



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



**DISCIPLINA PONY MONTA DA LAVORO**  
**REGOLAMENTO UNICO GENERALE (R.U.G.)**

**SETTORE AGONISTICO**

**Art.1**

Il presente Regolamento stabilisce le norme che disciplinano le manifestazioni Pony Monta da Lavoro indette in Italia, riconosciute dalla F.I.S.E. o dai suoi Organi Regionali, stabilisce le norme per la partecipazione dei Pony alle gare Monta da Lavoro a loro riservate.

Esso deve essere osservato dai Comitati organizzatori delle manifestazioni, da coloro che vi prendono parte, da chi esercita una qualunque funzione attinente alla manifestazione.

**Art. 2**

Alle gare Nazionali di Pony Monta da Lavoro possono partecipare tutti i Pony età minima 4 anni, in possesso dell'iscrizione al repertorio Pony FISE o del passaporto FEI.

Tutti i pony che partecipano, prima della prova di addestramento vanno presentati ad una commissione composta da tutti i membri della giuria e dal veterinario ufficiale per l'ispezione. Il cavaliere deve presentarsi alla commissione col proprio pony in tenuta di gara conforme alla tradizione equestre, il pony va condotto a mano.

**Art. 3**

Le prove Pony Monta da lavoro hanno lo scopo di mettere in risalto la duttilità e la completezza tecnica ed atletica del pony e del cavaliere. Possono indire manifestazioni le associazioni aderenti alla F.I.S.E. oppure comitati organizzatori o persone fisiche che diano il necessario affidamento.

La F.I.S.E. ha il potere di negare il riconoscimento e l'approvazione del programma di una manifestazione, se non ha ottenuto sufficienti garanzie per il regolare svolgimento.

**Art. 4**

Le gare di Monta da Lavoro Pony si articolano in 4 diverse specialità, che nella loro totalità si definiscono "completo Monta da Lavoro":

- 1-Addestramento
- 2-Attitudine
- 3-Gimkana
- 4-Sbrancamento

- 1) La classifica della gara è determinata dalla somma delle 4 prove. Non esiste l'obbligo di partecipare a tutte le specialità, ognuna ha una classifica con relativa premiazione.
- 2) Solo la sommatoria dei risultati delle prove disputate nella manifestazione determinerà il vincitore del completo di Monta da Lavoro.
- 3) Per i binomi iscritti al Campionato di completo è obbligatoria la partecipazione a tutte le specialità previste con relativa classifica a parte.



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



Dovranno quindi essere redatte tre classifiche :

- a) una individuale di specialità valida per tutti gli iscritti.
- b) una individuale riservata ai cavalieri iscritti al completo.
- c) una riservata alle squadre.

Le squadre sono composte da un minimo di tre a un massimo di quattro cavalieri.

All'inizio di ogni anno dalle singole regioni dovranno essere programmati i Campionati regionali nel rispetto delle specialità previste dal regolamento.

Le gare di valenza nazionale, Regionale, Provinciale facenti parte dei Campionati Ufficiali, dovranno essere programmati dai Comitati Organizzatori, con combinazione minima di due specialità. In tutte le altre gare non facenti parte di campionati ufficiali si potrà programmare anche una singola specialità.

**Art. 5**

Il Campionato Italiano potrà svolgersi su più gare, o in un'unica prova, ciò sarà stabilito comunque all'inizio di ogni stagione agonistica.

Anche la classifica finale del Campionato Italiano, qualora svolto in più tappe, sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie manifestazioni.

Il punteggio PER SPECIALITÀ sarà attribuito come di seguito esposto:

Al 1° class. 12 punti

Al 2° class. 10 punti

Al 3° class. 9 punti

Al 4° class. 8. punti

Al 5° class. 7 punti

Al 6° class. 6 punti

Al 7° class. 5 punti

Al 8° class. 4 punti

Al 9° class. 3 punti

Al 10° class. 2 punti

Dall'11° classificato in poi 1 punto

0 punti saranno attribuiti solo in caso di ritiro o eliminazione.

**Art. 6**

Al fine di determinare la classifica di TAPPA saranno sommati tutti i punti ottenuti nelle singole specialità da ogni binomio.

La classifica finale del CAMPIONATO deriverà dalla sommatoria di tutti punti utili ottenuti nelle singole tappe dal binomio iscritto, qualora il campionato si disputi su più tappe..

**Art. 7**

Lo stesso Pony può prendere parte nella stessa giornata di gara a 2 diversi percorsi con cavalieri diversi. Lo stesso Pony non può in nessun caso partecipare più di due volte nella stessa categoria, comunque a non più di 4 prove per giornata di gara (vedi art. 11).

