

## IL TRIATHLON ALERAMICO



## REGOLAMENTO

## PARTE GENERALE

### COMPORAMENTO NELLE AREE ESTERNE

- 1) Non è permesso trottare o galoppare nelle aree esterne al campo ostacoli, al campo della gimkana, al percorso del triathlon o nel campetto prova.
- 2) I cani devono essere tenuti sempre al guinzaglio.

### CAVALLI

- 3) Potranno essere ammessi alle gare soltanto i cavalli muniti di regolare documentazione d'identità e sanitaria, da portare in originale, e di cui sia stata consegnata fotocopia integrale all'Organizzazione al momento dell'iscrizione.
- 4) *Colour coding* per i cavalli:
  - a) I cavalli che scalciano devono portare un nastro rosso legato alla coda;
  - b) I cavalli che mordono devono portare un fiocco rosso sulla testa;
  - c) Gli stalloni devono portare un fiocco o nastro azzurro sulla testa.
- 5) Bardatura del cavallo come da regolamenti ENGEA "Derby" e "Gimkana". È ammessa sia la sella inglese sia americana.  
È raccomandato l'uso delle staffe di sicurezza per il triathlon.

### CAVALIERI

- 6) I cavalieri dovranno avere un brevetto/tessera ENGEA, FISE, o altro equivalente attestante le capacità minime richieste per affrontare le gare.
- 7) I cavalieri dovranno legare sulla schiena, in modo ben visibile, e portare per tutta la giornata il numero concorrente assegnato.
- 8) Abbigliamento dei cavalieri come da regolamento ENGEA. Per il triathlon, data la natura dell'evento, si consiglia l'uso di scarpe da ginnastica con ghette e staffe di sicurezza.

### TRIATHLON

- 9) Il percorso del triathlon sarà comunicato ai concorrenti iscritti a mezzo posta elettronica e attraverso il sito [www.iltriathlonaleramico.it](http://www.iltriathlonaleramico.it).  
Sarà possibile visionare il percorso a piedi o a cavallo il giorno 24 ottobre 2010, e a cavallo, con guida, la mattina del 31 ottobre 2010 (dalle 9:30 alle 10:00).

### GIOCHI EQUESTRI PER BAMBINI

- 10) Gimkana: per quanto non espressamente previsto si veda il regolamento ENGEA.
- 11) Campo ostacoli: per quanto non espressamente previsto si veda il regolamento ENGEA.

## PRIMO SOCCORSO

- 12) In caso di cadute e/o ferite dei cavalli e Cavalieri raggiungere il punto di primo soccorso più vicino (segnalato).

## II

### TRIATHLON

- 13) Possono essere ammessi alla gara i Cavalieri dai 14 anni in su, che abbiano una capacità pari almeno al 1° Grado ENGEA, o siano in possesso della Patente A Ludica FISE, o altra equivalente.
- 14) Visita veterinaria e riscaldamento: i Cavalieri dovranno presentarsi, in ordine numerico progressivo, in sella ai propri cavalli al campo prova 60 minuti prima della partenza per la visita veterinaria preliminare e il riscaldamento.  
All'interno del campo prova non saranno ammessi più di 3 cavalli o pony per volta.
- 15) Partenza: le partenze avverranno ogni 2 minuti in ordine numerico progressivo.
- 16) Percorso: il percorso è di circa 6 km, e prevede il superamento di 10 ostacoli rustici fissi, sorvegliati ognuno da un giudice di gara.  
Il percorso è marcato; nelle zone dove segnalato si consiglia di procedere al passo o al trotto. Nelle altre zone è a discrezione del Cavaliere.
- 17) Salto ostacoli: sono ammessi soltanto due tentativi, dopodiché si dovrà aggirare l'ostacolo.  
In caso di scarto o rifiuto saranno assegnati 4 punti di penalità; in caso di aggiramento dell'ostacolo senza provare ad affrontarlo saranno assegnati 5 punti di penalità.  
A ogni ostacolo è presente un giudice di gara.
- 18) Sorpasso: i Cavalieri potranno sorpassarsi soltanto dove c'è un allargamento della strada, e comunque usando la massima precauzione.
- 19) Arrivati al punto B (segnalato) scendere da cavallo e proseguire di corsa, a piedi, conducendo il cavallo alle redini fino al traguardo, dove sarà fermato il cronometro e calcolato il tempo.
- 20) Tiro con l'arco: dopo aver legato, o consegnato a un assistente, il cavallo, il cavaliere accede al campo di tiro con l'arco dove gli sarà dato un arco ricurvo, e fatto indossare un parabraccio e un ditale.  
Ogni cavaliere ha a disposizione 3 tiri (non cronometrati), il cui punteggio sarà calcolato nel seguente modo: se la freccia colpisce il:
- a) Giallo: penalità 0 secondi;
  - b) Rosso: penalità 30 secondi;
  - c) Blu: penalità 60 secondi;
  - d) Nero: penalità 90 secondi;
  - e) Bianco o fuori: penalità 120 secondi.
  - f) Rifiuto a tirare: penalità 300 secondi.
- 21) Il punteggio finale sarà dato dalla somma tempo del percorso, più le penalità ostacoli (convertite in secondi), più le penalità del tiro con l'arco.

