



REGOLAMENTO LUDICO COMPETITIVO MULTIDISCIPLINARE CAVALLI ATLETI E PONY ATLETI UNDER E OVER 18

Il regolamento, **in via sperimentale**, può essere utilizzato dai **Comitati regionali** per la gestione dei **Circuiti multidisciplinari** inseriti nel **calendario regionale**.

Approvato con delibera n.90 nel Consiglio Federale del 20 GENNAIO entra in vigore il 30 MARZO



Sommario

ATTIVITA' LUDICO COMPETITIVA	3
PROGRAMMAZIONE	3
PARTECIPAZIONE	3
COSTI.....	3
REGOLE GENERALI.....	4
13. Categorie di Combinata.....	8
CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI.....	9
20. Concorso Sociale e Intersociale	10
CATEGORIE PROGRAMMABILI.....	16
ATTIVITA' DI SALTO OSTACOLI	16
35. Disposizioni Generali.....	16
LAVORO IN PIANO	22
LAVORO IN CAMPAGNA	29
Attività di Pony Games – Gimkane – Presentazione – Run & Ride	39
PRESENTAZIONE CON LAVORO IN PIANO.....	40
RUN & RIDE.....	42
GIMKANE	43
GIMKANA JUMP	45
GIMKANA CROSS	46
PONY GAMES	47

ATTIVITA' LUDICO COMPETITIVA

Offrire una base tecnica solida e completa per l'atleta, attraverso il confronto con più discipline equestri in un contesto che unisca formazione alla competizione educativa.

L'attività ludico-competitiva è propedeutica all'attività agonistica e al rilascio dell'autorizzazione a montare brevetto.

L'attività mira a sviluppare:

1. Partecipazione ad attività multidisciplinare, in almeno due discipline differenti.
2. Valorizzazione della versatilità del binomio.
3. Primo approccio alla valutazione tecnica, in un contesto formativo.
4. Maggiore attenzione alla gestione del cavallo/pony atleta e delle regole di gara.

PROGRAMMAZIONE

La formula di concorso Ludica può essere programmata come manifestazione multidisciplinare singola oppure può essere inserita in aggiunta ad altre formule di concorso già previste in calendario sia regionale che nazionale;

A partire dal 29 giugno, la programmazione della formula dell'attività Ludica per i concorsi inseriti in Calendario Nazionale delle Discipline Olimpiche devono essere richieste all'indirizzo mail di gare@fise.it per essere inserite.

Per i concorsi 5* di Salto Ostacoli, la richiesta deve pervenire per il tramite del Comitato Regionale, che ne autorizza la programmazione.

La programmazione può essere proposta su un'unica giornata o in più giornate.

PARTECIPAZIONE

Gli atleti per prendere parte alle gare ludico-competitive devono avere un'anzianità di 4 mesi dal primo tesseramento.

L'età minima per partecipare alle gare ludico-competitive è di 5 anni, calcolata in base all'anno solare.

Nei Campionati, Criterium, Trofei, e comunque in tutte le manifestazioni Federali Nazionali e/o Regionali o nelle manifestazioni ove il programma lo preveda è proibito, sotto pena di squalifica, far montare un cavallo/pony atleta da chiunque altro che non siano gli atleti che lo monteranno in gara dal momento dell'arrivo sul luogo di gara fino al termine della manifestazione ad eccezione dell'attività di pony games. E' autorizzato il lavoro alla corda, ove consentito, da parte di altra persona.

COSTI

Le iscrizioni alle categorie ludico – competitive devono sempre essere per giornata di gara, ma il circolo può iscrivere i propri atleti anche in più giornate di gara

I costi delle categorie ludiche sono sempre da intendersi per giornata di gara in caso di iscrizione in più giorni possono essere considerati forfettari come di seguito.

	Iscrizione Base	Iscrizione Standard	Iscrizione Extra
1 giorno	20,00€	50,00€	55,00€
2 giorni	40,00€	105,00€	115,00€
3 giorni	60,00€	140,00€	155,00€

Percorsi aggiunti € 20,00

REGOLE GENERALI

1. Classi dei pony per le attività di lavoro sul salto, lavoro in piano e Piccolo Gran Premio:

si dividono in 4 classi in base all'altezza del pony atleta e all'età del bambino

La partecipazione ad una classe nell'ambito di quanto consentito è a scelta dell'istruttore, un pony atleta può prendere parte nella classe superiore a discrezione dell'istruttore.

Classe del Pony atleta	Età del Bambino	Altezza del Pony atleta	Categoria Prevista
Classe "A"	Dai 5 ai 12 anni	Max 117,99 cm (118,99 cm con i ferri)	Fino alle categorie di altezza 80 cm (incluse)
Classe "B"	Dai 5 ai 16 anni	Da 118 cm a 139,99 cm (119 cm a 140,99 cm con i ferri)	Tutte
Classe "C"	Dai 5 ai 16 anni	Da 140 cm a 148,9 cm (141 cm a 149,9 cm con i ferri)	Tutte
Classe "Open D"	Dai 5 ai 16 anni	Max 148,9 cm (149,9 con i ferri)	Tutte

2. Categorie per la programmazione di Pony Games - Gimkane – Caroselli – Piccolo Gran Premio – Presentazione – Run & Ride

Categoria Prevista	Età del Bambino	Altezza del Pony atleta
A1	Dai 5 ai 8 anni	Max 117,99 cm (118,99 cm con i ferri)
A2	Dai 8 ai 12 anni	Max 117,99 cm (118,99 cm con i ferri)
B1	Dai 8 ai 12 anni	Da 110 a 138.99 (111 a 139.99 con ferri)
B2	Dai 10 ai 16 anni	Da 110 a 148.99 (111 a 149.99 con ferri)
B3	Dai 14 ai 18 anni	Da 130.99 a 148.99 (111 a 149.99 con ferri)

L'obbligo di iscrizione ai Ruoli Federali

Possono essere iscritti al Ruolo federale del cavallo/pony atleta esclusivamente i cavalli e/o pony e/o altri equidi quando di età di 1 anno o superiore per i quali il proprietario abbia dichiarato la destinazione NON DPA – non destinati alla produzione alimentare – con le modalità previste dalle vigenti leggi e regolamenti. I Cavalli, i Pony e gli altri Equidi, iscritti al Ruolo federale del Cavallo atleta assumono la qualifica di "Cavallo Atleta" e svolgono attività sportiva sotto l'egida F.I.S.E. Per gli anni successivi alla prima iscrizione si procede al rinnovo annuale.

Un pony atleta è un cavallo atleta la cui altezza al garrese non superi cm. 148,9 senza ferri o cm. 149,9 con i ferri.

Per quanto riguarda la normativa sulla misurazione del pony atleta e relative procedure si fa riferimento a quanto disposto dal regolamento veterinario

Qualora venga rilevata un'incongruenza tra il certificato di misurazione e la misura inserita nel tesseramento online Fise, il Presidente di Giuria dovrà segnalarlo al Comitato Regionale di appartenenza del pony atleta, il quale Comitato dovrà provvedere alla correzione dell'altezza nel tesseramento online FISE. Qualora tale incongruenza sia incompatibile con la categoria effettuata il pony atleta verrà squalificato dal concorso o se tecnicamente possibile spostato in categoria adeguata.

Nessuna contestazione, sulla ipotetica misura del pony atleta, è ammessa in concorso. Durante il concorso potranno essere misurati i pony atleta solo se la misurazione viene organizzata dal dipartimento veterinario FISE con veterinari misuratori ufficiali.

Tutti i pony atleta iscritti ai ruoli federali dovranno avere una misurazione ufficiale non antecedente l'anno 2016, pertanto tutti gli interessati, dovranno provvedere alla regolarizzazione e alla comunicazione al Comitato Regionale di appartenenza della nuova misurazione

3. Composizione delle coppie e delle squadre

3.1. Le coppie sono composte da 2/3 binomi e nei pony games da 2/3 atleti e 2/3 pony atleti

3.2. Le squadre sono composte da 4/5 binomi e nei pony games da 4/5 atleti e 4/5 pony atleti

4. Categorie Riservate

Possono partecipare alle manifestazioni pony atleta e nelle manifestazioni con categorie riservate pony atleta tutti gli atleti, di ambo i sessi, di età compresa tra i 5 anni (anno solare) e i 16 anni (anno solare) in possesso delle prescritte autorizzazioni a montare per l'anno in corso, rilasciate dai competenti Organi della F.I.S.E.

5. Svolgimento delle categorie

5.1. Le categorie devono essere inserite nella programmazione giornaliera delle gare in orari tali da favorire i partecipanti e le relative famiglie a più agevoli arrivi e partenze nel e dal luogo della competizione. Dette categorie non possono comunque terminare oltre le ore 20.00 (premiazione compresa).

5.2. Le categorie si svolgono senza un numero minimo di partenti

6. Tenuta

È autorizzata la divisa di circolo come di seguito:

6.1. Polo o t-shirt manica corta o lunga;

6.2. Felpa o maglione o giubbotto;

6.3. Solo per binomi su Pony/Atleta Jodhpurs di colore beige, crema, bianchi, stivaletti marroni o neri alla caviglia;

6.4. Sono ammessi pantaloni con stivali o ghette. Le ghette possono essere nere o di colore scuro; per l'attività del pony games sono consentite le scarpe da pony games e sono vietati i chaps, le ghette, i gioielli e gli orologi.

6.5. Guanti facoltativi anche nel lavoro in piano

6.6. Paraschiena e/o Airbag obbligatorio – per la categoria CN60 è obbligatorio il corpetto protettivo omologato. Sono esentate da tale prescrizione attività di pony-games effettuati con pony di qualsiasi altezza e attività su pony di altezza massima 118cm con i ferri purché non svolgano attività di salto.