L'ordine di partenza sia individuale che a squadre è stabilito per sorteggio che verrà effettuato dopo l'ispezione cavalli

**Art. 8**



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



Non esistono prove di selezione o altre limitazioni che impediscono l'iscrizione alle gare di Monta da Lavoro se non quanto previsto dal presente regolamento e dalle norme generali emanate dalla FISE.

Il numero minimo dei partenti nelle gare nazionali o Regionali viene stabilito di volta in volta dal regolamento del campionato stesso, fermo restando che una categoria non sarà ritenuta valida se il numero di partenti è inferiore a tre. Nelle altre gare le categorie possono unificarsi per insufficiente numero dei partenti ma con classifica separata.

**Art. 9**

Le categorie previste sono le seguenti:

A. categoria **A** Riservata ai Pony con altezza massima di 1,17 m. montati da cavalieri di età compresa tra 5 e i 12 anni.

**Serie 1: riservata a cavalieri da 5 a 8 anni.**

**Serie 2: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni.**

Per tutte le specialità della categoria A serie 1 L'Istruttore o Animatore è autorizzato, se lo ritiene necessario, a tenere a mano l'allievo con le modalità previste dalle regolamentazioni di ogni singola specialità.

B. categoria **B** Riservata ai Pony con altezza compresa fra un minimo di 1,10 ed un massimo di 1,48 m. ( 1,49 con i ferri ) montati da cavalieri di età compresa tra 8 e i 16 anni.

**Serie 1: riservata a cavalieri da 8 a 12 anni.**

**Serie 2: riservata a cavalieri da 12 a 16 anni.**

**Art. 10**

I cavalieri che partecipano alla categoria A devono essere in possesso della patente A rilasciata dalla F.I.S.E. da almeno 6 mesi o patente B.

I cavalieri che partecipano alla categoria B devono essere in possesso della patente B.

**Art. 11**

Ogni cavaliere può prendere parte ad una sola prova per categoria. Ogni pony può prendere parte ad un massimo di 4 prove nella stessa giornata. (vedi anche art. 7)

**Art. 12**

Sarà attribuito il titolo di campione Italiano o Regionale al binomio e/o alla squadra risultati primi classificati nel completo Pony monta da lavoro per le categorie di cui all'art.9

**Art. 13**

La categoria A potrà disputare solo le specialità di Addestramento, Attitudine e Sbrancamento nei Campionati Nazionali o Regionali

**Art.14**

Per la categoria A serie 1 e serie 2, per la categoria B serie 1 è consentito l'uso delle due mani nel condurre il Pony.

Nella categoria B serie 2 è obbligatorio l'uso di una sola mano nel condurre il Pony.

**Art. 15**

Per le gare Nazionali, valevoli per il campionato Italiano, è prevista la presenza di un Presidente di Giuria e di uno o più Giudici sempre nominati dal dipartimento, del Veterinario per la visita di ammissione, controllo dell'altezza e controllo libretti.



# FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

## DIPARTIMENTO PONY

### DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



#### **Art. 16**

Prima di ogni gara il Presidente di Giuria provvederà a verificare l' idoneità del tracciato del percorso predisposto dal comitato Organizzatore, a controllare l' abbigliamento dei cavalieri e la bardatura dei cavalli per verificarne l' idoneità sotto il profilo della sicurezza. Qualora il Presidente di Giuria non lo ritenga idoneo, può eliminare il concorrente o accettarlo con riserva.

#### **Art. 17**

L' ordine di partenza avverrà sempre per sorteggio. . Il Presidente di Giuria si riserva di accettare e suo insindacabile giudizio e in funzione delle condizioni logistiche, eventuali iscrizioni pervenute oltre il termine. Nel caso che un cavaliere presenti più Pony nella stessa categoria, si provvederà a distanziarli l' uno dall' altro con un minimo di tre posizioni , analogamente saranno distanziati nella partenza anche quei Pony che parteciperanno con più cavalieri.

#### **Art. 18**

Prima di ogni gara il Concorrente, entrando in campo, dovrà salutare la Giuria; l' omissione del saluto comporta un richiamo ufficiale ed eventuale Sanzione pecuniaria

Prima della gara la Giuria può dispensare i cavalieri dal saluto dandone preventiva comunicazione.

#### **Art. 19**

La bardatura e l' abbigliamento devono rispettare quanto previsto negli articoli seguenti relativi alle bardature e abbigliamento del cavaliere.

#### **Art. 20**

Nel caso di campi in sabbia, quando possibile, il Presidente di Giuria può richiedere il ripristino del fondo ogni 8/12 concorrenti. (Per la sola prova di Addestramento).