- 22) L'errore di percorso comporterà l'eliminazione dalla gara.
- 23) È consentito smontare da cavallo e condurlo alle redini in qualunque parte del percorso.

### III

#### GIMKANA

- 24) Possono essere ammessi alla gara i Cavalieri dai 6 ai 16 anni, che abbiano una capacità pari almeno al 1° Grado ENGEA, o siano in possesso della Patente A Ludica FISE, o altra equivalente.
- 25) La gimkana consta di 5 pony games e una prova di abilità:
- a) Corsa delle patate: nel punto A c'è un secchio vuoto e nel punto B c'è una botte con due patate in cima. I Cavalieri devono galoppare dal punto A al punto B, prendere una patata, tornare al punto A e mettere la patata nel secchio. Poi dovrà fare la stessa cosa per la seconda patata. Il primo che avrà le due patate nel secchio vince. Se la patata non entra nel secchio si deve smontare per raccoglierla, rimontare e cercare di metterla nel secchio.
  - b) Pietre per guardare: il gioco richiede dei secchi rovesciati da utilizzare come pietre per guardare. I Cavalieri devono cavalcare dal punto A fino al punto B e smontare. Da qui cammineranno sulla passatoia conducendo il cavallo per le redini, e quindi rimonteranno a cavallo per tornare al punto A. Il primo che arriva vince.
  - c) Stendere il bucato (a squadre): il gioco richiede quattro Cavalieri, due cavalli, e un cesto per il bucato per ogni squadra. I primi due Cavalieri devono montare su un cavallo e cavalcare dal punto A fino al punto B con il cesto del bucato. Smontare e appendere al filo il bucato, poi rimontare a cavallo e tornare al punto A con il cestino vuoto che daranno agli altri due membri della squadra. Essi cavalcheranno fino al punto B, smonteranno per ritirare il bucato e torneranno al punto A. I primi a tornare indietro faranno vincere la propria squadra.
  - d) Corsa delle bandiere: slalom, al trotto, fra le bandiere.
  - e) Corsa con i sacchi: si parte dal punto A e si va al galoppo fino al punto B, si smonta da cavallo e si entra nel sacco. Poi si torna verso il punto A, saltando nei sacchi e conducendo il cavallo per le redini. Il primo che arriva vince.
  - f) Prove di abilità (aperte anche agli adulti): si veda il regolamento "Gimkana" dell'ENGEA.

### IV

#### CAMPETTO A OSTACOLI PER BAMBINI

- 26) Possono essere ammessi alla gara i Cavalieri dai 6 ai 16 anni, che abbiano una capacità pari almeno al 1° Grado ENGEA, o siano in possesso della Patente A Ludica FISE, o altra equivalente.
- 27) Il percorso prevede il superamento di 7 piccoli ostacoli dell'altezza massima di 60 cm.