6.7. Cap omologato e sempre allacciato quando si è sul cavallo/pony atleta.

7. Caschi

- 7.1. I caschi, per essere omologati, devono essere conformi ad almeno uno degli standard Internazionali elencati di seguito. Inoltre, devono essere sottoposti e superare i test di qualità, che monitorano la qualità costante del prodotto in base allo standard originale.
- 7.2. Il casco omologato è obbligatorio quando si monta a Cavallo/Atleta, in tutta l'area del concorso ivi compresi i campi prova e i campi gara.
- 7.3. I prodotti conformi a quanto sopra sono contrassegnati ed etichettati come di seguito indicato:
- 7.3.1. normativa britannica PAS 015 (1998 e successivi aggiornamenti).
 - 7.3.2. con marchio CE, compresi i caschi che fanno riferimento alla prestazione specifica VG1 ma esclusi quelli che si riferiscono esclusivamente a EN1384 2012 a meno che non comprenda un altro standard presente nella seguente lista.
 - 7.3.3. normativa australiana AS / NZ 3838 (2006 e successivi aggiornamenti).
 - 7.3.4. normativa australiana ARB HS 2012.
 - 7.3.5. normativa americana ASTM F1163: 2004 e successivi aggiornamenti.
 - 7.3.6. normativa americana Snell E2001 ed E20016 (Nota: Snell combina uno standard con successivi test di qualità, pertanto non è richiesto alcun marchio di test di qualità aggiuntivo).
- 7.4. Le etichette dei test di qualità includono a titolo esemplificativo e non esaustivo, i seguenti Marchi:



8. Sella

- 8.1. Le staffe e gli staffili non devono essere bloccati in alcun modo. Gli staffili devono essere posizionati sopra i quartieri e scendere liberamente.
- 8.2. Le staffe devono avere i montanti laterali chiusi e nessun accessorio. Il piede non deve essere bloccato, neanche parzialmente, e non deve essere attaccato alla panca della staffa (per esempio con magneti). Le staffe di sicurezza possono avere un'apertura sul lato esterno.
- 8.3. Le staffe possono essere con gabbia di sicurezza
- 8.4. Non è ammessa alcuna copertura della sella.
- 8.5. È permessa la maniglia sulla sella

9. Cambi di Monta:

- 9.1. Durante lo svolgimento della Manifestazione il cambio di monta è consentito anche fra un atleta iscritto al concorso ed uno non iscritto
- 9.2. L'eventuale cambio di monta è ammesso purché comunicato dal o dagli atleti coinvolti – o dall'istruttore/i dello stesso/i se atleta minorenni – almeno un'ora prima dell'inizio della categoria di riferimento alla Segreteria di Concorso, previa comunicazione al Presidente di Giuria. A categoria iniziata il cambio di monta tra atleti, che in questo specifico caso devono essere entrambi iscritti al concorso, è consentito soltanto per comprovate cause di forza maggiore ed in tal caso la relativa autorizzazione è di esclusiva competenza del Presidente di Giuria.
- 9.3. Non sono previsti limiti nel numero di cambi di monta consentiti.

- 9.4. Qualora un cavallo/pony venga iscritto ad un concorso con atleti diversi per la partecipazione a specifiche categorie o giornate, l'avvicendamento degli atleti stessi non è da considerarsi cambio di monta. In tali casi deve essere pagata una sola quota base di iscrizione forfettaria e le singole quote di partecipazione relative alle categorie effettuate. Gli eventuali secondi percorsi ed eventuali quote di partenza sono regolati come da norme in vigore.
- 9.5. Cambio di cavallo/pony: è consentito ad un atleta iscritto di procedere al cambio del cavallo/pony con cui è iscritto alla manifestazione nel sistema on-line senza che ciò comporti la perdita della priorità acquisita con la prima iscrizione. Tale modifica può essere effettuata anche in sede di concorso comunicandolo alla Segreteria di Concorso entro un'ora dall'inizio della gara di riferimento.
- 9.6. Non è possibile modificare l'iscrizione ad una manifestazione sostituendo a un'iscrizione già effettuata prima un differente atleta e successivamente un differente cavallo o viceversa.

10. Nelle Manifestazioni Multidisciplinari, qualora l'evento si svolge su più campi in contemporanea, il campo che svolge l'attività del Pony Games ha la precedenza su tutte le altre specialità programmate.

11. Campo prova

Il campo prova per i binomi pony atleta può essere effettuato insieme ai binomi cavalli atleta.

Il campo prova deve essere separato tra cavalli e pony atleta in caso di partecipazione di pony classe A.

12. Numero di percorsi consentiti

Uno stesso cavallo o pony atleta può effettuare:

- in una giornata di gara un massimo di 4 percorsi
- in due giornate consecutive un massimo di 6 percorsi (max 4 al giorno)
- in tre giornate consecutive un massimo di 9 percorsi (max 4 al giorno)
- in quattro giornate consecutive un massimo di 10 percorsi (max 4 al giorno)

Specifiche per le prove di lavoro per l'attività di lavoro in piano – sul salto – sul santo in campagna:

- Il lavoro in piano è considerato come un percorso.
- Il lavoro sul salto è considerato come un percorso.
- Il lavoro sui salti in campagna è considerato come un percorso.

L'effettuazione dei 4, dei 6, 9 e dei 10 percorsi è subordinata alle seguenti condizioni:

- che il cavallo – pony atleta pony partecipi alla stessa categoria non più di tre volte
- che il cavallo – pony atleta se partecipa a due prove di lavoro in campagna nella stessa giornata può prendere parte ad ulteriori due prove che non prevedono attività di lavoro sui salti
- che il pony nell'attività di pony games partecipi al massimo a due categorie al giorno, ogni sessione di gioco vale una partecipazione
- per l'attività del carosello una partecipazione non viene considerata nel numero complessivo delle partecipazioni, la seconda partecipazione viene considerata come una prova
- la presentazione non è considerata nel numero dei percorsi

Lo stesso binomio può fare in una categoria un solo percorso in classifica e 1 Fuori classifica (quest'ultimo con autorizzazione del presidente di giuria) il percorso FC vale nel computo del numero di percorsi

Nelle attività di Pony Games, Presentazione, Gimkane e Carosello non è ammessa la partecipazione di pony atleti interi

13. Categorie di Combinata

Potranno essere programmate categorie combinate comprendenti una ripresa di lavoro in piano e/o una categoria di Stile e/o una categoria di salto ostacoli e/o una categoria di lavoro in campagna e/o una categoria di pony games. Nel caso in cui la categoria di combinata viene svolta su tre prove separate le stesse dovranno essere programmate su due o più giornate di gara, mentre se viene svolta sempre su tre prove di cui la categoria di salto e la categoria di stile vengono svolte in un'unica categoria la prova di combinata si potrà svolgere anche su un'unica giornata. La classifica può essere elaborata con punteggio stabilito nell'avant programma di ogni manifestazione.

15 Numero di identificazione

- 15.1 Ogni cavallo/pony atleta deve indossare in modo visibile e per tutta la durata della manifestazione il numero di testiera, anche nel caso in cui i cavalli/pony atleti non sono montati.
- 15.2 Per l'attività di lavoro in campagna l'atleta deve indossare il numero di pettorale ben visibile sia in campo prova che in campo gara durante tutte le prove, è consentito dietro autorizzazione del Delegato Tecnico per l'attività di lavoro sul salto e per il lavoro in piano il numero di testiera

16 Uso della Frusta/Frustino

- 16.1 È ammesso l'uso di una sola frusta
- 16.2 La frusta deve essere utilizzata solo per supportare il cavallo/pony atleta ad andare avanti.
- 16.3 La lunghezza della frusta/frustino deve essere misurata dal pomo dell'impugnatura fino a comprendere il terminale o fiocco.
- 16.4 La frusta o frustino, non devono essere appesantite in fondo, non devono avere sporgenze o superfici rialzate e non deve avere la lunghezza regolabile. Inoltre, deve essere imbottita * e realizzata in materiale liscio. *(requisito obbligatorio dal 1° gennaio 2027).
- 16.5 L'uso improprio della frusta può essere considerato crudeltà ed è valutato caso per caso dalla giuria, secondo, ma non limitatamente, i seguenti principi:
- 16.5.1 La frusta non può essere utilizzata dopo che il cavallo/pony atleta abbia superato l'ultimo ostacolo del percorso.
- 16.5.2 La frusta non può essere utilizzata più di due volte per singolo episodio
- 16.5.3 La frusta non deve essere utilizzata per sfogare malumore dell'atleta
- 16.5.4 La frusta non può essere utilizzata dopo l'eliminazione del binomio
- 16.5.5 La frusta non deve essere impugnata verso l'alto (in gergo "girata")
- 16.5.6 La frusta non può essere usata sul lato opposto a quello della mano che la impugna
- 16.5.7 La frusta non può essere utilizzata sulla testa del cavallo/pony atleta
- 16.5.8 Se si crea una ferita a seguito dell'uso della frusta è da considerarsi sempre uso eccessivo
- 16.6 Tutti i casi di uso improprio della frusta comportano una carta gialla di avvertimento registrato, la squalifica ed ulteriori provvedimenti disciplinari.

16.7 Attività di lavoro in piano:

<u>Denominazione</u>	<u>Categorie</u>	<u>Atleti con Pony di classe A</u>	<u>Atleti con Pony di classe B/C</u>	<u>Atleti con Cavalli</u>
Frustino	da ID a E110 (di base)	Max 60 cm	Max 100 cm	Max 120 cm.

- 16.7.1 E' consentito l'uso della frusta nei Campionati, Criterium e Trofei Italiani, Campionati Regionali, Coppe e Manifestazioni Federali

16.8 **Attività di lavoro sui salti e attività di lavoro sui salti in campagna:**

- 16.8.1 Durante la prova è vietata la frusta di lunghezza maggiore di 75 cm

16.8.2 In campo prova è vietato saltare con la frusta di lunghezza maggiore di 75 cm.

17 Aiuti di compiacenza

A discrezione della giuria, sotto pena di eliminazione, sono vietati gli aiuti di compiacenza

È considerato aiuto di compiacenza un qualunque intervento di terzi, sollecitato o meno, fatto allo scopo di facilitare il compito dell'atleta o di aiutare il suo cavallo/pony atleta.

È proibito in particolare:

- 17.1 raggiungere o farsi raggiungere intenzionalmente da un altro binomio e continuare il percorso insieme
- 17.2 farsi seguire, accompagnare o precedere su qualunque tratto del percorso da qualsiasi veicolo, bicicletta, persona a piedi e/o a cavallo/pony.
- 17.3 Predisporre in alcuni posti delle persone al fine di indicare la direzione, fornire consigli e/o suggerimenti
- 17.4 Avere ad un ostacolo qualcuno che stimoli il cavallo/pony atleta al salto
- 17.5 Impiegare apparecchi ricetrasmittenti che colleghino l'atleta con terzi
- 17.6 Prevenire un errore di percorso di un binomio.