#### **Art. 21**

Una volta sistemati in campo gli ostacoli di gara, anche se è non ancora stata stabilita la loro sequenza, nessuno è autorizzato ad entrare eccetto Giudici, Aiutanti e Cronometristi pena la squalifica del concorrente inadempiente.

#### **Art. 22**

La ricognizione del percorso potrà essere fatta solo a piedi e previa autorizzazione della Giuria, pena l' eliminazione dalla gara. . Il campo sarà aperto almeno 15 minuti prima dell' inizio della gara, durante i quali i concorrenti potranno ispezionare il campo a piedi.

#### **Art. 23**

Il cavaliere che durante l' esecuzione della gara sbaglia il percorso può rettificarlo e sarà penalizzato con 10" ed effettuerà la difficoltà successiva. Qualora abbatta una difficoltà, anche parzialmente, che deve ancora affrontare, si dovrà provvedere al ripristino dell' ostacolo ed il tempo necessario sarà aggiunto a quello realizzato, durante la prova di attitudine l' abbattimento della difficoltà che deve ancora affrontare comporta 10 punti di penalità.

Qualora abbatta una difficoltà già superata, o la attraversi, il cavaliere non sarà penalizzato, se preventivamente il Giudice non ne aveva fatto espresso diniego a tutti.

#### **Art. 24**

La caduta del cavaliere sospende la prova e comporta una penalizzazione di 10 punti nelle prove di addestramento e attitudine, mentre nella prova di velocità è penalizzato dal tempo perso, e la prova può riprendere dal punto nel quale è stata interrotta.



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



Nella prova di addestramento se il cavaliere sbaglia la sequenza dei movimenti previsti dalla scheda l'esecuzione è interrotta il cavaliere è penalizzato di dieci punti e può riprendere la prova dal movimento saltato.

**Art. 25**

I cavalieri hanno l'obbligo di indossare il casco protettivo in tutte le prove; è consentito l'uso del frustino e degli speroni.

**Art. 26**

Sono consentite le protezioni agli arti, per le prove di Attitudine, Velocità e Sbrancamento. Sono invece vietati nella prova di addestramento. Sono ammessi, per tutte le prove, i seguenti tipi di capezzine:

- capezzina semplice,
- capezzina tedesca,
- capezzina con chiudi bocca,
- capezzina incrociata.

**Art. 27**

Per le gare di Addestramento e Attitudine sono previste delle apposite schede di valutazione che sono parte integrante di questo regolamento. (vedi appendice)

Nessun altro tipo di modulistica potrà essere adottato da parte dei Giudici su tutto il territorio nazionale.

**Art. 28**

In ogni gara di monta da lavoro, sarà consentito ai cavalieri eleggere un loro rappresentante, il quale potrà, in caso di necessità, farsi portavoce nei confronti del Presidente di Giuria per eventuali comunicazioni o incomprensioni legate alla manifestazione in questione. Nessun altro sarà autorizzato ad intervenire, pena l'allontanamento e/o provvedimenti disciplinari a Suo carico.

**Art. 29**

Per quanto non previsto dal presente regolamento si fa riferimento al Regolamento Nazionale Pony e alle nonerali della FISE.

## **GIUDICI E ALTRI ADDETTI**

**PRESIDENTE DI GIURIA.**

Ha il compito di verificare l'idoneità del tracciato del percorso predisposto dal Comitato Organizzatore (vedi art. 16).

Potrà avvalersi in campo di più aiutanti, i quali hanno il compito di ripristinare nel più breve tempo possibile gli ostacoli abbattuti o danneggiati.

Il Presidente di Giuria può, in qualsiasi momento, per la sicurezza del cavallo e del Cavaliere interrompere la prova a suo insindacabile giudizio.

**GIURIA.**

Giudica la gara e ha il compito di vigilare sull'andamento corretto della stessa, valutando le penalità, gli errori di percorso, il comportamento del cavaliere. Il Presidente di Giuria può comminare sanzioni. Contro le decisioni della giuria il cavaliere può presentare ricorso secondo quanto previsto dal Regolamento FISE, ovvero per iscritto e previo versamento di € 52,00 ,



# FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

## DIPARTIMENTO PONY

### DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



restituite se il ricorso è accettato. Non è ammesso ricorso presentato da altra persona o oltre i tempi stabiliti. Il tempo previsto per la presentazione del ricorso è di 30 minuti a decorrere dalla conclusione della prova dell'ultimo concorrente.

