sono ammessi rimbalzi naturali ma non troppo visivi.

Se la corda cadesse a terra si può riprendere scendendo dal cavallo e riprovare. Questo ostacolo va affrontato obbligatoriamente al passo, altrimenti comporta 2 punti di penalità.

### **GIUDIZIO**

Mancato aggancio del oggetto 2 punti di penalità, abbattimento di un appoggio 1 punto di penalità. L'errore di percorso 3 punti di penalità. Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **6 Slalom**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

Slalom tra 6/8 paletti inseriti in appositi piedistalli e allineati nel terreno posti ad una distanza massima di 6 mt l'uno dal altro. Altezza paletti 2 mt minimo.

### **GIUDIZIO**

L'abbattimento di un paletto comporta 1 punto di penalità. L' errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta la penalità di 3 punti. L' ostacolo non affrontato dopo non averlo affrontato per 3 volte sono 2 punti di penalità. Toccare il paletto senza che venga abbattuto non comporta penalità.

## **7 Barili**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

2 barili di altezza 1,30 mt circa con un diametro di circa 70 cm. I barili verranno effettuati con un percorso a "otto" posti ad una distanza di 8 mt.

### **GIUDIZIO**

L'abbattimento di un barile comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato 2 punti secondi di penalità dopo tre tentativi.

## **8 Giro intorno ad un ostacolo a 360°**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

1 ostacolo. Il giro si affronta nella mano che il Giudice spiegherà al momento della ricognizione del percorso. Dovrà essere effettuato un giro completo.

### **GIUDIZIO**

L'abbattimento del ostacolo comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 2 punti di penalità dopo tre tentativi.

## **9 Salto del ostacolo**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

1 ostacolo la cui altezza max 70 cm, fronte larghezza min 3 mt.

### **GIUDIZIO**

L'abbattimento del ostacolo e di ogni suo componente comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta comporta 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **10 Pedana/Ponte**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

La pedana/ponte sarà di larghezza 80-100 cm, di lunghezza minimo 2 mt, \*un parapetto o due di altezza da terra 20-70 cm\* ( \* il parapetto non è obbligatorio) . \*A metà pedana/ponte il cavaliere dovrà prendere un oggetto ( es. un cappello ) posto su un apposito sostegno ad un altezza tra 1,60 e 1,80 mt e spostarlo nella parte opposta della pedana/ponte dove sarà collocato un altro apposito sostegno. ( \* a discrezione del centro)

Questo ostacolo va affrontato obbligatoriamente al passo, altrimenti comporta 2 punti di penalità.

### **GIUDIZIO**

Per il mancato spostamento dell' oggetto comporta 1 punto di penalità. Ad ogni piede fuori della pedana comporta 1 punto di penalità. Se l' oggetto cade dopo essere stato preso, mentre si cerca di agganciarlo, sono 1 punto di penalità. Ad ogni ostacolo parapetto abbattuto è 1 punto di penalità. L'ostacolo va affrontato obbligatoriamente al passo, in caso contrario comporta 2 punti di penalità. L'errore di percorso 3 punti di penalità. Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **11 Slalom a cucire**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

N° 7 paletti lunghi 2 mt posti sul terreno in due file parallele distanti sia fra di loro che tra ogni fila 6.15 mt.

### **GIUDIZIO**

Ogni paletto abbattuto comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **12 Quadrato**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

N° 4 barriere rotonde di diametro 8/10 cm lunghe 3 mt con supporti per stare sollevate dal terreno.

Il cavallo deve entrare nel quadrato, compiere un giro di 360° ed uscire dalla parte opposta di dove è entrato.

### **GIUDIZIO**

Ogni barriera abbattuta comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **13 Bidoni a triangolo**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

N° 3 bidoni disposti a triangolo a 8 mt l'uno tra l'altro. Il primo barile deve essere affrontato a mano destra, il secondo a mano sinistra e l'ultimo a mano sinistra con un giro completo di 360°

### **GIUDIZIO**

Ogni Barile abbattuto comporta 1 punto di penalità. L'errore di percorso, cioè affrontato nella mano opposta, comporta 3 punti di penalità. L'ostacolo non affrontato sono 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.

## **14 Scalarola (cancello con corda )**

### **MATERIALE E CARATTERISTICHE**

Barriera simile al cancello ma costituita da una corda. Deve essere aperto, oltrepassato, e richiuso. Se la corda dovesse cadere a terra il cavaliere ha la possibilità di riprenderla da cavallo e chiudere l'ostacolo. La corda non può passare sopra la testa del cavallo e del cavaliere.

### **GIUDIZIO**

Se la corda della Scalarola passasse sopra la testa del cavallo e del cavaliere comporta 1 punto di penalità. Se non viene rinchiusa, determina la penalità di 2 punti. L'errore di percorso 3 punti di penalità.

Ostacolo non affrontato, 2 punti di penalità, dopo tre tentativi.