CLASSIFICAZIONE DEI CONCORSI

18. NORME GENERALI

- 18.1. Tutte le manifestazioni in Italia devono svolgersi secondo le norme indicate nel presente Regolamento e con l'osservanza delle prescrizioni contenute nel Regolamento Generale F.I.S.E. Per l'omologazione degli impianti si rinvia a quanto disposto al Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..
- 18.2. Possono organizzare manifestazioni sportive sotto l'egida F.I.S.E. i soggetti previsti dal Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..
- 18.3. La pubblicazione del programma pone la manifestazione sotto l'egida F.I.S.E..
- 18.4. Qualora in un impianto sportivo sia stata organizzata una manifestazione il cui Comitato Organizzatore sia risultato insolvente nei confronti di atleti, Ufficiali di Gara o F.I.S.E., F.I.S.E. non autorizza - anche in caso di cambio di gestione dell'impianto sportivo o di organizzazione promossa da differente Comitato Organizzatore - l'inserimento in calendario e/o la pubblicazione del programma della manifestazione stessa fino al saldo del debito.
- 18.5. Solo nei casi in cui la titolarità dell'impianto è assolutamente estranea al soggetto insolvente - quali impianti realizzati in luoghi pubblici, fiere, piazze, aree demaniali - F.I.S.E., rilevata l'estraneità del soggetto organizzatore a quello resosi insolvente, può autorizzare la manifestazione.
- 18.6. Il calendario delle manifestazioni, salvo ove diversamente specificato, segue le norme stabilite al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E..
- 18.7. Per la competenza su approvazione e/o pubblicazione dei programmi, anche in considerazione della tipologia di Manifestazione, si rinvia al Libro VI del Regolamento Generale F.I.S.E. e a quanto disposto dal presente regolamento.
- 18.8. Il Comitato Organizzatore nelle categorie specificate all'interno del presente Regolamento, può mettere in palio premi in oggetto. Non possono essere previsti premi in denaro anche sotto forma di buoni acquisto, gettoni d'oro, ecc..
- 18.9. Per quanto non specificato nel presente Regolamento si fa riferimento agli specifici Libri pubblicati al seguente link: <https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>

19. Classificazione

- 19.1. Concorsi Sociali e Intersociali
- 19.2. Concorsi Ludico Multidisciplinari / Promozionali

20. Concorso Sociale e Intersociale

- 20.1. Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..
- 20.2. Non sono inseriti nel calendario regionale. Il Comitato Organizzatore dà comunicazione al Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'Ente - con preavviso non inferiore a 48 ore – dell'organizzazione della manifestazione. Il Comitato Regionale può sovraintendere lo svolgimento a mezzo di un Ufficiale di Gara di qualsiasi livello con oneri a carico del Comitato Regionale stesso.
- 20.3. Ai Concorsi Sociali possono partecipare i Soci tesserati aventi la residenza sportiva presso l'ente affiliato che organizza la manifestazione. Ai Concorsi Intersociali possono altresì partecipare sino ad un massimo di 60 binomi tesserati F.I.S.E. con residenza sportiva presso altri enti affiliati o aggregati, che siano invitati dall'affiliato organizzatore.
- 20.4. A tali concorsi si applica la vigente regolamentazione F.I.S.E. per la parte tecnica.
- 20.5. Per Dirigenti e Servizi valgono le particolari norme autonomamente stabilite dall'ente affiliato che ne cura l'organizzazione.
- 20.6. I risultati non sono qualificanti ai fini dell'acquisizione di autorizzazione a montare.
- 20.7. Non è prescritta la tenuta regolamentare, fermo l'uso obbligatorio di: cap, giubbino protettivo per gli atleti Under 18, pantaloni da equitazione, stivali o stivaletti con ghette.
- 20.8. L'Ente Affiliato che organizza un Concorso Sociale o Intersociale può prevedere una quota di iscrizione.
- 20.9. Non sono previste quote di nessun tipo a favore della F.I.S.E..

21. Concorso Ludico e Promozionale

- 21.1. Sono manifestazioni sportive propedeutiche all'attività degli sport equestri.
- 21.2. Sono organizzati da Enti Affiliati in impianto dichiarato in sede di affiliazione o registrato successivamente alla F.I.S.E. ai sensi del Libro I del Regolamento Generale F.I.S.E..
- 21.3. Devono essere inseriti nel calendario regionale e/o in calendario nazionale se programmati insieme ad altre formule di concorso che prevedono l'inserimento dell'evento nel calendario nazionale; i relativi programmi devono essere pubblicati dal Comitato Regionale nel cui territorio ha sede l'impianto presso cui il concorso si svolge
- 21.4. I Comitati Organizzatori che intendono programmare categorie ludico-competitive nei concorsi inseriti nel calendario regionale e/o nazionale devono prevedere l'organizzazione di almeno due attività differenti. *Esempio:* in un Concorso Nazionale 5* di Salto Ostacoli, qualora il Comitato Organizzatore intenda inserire categorie ludico-competitive di attività sui salti (ad es. categoria L60), dovrà programmare anche categorie relative ad altre specialità, quali il Lavoro in piano). In via transitoria, fino al 31/12/2026, i Comitati Regionali possono autorizzare, su richiesta dei Comitati Organizzatori, la programmazione nella formula multidisciplinare con una singola disciplina senza l'obbligo delle due attività.
- 21.5. La programmazione può essere prevista in una o più giornate di gara purchè la quota iscrizione faccia riferimento sempre alla singola giornata di gara, se le categorie sono programmate in manifestazioni di interesse Regionale o Nazionale le quote di iscrizione possono essere previste forfetarie
- 21.6. Possono partecipare gli atleti muniti delle prescritte patenti ed i cavalli iscritti nel Ruolo Federale del Cavallo/Pony atleta
- 21.7. Le categorie nei concorsi Ludico Multidisciplinari sono valide per i passaggi di firma.
- 21.8. Le categorie nei concorsi Promozionali sono qualificanti per i passaggi di grado delle Patenti se si avvalgono un Direttore di Campo e o Costruttore di percorso almeno multidisciplinare, e di una Segreteria di Concorso almeno multidisciplinare.
- 21.9. Servizi richiesti comuni a tutte le discipline da dichiarare in programma (per ufficiali di gara, direttori di campo si fa riferimento alla specifica attività)
 - ✓ Segreteria di Concorso multidisciplinare oppure per ogni attività deve essere presente la segreteria minimo di 1° livello della specifica Attività programmata, oppure ove presente

una segreteria di specialità per le altre attività programmate può essere richiesta la segreteria con supporto da remoto. La segreteria di Concorso Completo è abilitata a svolgere anche l'attività di lavoro in piano.

- ✓ Show Director
- ✓ Servizio di assistenza medica (Ambulanza e Medico)
- ✓ Maniscalco, nei concorsi promozionali il maniscalco può essere reperibile
- ✓ Veterinario, nei concorsi promozionali il veterinario può essere reperibile
- ✓ Servizio di cronometraggio ufficiale (per ufficiale viene inteso con apparecchiature elettroniche certificate) facoltativo. Il servizio può essere svolto dagli ufficiali di gara

21.10 Quote massime di iscrizione come da documento libro quote, consultabile al seguente link: <https://www.fise.it/federazione/norme-federali.html>

Le quote di iscrizione devono essere dichiarate dal Comitato Organizzatore nel programma della manifestazione

21.11 Le quote di inserimento dei concorsi in calendario regionale sono stabilite dal regolamento del Calendario Regionale deliberato dai Comitati regionali ad inizio anno.

21.12 Non sono previste quote di spettanza

21.13 Il compenso ed il rimborso spesa per il Presidente di Giuria è a carico del Comitato Organizzatore, la designazione è di competenza del Comitato Regionale

21.14 Nella programmazione delle categorie devono essere previste le categorie che permettono il passaggio all'autorizzazione a montare di tipo Brevetto.

22 Durata della Manifestazione

Una manifestazione si intende iniziata 24 ore prima dell'inizio (programmato e comunicato) della prima categoria ed ultimata un'ora dopo la fine dell'ultima categoria della manifestazione stessa. Durante tale intero periodo si esercita la competenza del Presidente di Giuria per gli aspetti sportivi della Manifestazione, fermo restando la responsabilità del Comitato Organizzatore su tutti gli aspetti organizzativi, gestionali e amministrativi.

23 Annullamento

È data facoltà ai Comitati Organizzatori di annullare un concorso programmato per sopraggiunte difficoltà organizzative, secondo i termini e le procedure stabilite dai Regolamento Generale F.I.S.E. Libro VI.

Il Comitato Organizzatore ha l'obbligo di comunicare tale annullamento, a mezzo e-mail, alla F.I.S.E., al Comitato Regionale competente, ed a tutti gli atleti iscritti entro i termini previsti citati Regolamenti e dal regolamento del calendario nazionale salto ostacoli. Si dà altresì notizia tramite le app federali, e su eventuali social media e siti web disponibili.

24 Sostituzione di Categorie

Per una migliore organizzazione della manifestazione al Presidente di Giuria in accordo con il Comitato Organizzatore, il Direttore di Campo e/o Costruttore di Percorso e il Rappresentante degli istruttori è consentita la variazione del prontuario con altra di diverso tipo.

Il Presidente di Giuria deve riportare notizia di tale variazione nell'apposita relazione indicandone nel dettaglio le motivazioni che l'hanno determinata e giustificata.