#### CRONOMETRISTA

E' il responsabile dei rilevamenti dei tempi: Unitamente alla Giuria stila la classifica. Il suo operato è insindacabile.

#### GENERALITA'

- 1) La presenza in campo della Giuria e dei suoi aiutanti, o per quelle gare che lo richiedono, dei Cronometristi, deve essere considerata parte integrante del Campo di gara.
- 2) Nel caso che uno di questi, involontariamente ostacoli o vantaggi un binomio, la prova sarà ritenuta ugualmente valida senza prevedere ripetizioni.
- 3) La partenza del concorrente comporta l'accettazione del tracciato in campo, per cui non è ammesso alcun ricorso.
- 4) Un pony, pericoloso per la sicurezza dei cavalieri o degli altri pony, difficilmente controllabile potrà essere escluso dalla competizione a discrezione del Presidente di Giuria.

#### IL VETERINARIO

Ha il compito di visitare, controllare e ammettere i pony alle gare e vigilare durante la gara sull'incolumità dei pony.

#### LE BARDATURE

Sono consentite tutte le bardature tradizionali previste dal Regolamento Nazionale Monta Da Lavoro, il cavaliere dovrà dichiarare a quale tipologia di monta appartiene compresa la bardatura inglese.

#### ABBIGLIAMENTO

L'Abbigliamento per le gare Pony Monta da Lavoro farà riferimento alla tipologia di monta tradizionale o all'abbigliamento previsto dal Regolamento Nazionale Pony.

### ELENCO DELLE DIFFICOLTA' LISTA DEGLI OSTACOLI

#### Premessa.

- Per difficoltà si intende qualsiasi ostacolo posto in campo che deve essere superato pena la attribuzione di penalità.
- Anche l'aggiramento di una boa è considerata difficoltà ed il suo abbattimento comporta penalità.
- Lo stesso elemento non può essere ripetuto più di due volte nello stesso percorso di gara, in assenza di bandierine che indicano il verso di superamento delle difficoltà, questo potrà essere indicato dal posizionamento dei numeri.
- Il concorrente dovrà affrontare la difficoltà passando tra il numero e la difficoltà stessa ovvero lasciare il numero alla propria destra.



# FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

## DIPARTIMENTO PONY

### DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



- Quando il numero è posto al centro della difficoltà. (es. barile) senza diversa specifica del Giudice di gara, tale difficoltà potrà essere superata a libera scelta del concorrente.
- La ricognizione del percorso non è indispensabile se la sequenza degli elementi da superare è indicata dai numeri progressivi.
- La ricognizione si potrebbe rendere necessaria in casi diversi da quello citato.
- Il campo sarà aperto 15 minuti prima dell'inizio della gara durante i quali i concorrenti potranno visionare il campo a piedi; la stessa si potrebbe rendere necessaria in casi diversi da quello citato.
- Tutti gli ostacoli dovranno permettere pari difficoltà di esecuzione ai cavalieri che usano la mano sinistra o che usano la mano destra nel condurre il pony.
- 
- Il numero degli ostacoli in campo non può essere inferiore a 6 per la categoria A serie 1 e serie 2, non può essere inferiore a 8 per la categoria B serie 1 e serie 2.

#### **1-Ostacolo**

L'ostacolo con invito potrà essere rappresentato da una croce di Sant'Andrea o da siepe rustica. L'altezza prevista è di cm. 50 per le tutte le gare. Il fronte non potrà essere inferiore a 3,00 metri. Non potrà essere presente più di un ostacolo a

Percorso e non può essere saltato più di due volte.

Penalità: l'abbattimento dell'ostacolo prevede 3'' di penalità, dopo il terzo rifiuto 10'' di penalità.

Nella prova di attitudine la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nell'eseguire la difficoltà.

#### **2-Cancello**

Il cancello deve essere aperto e chiuso dal pony con il solo aiuto delle mani. L'uso delle gambe togliendole dalle staffe comporta 10'' di penalità. Il cancello può essere aperto sia a spingere che a tirare e non è obbligatorio tenere durante l'esecuzione la mano su di esso. Può essere sia di metallo che in legno, nel rispetto delle seguenti misure minime: larghezza cm. 150 altezza da cm. 130 a cm. 170. Si può prevedere ai lati n° 2 staccionate fisse di cm. 200 ciascuna.

Penalità: La non apertura o qualunque circostanza provochi l'impossibilità ad eseguire o terminare la difficoltà, determina 10'' di penalità; dopo averne tentato l'apertura, (mettendo la mano sul cancello) il cavaliere potrà proseguire la prova incorrendo nella penalità (idem per la chiusura).