25 Tabella Premiazioni Individuali – Coppie – Squadre

Binomi Partiti	Binomi premiati
Fino a 9	Tutti
Da 10 a 21	Fino al 10° classificato
Da 22 a 25	Fino al 12° classificato

Oltre 26	Fino al 15° classificato
----------	--------------------------

26 Iscrizioni

- 26.1 Le iscrizioni devono essere effettuate tramite il sistema delle iscrizioni online.
- 26.2 La responsabilità delle iscrizioni per gli atleti Under 18 è dell'istruttore che li accompagna in concorso
- 26.3 Le iscrizioni degli atleti Under 18 ad una qualsiasi manifestazione devono essere effettuate esclusivamente dall'Ente presso il quale lo stesso ha residenza sportiva, con il consenso dell'Istruttore.
- 26.4 L'atleta Under 18 deve essere assistito dal proprio Istruttore; qualora questi sia impossibilitato, può delegare altro istruttore di idoneo livello nel rispetto delle prescrizioni dei Regolamenti della Formazione applicabili in merito. L'Ente che provvede all'iscrizione dell'atleta Under 18, all'atto dell'iscrizione on-line, provvede ad inserire obbligatoriamente il nominativo dell'istruttore che assiste il minore in concorso, assumendosene ogni correlata responsabilità. Nel caso in cui l'istruttore presente al concorso non sia il titolare ma sia istruttore delegato, è responsabilità dell'Ente presso il quale l'Under 18 ha residenza sportiva – e che provvede all'iscrizione di detto atleta - l'accertamento della regolarità della delega
- 26.5 Tali obblighi cessano al compimento del 18° anno di età.
- 26.6 La segreteria di concorso può accettare iscrizioni di atleti under 18 anche via mail dietro richiesta dell'istruttore dell'ente affiliato

27. Iscrizioni Fuori Classifica

- 27.1 In ogni categoria di concorso può essere consentita l'iscrizione di binomi "fuori classifica".
- 27.2 La richiesta di partecipazione fuori classifica può essere effettuata sia all'atto dell'iscrizione on-line che durante la manifestazione.
- 27.3 I Binomi iscritti "fuori classifica" sono sempre esclusi dalla classifica e quindi dalla partecipazione a qualunque genere di premi;
- 27.4 sono posti all'inizio o alla fine nell'ordine di partenza della categoria a cui sono iscritti, ma possono essere inseriti anche all'interno della categoria.
- 27.5 L'iscrizione fuori classifica comporta l'esclusione dalla stessa e non è valida ai fini dell'acquisizione dei punteggi per il passaggio di patente e/o di qualifica, pur mantenendo invariate tutte le altre Norme valide per i binomi iscritti in classifica.

28. Ritiro delle Iscrizioni

- 28.1 Le iscrizioni possono essere ritirate senza incorrere alla sanzione economica se vengono rispettate le tempistiche di seguito:

Giorni di Concorso	Ritiro delle iscrizioni
1 giorno	Entro il 3° giorno l'inizio del concorso
2 giorni	Entro il 4° giorno l'inizio del concorso
3 giorni	Entro il 5° giorno l'inizio del concorso
Oltre 3 giorni	Entro il 5° giorno l'inizio del concorso

- 28.2 Per le Manifestazioni di interesse Regionale e/o Manifestazioni di interesse Nazionale la chiusura delle iscrizioni coincide con il termine di scadenza del ritiro delle iscrizioni senza sanzioni. La data di chiusura iscrizioni deve essere sempre riportata nel programma della manifestazione e non può essere anticipata da parte del Comitato Organizzatore dopo la pubblicazione del programma.
- 28.3 Qualora non sia cancellata l'iscrizione nei termini e nei modi sopra indicati, l'atleta deve corrispondere al Comitato Organizzatore penale del 75% della quota fissa di iscrizione relativa ai cavalli

precedentemente iscritti e non partiti e del 100% qualora partecipi ad altro concorso in medesima data, con ciò intendendosi ove coincida almeno un giorno delle due manifestazioni.

Detto importo è dovuto anche nel caso in cui un atleta si iscriva dopo la chiusura delle iscrizioni e successivamente si ritiri.

Il ritiro tardivo dell'iscrizione non comporta pagamento di detto importo qualora il Concorso raggiungesse comunque il numero massimo di partenti previsto, in conseguenza del subentro di iscritti dalla lista d'attesa o per iscrizioni tardive.

29. Obbligo di accettazione delle iscrizioni

In tutte le manifestazioni che si svolgono sotto l'egida F.I.S.E. e da questa autorizzate, al Comitato Organizzatore non è consentito rifiutare l'iscrizione stessa quando l'iscrizione di un binomio avvenga nel rispetto del Programma e dei termini in esso indicati, ed in coerenza ai vigenti regolamenti.

30. Tipologia di Box e Scuderizzazione

30.1 La scuderizzazione può essere prevista in strutture standard o in strutture di tipo extra.

I box per essere definiti di tipo extra devono avere le seguenti caratteristiche:

- pavimentazione solida interna e nelle zone esterne adiacenti (es. cemento, asfalto, autobloccante, ecc.) non in terra, sabbia o ghiaia;
- dimensioni: 9 mq. o superiori;
- beverini per l'erogazione dell'acqua potabile con galleggiante o leva a pressione;
- tetto coibentato;
- illuminazione esterna e interna adeguata.

30.2 Unitamente al box deve essere garantito l'impianto di prima lettiera in balle di paglia in quantità adeguata (almeno 2 balle di paglia) o, se richiesto e disponibile, in truciolo con sovrapprezzo stabilito dal Comitato Organizzatore (almeno 2 balle di truciolo da minimo 20 kg ciascuna).

Il Comitato Organizzatore provvede a specificare nel Programma della Manifestazione l'entità del sovrapprezzo della prima lettiera in truciolo pena la non esigibilità.

Le balle di truciolo o paglia comunque fornite dal Comitato Organizzatore devono sempre avere un peso di almeno 20 kg.

- Qualora il Comitato Organizzatore intenda fornire la prima lettiera in truciolo (almeno 2 balle di truciolo), non può chiedere alcun sovrapprezzo

30.3 In occasione delle Manifestazioni di Interesse Federale o di Interesse Regionale il Comitato Organizzatore deve fornire i box vuoti con due balle chiuse di paglia ove fosse fornito truciolo è consentita una maggiorazione fino a € 15,00 (le balle devono avere un peso unitario di almeno 20 kg). Qualora il Comitato Organizzatore intenda fornire la prima lettiera in truciolo (almeno 2 balle di truciolo) non può chiedere alcun sovrapprezzo.

31. Squalifica

31.1 La squalifica comporta per l'Atleta e/o per il Cavallo/Atleta, l'esclusione da una o più o da tutte le prove del concorso.

31.2 L'applicazione della squalifica da parte del Presidente di Giuria e/o della Giuria non esclude l'eventuale applicabilità anche delle altre più gravi sanzioni disciplinari previste dallo Statuto Federale.

31.3 Cause di squalifica:

- 31.3.1 la partecipazione dell'Atleta a categoria alla quale non potrebbe in relazione all'età dello stesso, alla tipologia di autorizzazione a montare, a restrizioni poste alla partecipazione dai vigenti regolamenti o dal programma della manifestazione;
- 31.3.2 montare in rollkur e/o compiere brutalità giudicate tali da provocare squalifica;
- 31.3.3 l'esercitare i Cavalli/Pony Atleti sul campo gara dopo la dichiarazione di chiusura dello stesso
- 31.3.4 l'esercitare i Cavalli/Pony Atleti in campo gara prima dell'apertura dello stesso.

- 31.3.5 il contegno scorretto nei confronti degli spettatori, del Presidente di Giuria, degli Ufficiali di Gara, della Segreteria di Concorso, del Segretario/Speaker, del Segretario al Cerimoniale, dei Commissari, dei Responsabili dei servizi e dei Rappresentanti del Comitato Organizzatore; comportamenti comunque scorretti, violenti, rilevanti offese verbali, nei confronti di altri Atleti o tesserati a qualsiasi titolo partecipanti alla manifestazione, o del pubblico
- 31.3.6 le scorrettezze sportive o di qualunque genere che possano turbare o pregiudicare la buona riuscita della manifestazione.
- 31.3.7 far montare il Cavallo/Atleta, Pony/Atleta da altro Atleta quando non consentito.

32. Carta d'avvertimento (cartellino giallo)

- 32.1 Il Presidente di Giuria, il Delegato Tecnico, il Giudice Starter possono anziché adottare il provvedimento della squalifica ed il deferimento ai competenti organi disciplinari, sanzionare l'interessato con una carta d'avvertimento.
- 32.2 Il destinatario può accettare o rifiutare la carta d'avvertimento: nel caso di rifiuto vengono comunque applicate le sanzioni previste dal presente Regolamento o da quello di Giustizia. Il destinatario della carta di avvertimento riceve comunicazione dell'adozione della stessa da parte del Presidente di Giuria, Delegato Tecnico, Giudice Starter o Ufficiale di gara da questi delegato, e la sottoscrive per accettazione. Ove il destinatario rifiuti di sottoscrivere la carta di avvertimento il Presidente di Giuria, il Delegato Tecnico o il Giudice Starter provvede al deferimento ai competenti Organi di Giustizia.
- 32.3 Qualora l'Atleta e/o il Proprietario e/o Detentore del Cavallo/Atleta riceva nello stesso od anche in altri successivi concorsi entro 365 giorni dal precedente, complessivamente due carte di avvertimento, è senza indugio deferito agli Organi di Giustizia Sportiva dal Segretario Generale della Federazione; per la terza, e per eventuali successive infrazioni gli Organi di Giustizia Sportiva competenti tengono nel debito conto anche l'aggravante della recidiva.
- 32.4 Ogni carta di avvertimento è considerata quale carico pendente per un periodo di mesi 12, pertanto perde la sua efficacia allo scadere di tale periodo.
- 32.5 Il Presidente di Giuria, il Delegato Tecnico o il Giudice Starter dà specifica indicazione nella relazione delle carte di avvertimento eventualmente emesse durante la manifestazione.
- 32.6 Il Segretario Generale organizza presso gli uffici apposito archivio delle carte di avvertimento, curando che sia aggiornato con continuità, e che al pervenire di seconda o ulteriore carta di avvertimento a carico dello stesso Tesserato nell'arco di 365 giorni, gli atti relativi siano tempestivamente trasmessi agli Organi di Giustizia Sportiva.
- 32.7 Per quanto riguarda la carta di avvertimento per Tecnici e Istruttori si applica quanto disposto dall'art. 174 del Regolamento Formazione <https://www.fise.it/attivita-federazione/ufficiali-di-gara/regolamenti-ug.html>

33. Controllo dell'atleta dopo una caduta

- 33.1. Durante una manifestazione tutti gli Atleti che cadono o subiscono qualsiasi altro incidente in gara o durante l'allenamento in campo prova, prima di prendere parte ad un'altra prova, prima di poter rimontare in campo prova o prima di lasciare il luogo della manifestazione, devono essere controllati dal Medico di servizio che dovrà certificare l'idoneità alla ripresa dell'attività.
- 33.2. L'Atleta è obbligato a sottoporsi a questo controllo salvo nel caso in cui, per causa della caduta o di qualsiasi altro incidente in gara, viene trasportato presso un centro di Pronto Soccorso dall'ambulanza di servizio.
- 33.3. Se l'incidente comporta perdita di conoscenza e/o commozione cerebrale, viene eliminato dalla competizione e non può partire in altre categorie durante la stessa manifestazione.
- 33.4. L'istruttore e/o il genitore sono responsabili del rispetto delle norme di cui sopra e l'inosservanza comporta un avvertimento registrato del quale viene informata la FISE per il tramite della relazione del Presidente di Giuria.

- 33.5. Il Presidente di Giuria o il Presidente di Categoria possono valutare la possibilità di far competere l'atleta in orario differente previo nulla osta del medico.
- 33.6. Per l'attività del Pony Games il controllo medico è a discrezione del Giudice Starter

34. Eliminazioni

34.1. NORME GENERALI

- 34.1.1. Per ogni disciplina la caduta dell'atleta e/o del cavallo-pony atleta comporta l'eliminazione del binomio dalla gara e lo stesso non può proseguire la gara.
- 34.1.2. In qualsiasi momento durante la gara la Giuria, in accordo con il Veterinario, ha il diritto ed il dovere di eliminare qualsiasi cavallo / pony Atleta che risulti zoppo o che ritiene non idoneo a gareggiare.
- 34.1.3. Il verificarsi l'apertura dell'airbag durante il percorso comporta l'eliminazione

CATEGORIE PROGRAMMABILI

DISCIPLINA	CATEGORIA RIPRESA	RETTANGOLO	AUTORIZZAZIONE A MONTARE
SALTO OSTACOLI	H50		A Ludica – Brevetto (fc)
	H60		A Ludica – Brevetto (fc)
	PGP 60		A ludica- Brevetto (fc)
	H70		A Ludica – Brevetto (fc)
	PGP 70		A ludica- Brevetto (fc)
	H80		A Ludica – Brevetto
LAVORO IN PIANO	ID 20 ID 30	12x24 e/o 20x40	A Ludica – Brevetto (fc)
	E50	20X40	A Ludica – Brevetto (fc)
	E60 – E80 – Idoneità al Br	20x40	A Ludica – Brevetto (fc)
	E100 – E110	20x40 e/o 20x60	A Ludica – Brevetto
	Carosello	12x24 e/o 20x40	A Ludica - Brevetto
LAVORO IN CAMPAGNA	CNP40	20X40	A Ludica – Brevetto (fc)
	CN50 – CNP50	20X40	A Ludica – Brevetto
	CN60	20X40	A Ludica – Brevetto
	CJP40		A Ludica – Brevetto FC
	CJ50 – CJP50		A Ludica – Brevetto
	CJ60		A Ludica – Brevetto
PONY GAMES	Pony Games		A Ludica
	Pony Games B3		A Ludica – Brevetto
RUN & RIDE			A Ludica
PRESENTAZIONE CON LAVORO IN PIANO			A Ludica
CAVALIERE ATLETA			A Ludica
GIMKANA	Jump40		A ludica- Brevetto (fc)
	Jump50		A ludica- Brevetto (fc)
	Cross		A ludica- Brevetto (fc)

ATTIVITA' DI SALTO OSTACOLI

35. Disposizioni Generali

- 35.1 Nel caso che il pony atleta, nei concorsi che lo prevedono, partecipi con un cavaliere over 16, nella stessa categoria potrà partecipare montato da un cavaliere under 16 esclusivamente fuori classifica solo nel caso in cui il pony atleta venga montato prima dal cavaliere over 16.
- 35.2 Un pony atleta nello stesso concorso può essere montato in categorie diverse fuori classifica da un over 16 e in classifica da un under 16.
- 35.3 Nei Concorsi di interesse regionale o nazionale riservati pony atleta, nel caso in cui il pony atleta venga montato da un over 16 lo stesso per tutto il concorso non potrà partecipare in gara con un cavaliere under 16, quest'ultimo potrà prendervi parte solamente fuori classifica.
- 35.4 Nelle categorie riservate sia in concorsi riservati che in concorsi di altre formule può prendere parte, partecipando fuori classifica, anche un cavaliere Over 16 su pony atleta alle seguenti condizioni:
Che il cavaliere sia fisicamente compatibile con le dimensioni del pony atleta (discrezione Presidente di Giuria).

36. Campo Prova

Nei campi prova gli ostacoli non possono eccedere oltre 10 cm le dimensioni (altezza - larghezza) degli ostacoli della gara per la quale i concorrenti si stanno preparando.

37. Caratteristiche Tecniche dei Percorsi

37.1 È fatto obbligo ai Direttori di Campo di attenersi alle entità previste nel Regolamento, per quanto riguarda altezze e larghezze degli ostacoli e rispetto delle caratteristiche della categoria per come definita dal Prontuario F.I.S.E. Salto Ostacoli.

37.2 In circostanze in cui avverse condizioni meteo o altri fattori tecnici e contingenti richiedono al Direttore di Campo la realizzazione di percorsi con caratteristiche inferiori a quanto previsto per la singola categoria, il Direttore di Campo, previa intesa con il Presidente di Giuria, è autorizzato a realizzare percorsi di altezze e larghezze minori del previsto, o a ridurre il numero di salti e/o delle combinazioni. Di tale circostanza e dei correttivi adottati è obbligatorio dare comunicazione con avviso affisso in bacheca presso la Segreteria di Concorso almeno quindici minuti prima dell'inizio della categoria. Tale avviso è pubblicato inoltre all'ingresso del campo prova a fianco al grafico del percorso. Il Presidente di Giuria dà dettagliata informazione del verificarsi di tali circostanze nella Relazione del Presidente di Giuria.

Il controllo di tutte le previsioni del presente articolo è onere del Presidente di Giuria, che può farsi assistere da altro Ufficiale di Gara componente la Giuria.

37.3 All'istruttore che accompagna l'atleta under 18 è consentito entrare all'interno del campo gara, fino alla categoria LB80, per le sole patenti A ludiche e nel caso in cui le categorie siano programmate di precisione PF n.1 e precisione a barrage PF n.2. In detti casi l'istruttore può supportare e indirizzare il proprio allievo, e tale attività non è penalizzata come aiuto di compiacenza.

Caratteristiche tecniche:

- L40 – Lp40
Programmazione: PF n. 1 - 2 - 3 - 19 - 19.2 - 20.1 - 26 - 29 - 35 - 36 - 36.1 - 36.2 - 36.3 - 36.4
- L50 – Lp50
Programmazione: PF n.1 - 2 - 3 - 19 - 19.2 - 20.1 - 26 - 29 - 35 - 36 - 36.1 - 36.2 - 36.3 - 36.4
- L60 – Lp60
Programmazione: PF n. 1 - 2 - 3 - 6 - 7 - 7.1 - 8 - 11 - 19 - 19.1 - 19.2 - 20.1 - 26 - 29 - 35 - 36 - 36.1 - 36.2 - 36.3 - 36.4
- L70 – Lp70
Programmazione: PF n. 1 - 2 - 3 - 6 - 7 - 7.1 - 8 - 11 - 19 - 19.1 - 19.2 - 20.1 - 26 - 29 - 35 - 36 - 36.1 - 36.2 - 36.3 - 36.4
- LB80 – LBp80
Programmazione: PF n. 1 - 2 - 3 - 6 - 7 - 7.1 - 8 - 11 - 19 - 19.1 - 19.2 - 20.1 - 26 - 29 - 35 - 36 - 36.1 - 36.2 - 36.3 - 36.4

37.4 Numero Ostacoli:

37.4.1 Nelle categorie fino all'altezza di 70 cm devono essere previsti almeno 8 ostacoli.

37.4.2 Nella categoria di 80 cm devono essere previsti almeno 10 ostacoli.

37.5 Distanze delle combinazioni:

- Nelle gare cavalli, le distanze delle combinazioni devono essere sempre adeguate ai binomi pony/atleta
- Nelle categorie riservate pony di 60 e 70 cm può essere prevista una gabbia di verticali di facile esecuzione
- Nelle categorie di 80 cm gabbia di facile esecuzione obbligatoria
- Nelle categorie di 70 e 80 cm è possibile prevedere un mini fosso facoltativo

- Per le categorie riservate alle Classi di pony atleta “A” e “B” le combinazioni devono essere adeguate (ristrette) ed anche eventuali linee fino a 5 falcate di galoppo comprese
- 37.6 Velocità di gara:
- La velocità nelle categorie fino a 70 cm è fissata in 325 m/min.
 - Nella categoria di 80 cm la velocità è fissata in 350 m/min.
 - Nelle gare indoor la velocità può essere ridotta di 25 m/min.

38. Servizi:

Oltre i servizi obbligatori previsti nelle note generali devono essere previste le seguenti figure:

- 38.1 Direttore di campo minimo multidisciplinare abilitato alla disciplina del Salto Ostacoli, in caso di due campi gara il ruolo dell'assistente può essere svolto anche da un Istruttore con UD29, purché nel campo a lui affidato non abbia allievi impegnati nelle gare programmate.
- 38.2 Per ogni campo gara fino a 150 binomi iscritti 2 Ufficiali di Gara minimo multidisciplinari con specializzazione in Salto Ostacoli: uno di essi può svolgere il ruolo di Speaker (interscambiabili anche per le categorie).
- 38.3 Oltre i 150 binomi iscritti 3 Ufficiali di gara minimo multidisciplinari con specializzazione in Salto Ostacoli uno di essi può svolgere il ruolo di Speaker (interscambiabili anche per le categorie).
- 38.4 Nel caso in cui sia previsto un ulteriore campo gara, la giuria è composta da 1 ufficiale di gara più un secondo ufficiale di Gara in forza in uno degli altri campi, ove composta da 3 o più giudici. Ogni giuria per potere operare deve comunque disporre contestualmente di minimo 2 giudici.
- 38.5 Uno Steward per ogni campo prova minimo multidisciplinare con specialità in Salto Ostacoli.

39. Limitazioni per le Manifestazioni Federali Pony

Le limitazioni si applicano al binomio in riferimento alla partecipazione a gare effettuate negli ultimi 12 mesi.