Il cancello si considererà chiuso quando il cavaliere avrà staccato la mano dallo stesso dopo averlo chiuso correttamente. Qualora nella ripartenza il pony toccasse più o meno forte il medesimo cancello provocandone la riapertura o lo spostamento o altro, sarà comunque ritenuto ostacolo superato regolarmente senza previsioni di penalità.

Ostacolo previsto solo per la prova di attitudine.

Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.

Il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo aprire e chiudere il cancello allontanarsi al passo almeno due metri, prima di ripartire al trotto o al galoppo.

#### **3-Slalom tra paletti**



# FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

## DIPARTIMENTO PONY

### DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



Si prevede il superamento di una serie da 5 a 7 paletti a slalom. Gli stessi comunque dovranno essere posti a 6,00 metri l'uno dall'altro in linea. L'altezza di ogni paletto (non in ferro) è prevista in cm. 170 poggiante su un piedistallo in ferro che ne garantisca la stabilità ma nel contempo la possibilità di cadere se urtato violentemente dal pony.

Penalità. Per ogni paletto abbattuto sarà attribuita una penalità pari a 2''.

Nella prova di attitudine la difficoltà dovrebbe essere eseguita al trotto o al galoppo, nell'esecuzione al galoppo ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo. La giuria giudicherà la qualità dell'andatura la precisione dei cambi di galoppo che dovrebbero essere eseguiti a metà tra i paletti, la forma e la simmetria delle volte, la sottomissione, l'equilibrio e le azioni del cavaliere.

#### **4-Slalom tra paletti bis**

Come al punto 3, con la sola differenza che i paletti saranno posti a cm. 300 l'uno dall'altro.

#### **5- Trasferimento di un oggetto**

La difficoltà consiste nel posizionare il pony tra i due pilieri e nello spostare un oggetto (cono, ferro di cavallo o simili) da un piliere all'altro.

Penalità. La caduta dell'oggetto comporta 5'' di penalità, la caduta

del piliere 2'' di penalità. La distanza tra i due pilieri è di cm. 120 l'altezza cm. 170.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo, posizionare il pony tra i pilieri, spostare l'oggetto, allontanarsi al passo di almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo. Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'immobilità durante il trasferimento dell'oggetto, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nell'eseguire la difficoltà.

#### **6- Bidonie**

Vengono inseriti nel percorso dei bidoni da aggirare in modo e sequenza non definita con distanze libere, vanno aggirati come da schema del percorso stabilito dal Giudice di campo.

Penalità. Abbattimento 3 secondi penalità, errata esecuzione dello schema 10'' di penalità.

#### **7-Corridoio**

Il corridoio è formato da n° 2 pali di 4 metri poggiati su dei piedistalli ad un'altezza di cm. 40 da terra, distanti tra di loro cm. 150. Detto corridoio potrà essere transitato in avanti, e, al termine, si dovrà suonare una campana posta alla fine del corridoio. Potrà essere posizionato un piliere con un oggetto da trasportare e da posizionare sopra il piliere all'uscita, che sarà di altezza cm. 170.

Penalità 3'' per ogni barriera abbattuta, 5'' per la caduta dell'oggetto, 2'' per la caduta del piliere.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo transitare con il pony al passo nel corridoio, spostare l'oggetto o suonare la campana e allontanarsi al passo almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo. Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento e durante il passaggio nel corridoio, le azioni, il trasferimento dell'oggetto, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nell'eseguire la difficoltà.



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

DIPARTIMENTO PONY

DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



### **8- Corridoio ad “L” largo cm. 150**

Stessa difficoltà della precedente, solo che ha una forma ad elle. Il pony in questo caso lo dovrà superare come segue: entra e transita in avanti, e indietreggia fuori uscendo da dove è entrato. Potrà essere posizionato un piliere con un oggetto da trasportare e da posizionare sopra il piliere all'uscita, altezza del piliere cm.170.

Penalità come punto precedente.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo transitare con il pony al passo nel corridoio, spostare l'oggetto o suonare la campana e allontanarsi al passo almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo. Il giudizio nella valutazione segue i criteri del punto 7.

### **9- Ponte**

E' costruito tipicamente come un ponte di campagna, con larghezza di cm. 140, e lunghezza minima di cm. 300 ed un'altezza da terra di cm.5. Vengono poste delle delimitazioni mobili ai lati che non devono essere abbattute durante il superamento. Penalità. La rottura dei nastri di delimitazione o l'abbattimento degli oggetti delimitanti. La non esecuzione comporta 10'' di penalità. **(Difficoltà prevista solo per la gara di Attitudine).**

**(Ponte o pedana a terra non potranno essere inseriti nella prova di velocità).**

Durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo transitare con il pony al passo nel ponte e allontanarsi al passo almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo.

Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento e durante il passaggio nel ponte, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.

### **10- Scalarola**

Cancello composto da due pilieri e da un canapo di cm.200 fissato ad un piliere ed appoggiato sull'altro. L'esecuzione richiesta è come quella di un normale cancello. Penalità vedi punto 2.

Nell'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo aprire e chiudere la scalarola allontanarsi al passo almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo.

Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.

### **11- Otto tra i barili**

La difficoltà è costituita da due barili posti ad 8 metri, tra i quali eseguire un otto, nel modo indicato dal Giudice di Campo Penalità. Abbattimento 3 secondi, la non chiusura dell'otto comporta 10'' di penalità.

Nella prova di attitudine la difficoltà dovrebbe essere eseguita al trotto o al galoppo, nell'esecuzione al galoppo ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo. La giuria giudicherà la qualità dell'andatura la precisione dei cambi di galoppo che dovrebbero essere eseguiti a metà tra i Barili, la forma e la simmetria delle volte, la sottomissione, l'equilibrio e le azioni del cavaliere.



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



### **12- Doppio otto tra i bidoni**

Tre bidoni posti ai vertici di un ipotetico triangolo isoscele.

Esecuzione: aggirare il 1° bidone ad una mano ed il 2° e 3° a mano contraria rispetto al primo.

Penalità. Abbattimento 3'' errore non comporta 10'' di penalità.

Nella prova di attitudine la difficoltà dovrebbe essere eseguita al trotto o al galoppo, nell'esecuzione al galoppo ogni cambio di direzione dovrebbe corrispondere un cambio di galoppo. La giuria giudicherà la qualità dell'andatura la precisione dei cambi di galoppo che dovrebbero essere eseguiti a metà tra i Barili, la forma e la simmetria delle volte, la sottomissione, l'equilibrio e le azioni del cavaliere.

### **13- Spostamento di un oggetto o bandiera da un barile all'altro**

Esecuzione come al punto 11 con la differenza che si sposta un oggetto o una bandiera da un bidone all'altro come indicato dal Giudice.

Penalità. Caduta dell'oggetto 5'', del barile 3'' Non esecuzione 10'' di penalità.

Nell'esecuzione durante la gara di attitudine la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento e durante il trasporto, le azioni, il trasferimento dell'oggetto, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.

### **14- Passi indietro nell'incastriano**

L'incastriano è formato da un corridoio chiuso su tre lati, con n° 2 pali di 4 metri ed uno da 1,50m. poggiati su dei piedistalli ad un'altezza di cm. 40 da terra, distanti tra di loro cm. 150, nel quale il pony dovrà entrare, suonare una campana posta all'estremità opposta all'ingresso, ed indietreggiare senza abbattere le delimitazioni dell'incastriano. E' possibile trovare altri oggetti al posto della campana, i quali dovranno essere fatti cadere prima di iniziare i passi indietro.

Penalità. Caduta dell'oggetto 5'', del barile 3'' Non esecuzione 10'' di penalità.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento e durante il passaggio nel corridoio, le azioni, la regolarità dei passi indietro fino all'uscita, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà l'equilibrio. Il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo entrare nell'incastriano con il pony al passo, suonare la campana indietreggiare fino all'uscita e allontanarsi al passo almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo.

### **15- Recinto – Ovile – Gallinero**

Consiste in un recinto di diametro pari a metri **3** e un'altra delimitazione concentrica di diametro pari a metri **6**, l'altezza del recinto interno è di metri 1,60, la delimitazione esterna è alta metri 0,50. L'esecuzione consiste nel transitare al passo all'interno del corridoio creato dal recinto interno e dalla delimitazione esterna.

Nel recinto interno si possono mettere delle galline o delle pecore etc..

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi al passo transitare con il pony all'interno del corridoio al passo e allontanarsi almeno due metri prima di ripartire al trotto o al galoppo. Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI

DIPARTIMENTO PONY

DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



### **16-Anello Saraceno**

Consiste nel prendere un anello posizionato su un piedistallo ad un'altezza minima di m.1.50 ad un massimo di m. 2,00.

Tale anello dovrà essere infilato con una lancia appositamente collocata dentro un supporto ad una distanza minima di metri 10 dal piedistallo e riposta con l'anello in altro supporto 10 metri dopo il piedistallo dell'anello.