Le limitazioni sono previste in tutte le manifestazioni pony inserite in calendario Nazionale e in tutte le manifestazioni di attività Regionali qualora specificato nei programmi.

Cat. Lp40 e Lp50 non saranno ammessi binomi che abbiano ottenuto meno di 8 penalità agli ostacoli in (negli ultimi 12 mesi) più di tre percorsi di altezza pari o superiore a cm. 70

Cat cm. 60 non saranno ammessi binomi che abbiano ottenuto meno di 8 penalità agli ostacoli in (negli ultimi 12 mesi) più di tre percorsi di altezza pari o superiore a cm. 80

Cat cm. 70 non saranno ammessi binomi che abbiano ottenuto meno di 8 penalità agli ostacoli in (negli ultimi 12 mesi) più di tre percorsi di altezza pari o superiore a cm. 90

Cat cm. 80 non saranno ammessi binomi che abbiano ottenuto meno di 8 penalità agli ostacoli in (negli ultimi 12 mesi) più di tre percorsi di altezza pari o superiore a cm.100

40. Eliminazioni

Cause di Eliminazione a Discrezione della Giuria

Sono cause di eliminazione soggette a valutazione della Giuria - che si determina considerando quanto indicato ai precedenti articoli, e ponendo particolare attenzione anche a: atteggiamento, attenzione, età ed esperienza dell'atleta, anche in funzione del tipo di concorso e di categoria - i seguenti comportamenti in campo gara del binomio concorrente:

- a) non entrare in campo alla ripetuta chiamata del binomio e/o del numero di testiera che lo identifica;
- b) entrare in campo non a cavallo o uscire a piedi;
- c) ricevere aiuti di compiacenza;

- d) entrare in campo a piedi dopo l'inizio della categoria;
- e) non fermarsi al suono della campana;
- f) rilevante difformità nel non indossare la tenuta regolamentare tale da rischiare di mettere a pregiudizio il benessere dell'atleta o del cavallo e/o offendere il pubblico o la dignità della manifestazione;
- g) saltare un ostacolo in campo dopo aver tagliato la linea di arrivo, salvo il salto di un ostacolo situato dopo l'arrivo nella stessa direzione dell'ultimo del percorso e non facilmente evitabile;
- h) uso eccessivo o inappropriato di frusta e/o speroni, mani e/o gambe, anche a percorso concluso, o qualsiasi comportamento sia ritenuto dalla Giuria un maltrattamento nei confronti del cavallo;
- i) uso di qualsiasi attrezzatura o ricorso a metodi e attività che - a giudizio della Giuria - possano comunque causare rilevante dolore al cavallo, o comprometterne il benessere e la salute;
- j) presenza di sangue sui fianchi del cavallo.

Cause di Eliminazione Automatica applicata dalla Giuria

Sono cause obbligatorie di eliminazione che la Giuria ha il dovere di applicare - senza valutazioni facoltative - i seguenti comportamenti in Campo Gara del binomio concorrente:

- a) saltare in campo un qualsiasi ostacolo prima del suono della campana;
- b) iniziare il percorso prima che sia dato il segnale della campana tagliando la linea di partenza;
- c) superare il tempo limite;
- d) incorrere in una difesa del cavallo superiore a 45" continuativi durante il percorso;
- e) impiegare più di 45" a saltare un ostacolo in caso di disobbedienza;
- f) saltare un ostacolo senza aver rettificato un errore di percorso;
- g) caduta del cavallo, dell'atleta o di entrambi;
- h) saltare un ostacolo o transitare da un passaggio obbligato non nell'ordine indicato dal grafico del percorso;
- i) saltare un ostacolo non facente parte del percorso;
- j) omettere di saltare un ostacolo del percorso;
- k) saltare un ostacolo in senso contrario a quello indicato dal grafico del percorso;
- l) saltare un ostacolo abbattuto a seguito di disobbedienza prima che sia stato rimesso in ordine. Qualora, però, un concorrente salti un ostacolo abbattuto che trovasi in tale situazione da prima dell'inizio del percorso o, comunque, per causa non attribuibile al binomio in gara (ad es. abbattuto dal vento; urtato dal binomio in attesa di partire successivamente; ecc.) il superamento di detto ostacolo non comporta né eliminazione né penalizzazione se non vi è ulteriore abbattimento. Resta tuttavia al concorrente, accortosi in tempo di un ostacolo abbattuto, la possibilità di arrestarsi, alzando il braccio per farlo sistemare e per riprendere il percorso quando autorizzato dalla Giuria con un suono della campana. Il conteggio del tempo del percorso è sospeso
- m) ripartire dopo un'interruzione disposta dalla Giuria con suono della campana, senza aver atteso ulteriore suono della campana;
- n) saltare più di due volte un ostacolo facoltativo in campo;
- o) non ripetere tutti i salti di una gabbia o doppia gabbia dopo un rifiuto o uno scarto, salvo che si tratti di ostacolo "chiuso";
- p) non saltare separatamente ogni elemento di una gabbia o doppia gabbia;
- q) saltare il primo ostacolo del percorso senza aver tagliato la linea di partenza;
- r) non passare a cavallo il traguardo di arrivo prima di lasciare il campo;
- s) uscire, concorrente e/o cavallo, dal campo durante l'effettuazione del percorso, prima della fine dello stesso;

- t) accettare che venga porto all'atleta in Campo Gara dopo il passaggio del binomio dallo start qualsiasi oggetto, salvo che si tratti di occhiali;
- u) non uscire da una gabbia chiusa secondo la giusta direzione o apportare o fare apportare spostamenti agli elementi costituenti la gabbia stessa;
- v) commettere la terza disobbedienza nell'insieme del percorso (la seconda nelle manifestazioni di interesse)
- w) impiegare più di 45", dopo il segnale di partenza (dato dalla campana) e dopo che il tempo del percorso sia iniziato (allo scadere dei 45" di countdown) per saltare il 1° ostacolo;
- x) perdere il casco durante il percorso;
- y) non indossare il giubbino protettivo o protezione similare per come disposto dal Regolamento Generale libro VII "Cavalli e Cavalieri";
- z) il verificarsi l'apertura dell'airbag durante il percorso;
- aa) la mancata osservanza delle prescrizioni concernenti la bardatura e le imboccature.

Nelle categorie, in cui l'eliminazione è prevista dopo la terza disobbedienza, il binomio eliminato per terza disobbedienza, può proseguire – comunque non oltre la quarta disobbedienza – la sua prova fino al termine

Campana

La campana è utilizzata dalla Giuria per comunicare con l'atleta. Il componente della Giuria che presiede la Categoria, ha la responsabilità della sua utilizzazione.

Essa serve:

- a) ad autorizzare gli atleti ad entrare in campo per la ricognizione del percorso ed a lasciare lo stesso al termine del periodo accordato (tre suoni prolungati della campana sia per aprire che per chiudere il percorso);
- b) a dare il segnale di partenza (un suono della campana) per il conto alla rovescia dei 45" (countdown). Dopo che la campana è stata suonata per indicare all'atleta l'autorizzazione alla partenza, la Giuria può, per circostanze impreviste, interrompere il conto alla rovescia dei 45" con altro singolo suono della campana.

Qualora il conteggio dei 45", a disposizione del binomio concorrente per tagliare la linea di partenza dal suono della campana, venga interrotto dall'Ufficiale di Gara che presiede la categoria per circostanze impreviste - anche su segnalazione dell'atleta - il conteggio dei secondi riprenderà dal momento in cui è stato interrotto.

Le disobbedienze, le cadute etc. non comportano penalizzazione fino al momento in cui il concorrente non taglia la linea di partenza anche se il tempo del countdown continua a scorrere.

- Allo scadere dei 45" di countdown il binomio concorrente ha a disposizione il tempo limite per effettuare il percorso.
- Allo scadere del tempo limite il binomio concorrente viene eliminato.
- Il binomio concorrente viene altresì eliminato qualora impieghi più di 45" a saltare il primo ostacolo dopo il segnale di partenza e dopo che il tempo del percorso è iniziato. Quindi per saltare il primo ostacolo del percorso il concorrente ha a disposizione 45" di countdown + 45" successivi: se il concorrente impiega più di 90" dal suono della campana per saltare il primo ostacolo, viene eliminato.
- c) ad interrompere il percorso a seguito di un fatto imprevisto (un suono della campana);
- d) a segnalare che l'ostacolo deve essere ripetuto dopo un rifiuto con spostamento o rovesciamento dell'ostacolo (un suono della campana);
- e) a dare il segnale di riprendere il percorso dopo una interruzione (un suono della campana);
- f) a segnalare l'eliminazione ed il conseguente ordine di lasciare il campo (due suoni della campana).

Se il concorrente non si attiene al segnale d'arresto dato con la campana può essere eliminato, a giudizio della Giuria.

Se dopo un'interruzione, il concorrente riparte senza aver atteso il suono della campana, viene eliminato

PICCOLO GRAN PREMIO

40 Altezze previste:

- 40.1 Piccolo gran Premio h60
- 40.2 Piccolo Gran Premio h70

41 Programmazione:

La programmazione del Piccolo Gran Premio può essere definita a scelta tra i tre grafici predisposti come di seguito specificato:

- 41.1 Grafico 1 (facile)
 - 41.1.1 a punti a tempo
- 41.2 Grafico 2 (medio)
 - 41.2.1 a punti a tempo
- 41.3 Grafico 3 (difficile)
 - 41.3.1 A punti a tempo tab A
 - 41.3.2 Fasi consecutive 19.2 (6+5)
 - 41.3.3 Fasi consecutive 20.1 (6+5)

42 Norme tecniche

- 42.1 Velocità 325 m/min
- 42.2 Gabbia e doppia gabbia:
 - 42.2.1 PGP h60 costruzione di soli verticali
 - 42.2.2 PGP h70 cm costruzione di verticali e largo
- 42.3 Mini-Fosso
 - 42.3.1 Fronte di 3m e larghezza max di 50 cm
- 42.4 Mini riviera
 - 42.4.1 Larghezza max 1 mt

43 Valore dei salti per la prova a punti a tempo

- 43.1 Ferro da Stiro, Croce, Largo Invitante: 4 punti
- 43.2 Cancelli su verticale, Siepe: 5 punti
- 43.3 Muro, Largo pari: 6 punti
- 43.4 Fosso: 7 punti
- 43.5 Riviera: 8 punti
- 43.6 Gabbia di verticali: 9 punti
- 43.7 Doppia gabbia: 12 punti

I punti per essere assegnati, l'atleta deve superare nettamente l'ostacolo, per l'ostacolo gabbia deve superare tutti gli elementi.

44 Penalizzazioni per la prova a punti a tempo

- 44.1 1^ e 2^ disobbedienza: il binomio viene penalizzato solo con lo scorrimento del tempo
- 44.2 3^ disobbedienza: eliminazione
- 44.3 Rifiuto con abbattimento: 6 secondi aggiunti al tempo impiegato
- 44.4 Ostacolo abbattuto: 0 punti anche se superato

45 Classifica:

La classifica si ottiene dalla somma dei punti totalizzati ed il minor tempo impiegato

LAVORO IN PIANO

46 Norme Generali

- 46.2 Le riprese di Base sono le seguenti e sono classificate a seconda della loro difficoltà:
- 46.2.1 Categorie ID (invito al Dressage)
 - 46.2.2 Categorie E (Elementari)
- 46.3 Pas de Deux: è una gara in cui partecipano coppie formate da due Atleti /Binomi, che entrano contemporaneamente in campo ed eseguono un test accompagnato dalla musica:
<https://www.fise.it/sport/dressage/documenti/regolamenti.html>
- 46.4 Carosello: Squadre composte da 4 a 6 binomi, coppie composte da 2 a 3 binomi
- 46.4.1 Tempo accordato da 3,5 minuti a 4,5 minuti a ripresa inizia dall'alt e saluto e termina con l'alt e saluto
 - 46.4.2 Le eliminazioni vengono penalizzate assegnando alla squadra/coppia 0 punti complessivi sulla scheda di valutazione; la squadra/coppia sarà quindi classificata in ultima posizione con 0 punti
 - 46.4.3 Riservata alla categoria A1/A2/B1
 - 46.4.4 Consentita la martingala fissa
- 46.5 Nello stesso anno un binomio può prendere parte solo ad una delle seguenti manifestazioni Federali: Criterium o Trofeo. Nello stesso anno un atleta con Cavalli/Atleti, Pony/Atleta differenti può prendere parte a due manifestazioni Federali: Criterium e Trofeo
- 46.6 Le riprese di base possono essere eseguite al trotto di lavoro seduto o sollevato

47. Rettangoli:

- 47.1. 12x24 rettangolo facoltativo nel caso di categorie riservate a pony atleta classe A
- 47.2. 20x40
- 47.3. 20x60
- 47.4. Facoltativa la chiusura del rettangolo, obbligatoria per le manifestazioni federali
- 47.5. Addobbi floreali facoltativi
- 47.6. Facoltativa la familiarizzazione
- 47.7. Facoltativo il rettangolo in campo prova

48. Classifiche:

- 48.1. La classifica individuale viene stabilita in base alla somma dei punti assegnati al concorrente da ciascun Giudice, convertita in punti percentuali, con 3 cifre decimali.
- 48.2. Vincitore è colui che ha totalizzato il punteggio più alto.
- 48.3. In caso di parità per le prime tre posizioni la classifica è definita dalla somma dei punti d'insieme o del punteggio di insieme.
- 48.4. Per le categorie giudicate con la scheda qualitativa deve essere considerata la voce "impressioni generali", salvo quanto specificato nei programmi delle manifestazioni Federali.
- 48.5. In caso di ulteriore parità i concorrenti sono considerati ex-aequo
- 48.6. **Classifica Freestyle:**
 - 48.6.1. In caso di parità di punteggio, per i primi tre posti nelle categorie Freestyle la classifica è stabilita in base al più alto punteggio artistico. In caso di ulteriore parità i concorrenti sono considerati ex-aequo.
 - 48.6.2. Nelle manifestazioni di interesse Nazionale, in caso di ulteriore parità per l'assegnazione del podio si considera il punteggio artistico. In caso di ulteriore parità viene considerato il punteggio conseguito nella voce "armonia". In caso di ulteriore parità si considera la voce "coreografia". In caso di ulteriore parità i concorrenti sono considerati ex-aequo.

48.6.3. Per le posizioni di classifica inferiori al terzo posto in caso di parità gli Atleti sono classificati ex-aequo

48.7. **Classifiche a Squadre**

48.7.1. L'eventuale classifica di squadra viene stabilita in base alla somma delle percentuali ottenute dai migliori tre componenti di ciascuna squadra.

48.7.2. In caso di parità di percentuale è prima la squadra il cui concorrente terzo classificato, all'interno della squadra, ha ottenuto il miglior risultato.

48.7.3. Dopo ogni prova le percentuali attribuite da ciascun Giudice per ogni binomio vengono pubblicate separatamente insieme alla percentuale finale della squadra.

49. Indicazioni sul numero dei campi in riferimento alle riprese:

49.1. Se la manifestazione si svolge outdoor il numero di riprese giornaliere deve essere concordato con il Presidente di Giuria in funzione della tipologia delle riprese che si intendono programmare, delle ore di luce e delle condizioni meteo.

49.2. Categorie di Base:

49.2.1. fino a 100 riprese al giorno: 1 rettangolo gara + 1 prova

49.2.2. da 101 a 200 riprese al giorno: 2 rettangoli gara + 2 prova

49.2.3. da 201 a 300 riprese al giorno: 3 rettangoli gara + 3 prova

50. Dotazioni del rettangolo

50.1. Deve essere realizzato con idonea recinzione continua, avente le caratteristiche previste dal regolamento e con elementi componenti non pericolosi. Non deve avere materiale in ferro.

50.2. Deve essere dotato di tutte le lettere visibili dalle varie angolazioni, sui tre o quattro lati della colonnina, e di indicazione delle lettere della linea di centro. Ogni lettera dovrebbe essere valorizzata con addobbo floreale.

50.3. Ogni rettangolo di prova deve essere dotato di recinzione regolamentare anche se non continua. Dovrebbe essere dotato delle lettere come per il rettangolo di gara.

50.4. La posizione delle postazioni dei Giudici deve essere stabilita dal Presidente di Giuria, secondo regolamento, con idoneo anticipo

51. Campo Gara

51.1. Il campo deve essere in piano e perfettamente livellato

51.2. Il dislivello sulla diagonale o il lato lungo non deve essere superiore a 60 cm.

51.3. Il dislivello del lato corto non deve mai superare i 20 cm.

51.4. Il terreno deve essere prevalentemente di sabbia.

51.5. Eccezionalmente, per i concorsi indoor, quando le dimensioni del maneggio non consentono la misura regolamentare di mt. 20 x mt. 60 è consentito effettuare il concorso in un rettangolo con il lato lungo di dimensione minore, ma comunque non inferiore a 56 mt.

51.6. Nei rettangoli di dimensione inferiori a mt. 20 x mt. 60 non è possibile effettuare categorie freestyle.

51.7. Queste misure vengono prese all'interno della recinzione che deve essere separata dal pubblico di almeno 10 mt, il Presidente di Giuria tenuto conto delle caratteristiche del campo può approvare una distanza inferiore;

51.8. La larghezza non può in nessun caso essere inferiore a 20 mt. quando previsto

51.9. Nel caso in cui il campo indoor sia al limite della larghezza o lunghezza consentito è permesso porre le lettere direttamente sulle pareti.

51.10. La recinzione deve essere bianca (gli elementi non devono essere pieni) e alta circa 30 cm.

51.11. L'elemento della recinzione in A deve essere facilmente removibile per consentire agli Atleti di entrare ed uscire. Il rettangolo deve rimanere chiuso ove previsto.

51.12. La larghezza dell'ingresso deve essere di almeno 2 mt.

- 51.13. Gli elementi della recinzione devono essere tali che gli arti dei Cavalli/Pony Atleti non rimangano incastrati e non devono contenere elementi metallici che possano ferire il Cavallo/Pony Atleta.
- 51.14. Nei campi gara le cui dimensioni esterne al rettangolo non rendono pratico o possibile eseguire il giro intorno allo stesso, agli Atleti è consentito di entrare nel rettangolo prima che la campana sia suonata, dietro specifica autorizzazione all'inizio della gara fornita dal Presidente di Giuria o di Categoria.
- 51.15. Vedasi l'appendice – Costruzione Rettangolo e Cabine.
- 51.16. Ogni eccezione deve essere approvata dal Presidente di Giuria.
- 51.17. Qualora le dimensioni del campo consentano la costruzione di due o più rettangoli gare nel suo interno, la distanza minima tra di loro da recinzione a recinzione deve essere di almeno 10 mt. Il Presidente di Giuria tenuto conto delle caratteristiche del campo può approvare una distanza inferiore;

52. Lettere del Rettangolo

- 52.1. Le lettere all'esterno del rettangolo devono, salvo quanto previsto per gare disputate indoor, essere poste a non meno di 30 cm dalla recinzione, devono essere chiaramente indicate e dell'altezza di cm. 70 circa e chiaramente contrassegnate; ciò può essere consentito esclusivamente solo in caso di impossibilità fisica, con particolare riguardo alle prove in maneggio coperto.
- 52.2. È obbligatorio porre un segno sulla recinzione nel punto relativo alla lettera che ne permetta l'identificazione e la posizione
- 52.3. Non è permessa la pubblicità sulle lettere o sui relativi supporti.
- 52.4. Le lettere dovrebbero essere anche visibili dal pubblico.
- 52.5. Le lettere sono posizionate come da disegno in appendice.

53. Disposizione dei Giudici

- 53.1. Nel caso di Giuria composta da due Giudici, essi possono essere così dislocati: H-C, C-M, C-E posti all'esterno del lato corto e del lato lungo, da mt. 3 a 5 di distanza dalle rispettive lettere all'aperto e preferibilmente ad un minimo di mt. 2 al coperto
- 53.2. Nel caso di Giuria composta da un solo Giudice, esso viene posizionato in C.
- 53.3. Il Presidente di Categoria (C) è dislocato nel prolungamento della linea mediana; gli altri due Giudici (H e M) a mt. 2,5 all'interno della linea del prolungamento dei lati lunghi.