L'anello dovrà avere un diametro di cm.20, la lancia una lunghezza di cm. 150. Il mancato deposito dell'anello o la caduta della lancia comporta una penalità di 10''.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione il cavaliere dovrà avvicinarsi alla lancia con l'andatura scelta per tutto il percorso al trotto o al galoppo. Nell'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà, penalizzare se il binomio rallenta per infilzare l'anello.

### **17-Presa di un oggetto**

Consiste nell'avvicinare il pony ad un tavolo alto un metro, delle dimensioni di un metro per un metro circa, sul quale è posizionata una bottiglia o altro oggetto pieno in parte di liquido o sabbia. Il cavaliere deve afferrare e alzare sopra il proprio capo l'oggetto, simulando la bevuta e riposizionarlo sul tavolo. L'oggetto deve restare in piedi, la caduta è penalizzata con 5 punti o secondi, la caduta del tavolo con 3 punti e secondi.

Nella prova di attitudine durante l'esecuzione la giuria deve giudicare la serenità nell'avvicinamento, le azioni, l'immobilità durante il movimento dell'oggetto, l'equilibrio del cavaliere, l'uso degli aiuti nel eseguire la difficoltà.

### **RIEPILOGO PENALITA':**

**PALETTI E PILIERI 2''**

**BARRIERE, BARILI, OSTACOLO E TAVOLO 3''**

**OGGETTO 5''**

**MANCATA ESECUZIONE 10''**



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



**SPECIALITA' ADDESTRAMENTO**

- 1) E' una gara non a tempo.
- 2) Si svolge in un rettangolo di m.20 X 40 o 20 X 60.
- 3) Sono previste delle schede di valutazione dove vengono elencati i movimenti, l'esecuzione di ogni singolo movimento avrà un voto da 0 a 10, nella scheda sono previsti quattro punti di insieme con voto da 0 a 10.
- 4) Le schede delle riprese in numero di 3 per categoria sono allegate al presente regolamento e ne fanno parte integrante
- 5) Il Giudice di gara è coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere nelle schede apposite la valutazione.
- 6) Abbigliamento e bardatura sono valutati nei punti d'insieme.
- 7) I cavalieri che chiamati. per tre volte in campo non si presentano saranno considerati eliminati
- 8) I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45" non diano inizio alla prova saranno considerati eliminati

Lo scopo della prova di addestramento consiste nel mettere in evidenza e premiare le qualità di un pony, che attraverso un razionale addestramento, ha raggiunto lo sviluppo atletico e psicologico necessari per poter eseguire il grafico ed i movimenti previsti, mettendo in evidenza e premiando il cavaliere che, con il suo paziente e costante lavoro, ha permesso al binomio di ottenere i risultati tecnici per partecipare alla prova.

Il giudizio dei singoli movimenti è trascritto nelle apposite schede cura del Giudice con voto da 0 a 10.

La ripresa ha inizio con l'entrata in A appena il cavallo si muove in avanti, termina alla fine dell'esercizio dopo il saluto, tutto quanto accade prima del inizio della ripresa o dopo la fine non ha effetto sull'attribuzione dei voti.

**SPECIALITA' ATTITUDINE**

- 1) E' una gara non a tempo
- 2) Si svolge in un rettangolo di m.20 X 40 o 20 X 60.
- 3) Sono previste delle difficoltà da superare, minimo 6 massimo 8, scelte tra quelle previste nel Regolamento.
- 4) Sono previste delle schede di valutazione dove vengono elencate le difficoltà, l'esecuzione di ogni singola difficoltà avrà un voto da 0 a 10, nella scheda sono previsti dei punti di insieme come per l'addestramento.
- 5) Il Giudice di gara è coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere nelle schede apposite la valutazione.
- 6) Abbigliamento e bardatura sono valutati nei punti d'insieme come nella scheda dell'addestramento.
- 7) I cavalieri che chiamati. per tre volte in campo non si presentano saranno considerati eliminati.



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



- 8) I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45" non diano inizio alla prova saranno eliminati.
- 9) La prova di attitudine mette in risalto la fluidità dei movimenti, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste.
- 10) Cadenze eccessive, partenze repentine o soste troppo lunghe che interrompono la regolarità e fluidità della prova saranno penalizzate.
- 11) Il giudizio per ogni singola difficoltà è trascritto nelle apposite schede a cura de Giudice con voto da 0 a 10.

L'obiettivo della prova di attitudine è di evidenziare la capacità del pony e del cavaliere, in termini di tranquillità e precisione, lo stile e la regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà.

**SPECIALITA' GIMKANA**

- 1) La Gimkana è una gara a tempo.
- 2) Si svolge in un rettangolo di m.20 X 40 o 20 X 60.
- 3) Sono previste delle difficoltà da superare, minimo 6 massimo 8, scelte tra quelle previste nel Regolamento.
- 4) Sono previste delle schede di valutazione dove vengono elencate le difficoltà, in ogni singola difficoltà saranno segnate le eventuali penalità.
- 5) Il Giudice di gara è coadiuvato da un assistente che provvederà a trascrivere nelle schede apposite la penalità.
- 6) I cavalieri che chiamati per tre volte in campo non si presentano saranno eliminati.
- 7) I cavalieri che dopo il suono della campana (o altro) trascorsi 45" non diano inizio alla prova saranno considerati eliminati.
- 8) La gimkana deve mettere in risalto la fluidità del movimento, la regolarità dell'andatura e la precisione dell'esecuzione delle difficoltà previste il controllo del pony da parte del cavaliere.

L'obbiettivo di questa prova è di esaltare la capacità sia del pony sia del cavaliere in termini di velocità, precisione, stile, equilibrio, coordinamento e regolarità nell'affrontare qualunque ostacolo che rappresenti difficoltà.

Il giudizio della prova si basa sul tempo impiegato dal concorrente per completare il percorso più le penalità di tempo per gli errori negli ostacoli o difficoltà



**FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI**  
**DIPARTIMENTO PONY**  
**DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO**



**SPECIALITA' SBRANCAMENTO**

Consiste nel separare un elemento dal branco, per la categoria pony possono essere usati per lo sbrancamento dei pony, delle pecore o delle oche.

**Individuale:**

La prova si svolge in un rettangolo di almeno 20X40 appositamente recintato per contenere gli animali scelti. Tale campo gara sarà diviso a metà in senso trasversale con una striscia bianca ben visibile la quale sarà lo start per la prova che si svolgerà come di seguito esposto.

Nella metà opposta al cancello d'ingresso saranno posti almeno 10 animali contrassegnati da un numero od un colore ben visibile.

Il cavaliere dovrà entrare in campo e dal momento del superamento del cancello dispone di 45" per iniziare la prova che consiste inizialmente nel superamento della linea bianca che lo introduce nella metà campo dove è posto il branco. Dal momento che verrà attraversata la linea bianca partirà il tempo previsto di 90" per selezionare e sbrancare l'animale assegnato e portarlo al di là della linea bianca, dove dovrà sostare per 15" affinché si possa considerare conclusa la prova. Il cavaliere potrà sostare in qualunque parte del campo e tentare lo sbrancamento fino all'esaurimento del tempo massimo di 90", dopodiché sarà dato no time.

Ogni animale eccedente fino ad un massimo di tre che si porteranno al di là della linea bianca comporterà una penalità di 30" se trascorsi i 90".

In caso che il numero degli animali che superano la linea bianca sia superiore a tre la prova, trascorsi i 90" sarà conclusa con un no time.

**A squadre**

**Il rettangolo sarà diviso in tre settori da due linee: la linea A e la linea B**

**SETTORE 1**

**è il primo terzo di campo che va dal cancello d'ingresso alla linea A**

**SETTORE 2**

**parte centrale di campo delimitata dalla linea A alla linea B**

**SETTORE 3**

**Ultima parte del campo che va dalla linea B alla fine del campo.**

Il branco sosterrà nel settore 3.

I cavalieri entreranno attraversando il settore 1 portandosi nella parte centrale del campo definita settore 2, (tra la linea A e la linea B). Da questo momento i cavalieri dispongono di 45" per iniziare la prova che avrà inizio quando il cavaliere sbrancatore supererà la linea B per entrare nel settore 3 dove sosta il branco. Da questo momento lo speaker indicherà quale animale gli è stato assegnato. Il Cavaliere sbrancatore dovrà selezionarlo e sbrancarlo portandolo al di là della linea B che lo immette nel settore 2 (centrale) dove gli aiutanti potranno intervenire per aiutarlo a spingere il vitello sopra la linea A (Settore 1).



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT EQUESTRI  
DIPARTIMENTO PONY  
DIPARTIMENTO MONTA DA LAVORO



Una volta introdotto il capo di bestiame nel settore 1 dovrà sostarvi per 15" affinché la prova si possa ritenere conclusa.

I cavalieri aiutanti potranno muoversi solo nei settori 1 e 2, pena l'eliminazione se oltrepassano la linea B che li introduce nel settore dove sostano gli animali. Anche un solo piede del pony che oltrepassi tale linea comporta l'eliminazione.

Ogni animale eccedente che supererà la linea A (fino ad un massimo di 3) comporterà una penalità di 30" ad animale. Un numero maggiore di tre che oltrepassano tale linea dopo 90" comporta il no time.