54. Familiarizzazione del campo gara

- 54.1. È auspicabile che il campo gara sia messo a disposizione dei concorrenti dal giorno precedente l'inizio delle prove per la familiarizzazione.
- 54.2. L'orario di apertura e chiusura del campo gara per la familiarizzazione deve essere reso noto 24 h prima dell'inizio della manifestazione.
- 54.3. Si raccomanda che l'allestimento del campo della familiarizzazione sia il più simile possibile al campo di gara.
- 54.4. Durante la familiarizzazione deve essere presente un Ufficiale di Gara.
- 54.5. Devono essere rispettate le norme per bardatura e accessori.

55. In campo prova è permesso:

- 55.1. l'uso di protezioni per gli arti del Cavallo/Pony Atleta.
- 55.2. montare in tenuta da lavoro
- 55.3. l'uso della maschera anti-mosche (coprente gli occhi) qualora autorizzata dal Presidente di Giuria
- 55.4. l'uso della frusta (nelle misure consentite dal presente Regolamento).
- 55.5. l'uso di apparecchi elettronici (cuffie e auricolari) ad un solo orecchio
- 55.6. montare in filetto

- 55.7. montare senza speroni

56. Uso degli Speroni

- 56.1. Gli Speroni sono facoltativi
56.2. Se gli speroni sono utilizzati:
56.3. Per gli Juniores con Pony/Atleta e per i Children, non devono superare i cm. 3,5 di lunghezza (misurato dalla parete dello stivale) e non sono ammesse le rotelle.
56.4. Sono proibiti gli speroni che possono ferire i Cavalli/Atleti.
56.5. Devono essere di metallo e devono avere l'asta esattamente al centro del collare dello sperone.
56.6. Il collare degli speroni non deve essere "ardente" e l'asta non deve essere rivolta verso l'alto.
56.7. Se gli speroni sono dotati di rotelle, queste ultime devono avere le cuspidi smussate e lisce (senza spigoli vivi) e completamente libere di ruotare.
56.8. Sono ammessi gli speroni falsi (dummy spurs) ossia senza alcuna asta.
56.9. Sono ammessi gli speroni di metallo con terminale arrotondato (Knobs) che deve ruotare.

57. Sella

- 57.1. E' Autorizzata la sella inglese e la sella da dressage

58. Servizi

Per ogni manifestazione è prevista la nomina degli Ufficiali di Gara indicati dal Quadro Sinottico vigente, per numero necessario ad ogni manifestazione o categoria, nonché per livello e qualifica.

- 58.1. Il Comitato Organizzatore provvede inoltre a rendere disponibili:
58.1.1. un raccogli schede per ogni rettangolo
58.1.2. un addetto all'apertura/chiusura di ogni rettangolo di gara (solo nelle manifestazione di interesse nazionale e/o regionale qualora richiesto)
58.1.3. un Segretario/Speaker per ogni campo gara o lo stesso Segretario/Speaker nel caso in cui i rettangoli siano adiacenti
58.1.4. uno Steward per ogni campo prova (secondo Quadro Sinottico in vigore)
58.1.5. Devono essere previsti dei Segretari di Giuria in base al numero delle postazioni, 1 in ogni postazione la cui reperibilità è a cura del Comitato Organizzatore.
58.2. I servizi devono essere presenti almeno un'ora prima dell'inizio della prima categoria di ogni giornata.

59. Lettura delle riprese

- 59.1. In tutti i concorsi di Dressage FISE le riprese possono essere lette se viene richiesto dal concorrente e se il concorrente ha a sua disposizione un lettore di sua fiducia che deve posizionarsi in prossimità delle lettere E o B, senza interferire con la corretta visuale del Giudice, solo nel caso in cui la stessa non sia valida ai fini del passaggio di patente per l'atleta.
59.2. Il concorrente rimane l'unico responsabile della corretta esecuzione della ripresa.

60. Interruzione di una ripresa

- 60.1. Il Giudice in C può suonare la campana interrompendo la prova:
60.1.1. in caso di guasti tecnici;
60.1.2. in caso di evento esterno che può interferire con la prova;
60.1.3. in caso di condizioni meteorologiche estreme;
60.2. Per i casi di cui sopra, anche il Presidente di Giuria, il Delegato FISE e/o il responsabile del Comitato Organizzatore possono suggerire al Giudice in C di fermare la competizione.
60.3. Se in campo ci sono oggetti estranei o animali, che possono influenzare la performance del binomio, la gara deve essere interrotta e l'Atleta può continuare solo dopo la rimozione di tali oggetti estranei o allontanamento di animali, senza subire penalizzazioni.

- 60.4. Nel caso in cui durante una prova di Freestyle si verifichi una imprevista interruzione della musica relativa alla ripresa di un Atleta, nell'impossibilità di attivare una registrazione e/o un impianto audio di riserva, l'Atleta deve lasciare il campo gara su autorizzazione del Giudice in C e ripresentarsi in base a successive indicazioni fornite dal Presidente di Giuria.
- 60.5. L'Atleta coinvolto dall'interruzione della ripresa può tornare per completare la sua gara, quando le condizioni che ne hanno determinato l'interruzione avranno avuto soluzione sulla base delle indicazioni del Presidente di Giuria.
- 60.6. Il Presidente di Giuria o di categoria valuta se far rientrare l'Atleta interessato durante una pausa già programmata nella categoria o al termine della stessa nel rispetto degli orari già comunicati agli altri Atleti.
- 60.7. L'Atleta, rientrando in campo per completare la sua ripresa, può decidere se ricominciare la sua prova dall'inizio o se riprendere dal punto dell'interruzione, dandone preventiva comunicazione alla Giuria, senza subire penalizzazioni.
- 60.8. I voti già assegnati dalla Giuria, fino al punto dell'interruzione della ripresa, non possono essere riassegnati o modificati.

61. Errori di ripresa

- 61.1. Quando un concorrente commette un "errore di ripresa" (girata dalla parte sbagliata, omissione di un movimento, trotto sollevato, anziché seduto e viceversa ecc.), il Presidente di Categoria lo avverte suonando la campana.
- 61.2. Il Presidente di Categoria, in caso ce ne sia bisogno, indica il punto dove deve riprendere la ripresa ed il movimento da eseguire, poi lascia continuare.
- 61.3. Tuttavia, se la campana non è stata suonata ad un errore di ripresa e la prova richiede che lo stesso movimento sia ripetuto in modo speculare e l'Atleta commette di nuovo lo stesso errore, in tal caso sarà penalizzato solamente una volta.
- 61.4. La decisione su come e se un errore di ripresa sia stato commesso spetta al Giudice in "C". Gli altri Giudici assegnano il punteggio di conseguenza.
- 61.5. Ad un Atleta non è permesso di ripetere un movimento della prova a meno che il Presidente di Categoria segnali un errore di ripresa con il suono della campana.
- 61.6. Tuttavia, se l'Atleta ha avviato l'esecuzione di un movimento e tenta di ripetere lo stesso movimento di nuovo, i giudici devono valutare solo il primo movimento mostrato ed allo stesso tempo, assegnare la penalità per un errore di ripresa.
- 61.7. Se la Giuria non si accorge di un errore, l'Atleta si avvale del beneficio del dubbio e non viene quindi penalizzato.

62. Penalizzazioni e cause di penalizzazione e di eliminazione

- 62.1. Penalizzazione:
- 62.1.1. Scheda Qualitativa

Primo errore	0,4 punti di penalizzazione
Secondo errore	0,8 punti di penalizzazione
Terzo errore	Eliminazione

- 62.1.2. Scheda Tecnica:

Primo errore	2 punti di penalizzazione
Secondo errore	4 punti di penalizzazione
Terzo errore	Eliminazione

62.2. Tabella penalizzazioni:

DESCRIZIONE	PENALIZZAZIONI	
	Scheda Qualitativa	Scheda Tecnica
Stinchiere, fasce, paraglomeri	0,4	2
Olive sulle redini	Consentite	
Rosette	0,4	2
Cuffie paraorecchie attaccate alla naserina della capezzina. (si lasciano per l'esecuzione della ripresa)	0,4	2
Guanti	Consentiti	
Frusta (tranne ove consentito)	0,4	2
Entrare dopo 45" ed entro i 90" dal suono della campana (senza superare i 90")	0,4	2
Entrare prima del suono della campana	0,4	2
Nel Freestyle entrare dopo i 30" prescritti di musica. (da dedurre nel punteggio tecnico)	0,4	2
Freestyle più lungo o corto del tempo indicato nella ripresa (da dedurre nel punteggio artistico)	0,4	2
Non salutare tenendo le redini in una sola mano	0,4	2
Usare la voce o far schioccare la lingua ripetutamente	0,4	2
Salute e benessere	Eliminazione	
Manifesta incapacità o inadeguatezza	Eliminazione	
Zoppia	Eliminazione	
Presenza di sangue	Eliminazione	
Entrare dopo 90" dal suono della campana	Eliminazione	
Uscita dal rettangolo con tutti i e quattro gli arti	Eliminazione	
Resistenza o difesa per più di 20"	Eliminazione	
Caduta del Cavallo/Atleta e/o dell'Atleta	Eliminazione	
Aiuti esterni o di compiacenza	Eliminazione	
Uso di mezzi non autorizzati	Eliminazione	
Bardatura del Cavallo/Atleta non consentita	Eliminazione	
Tenuta dell'Atleta non consentita	Eliminazione	
Qualsiasi copertura della sella	Eliminazione	
Martingale Fisse o con Forchetta	Eliminazione	

Pettorali semplici	Consentite
Qualsiasi tipo di redini speciali o fisse (tranne ove consentito)	Eliminazione
Tutti i mezzi ausiliari	Eliminazione
Tappi alle orecchie (permessi solo in premiazione)	Eliminazione e Carta d'avvertimento
Dipingere parti del Cavallo/Atleta e/o coprire lesioni e ferite esistenti	Eliminazione e Carta d'avvertimento
Maschere anti-mosche	Eliminazione
Uso di marshmallows o schiuma da barba o altre sostanze	Eliminazione e Carta d'avvertimento
Lavorare e/o montare in campi non autorizzati e laddove richiesto in assenza di Steward	Eliminazione e Carta d'avvertimento
Cerotti nasali ed ogni tipo di paraocchi	Eliminazione
Fascia di rispetto	Eliminazione
Utilizzo in campo gara di cuffie o auricolari	Eliminazione
Applicazione di pesi o pezzi di metallo	Eliminazione
Partecipazione senza possesso di autorizzazione a montare per l'anno in corso e/o l'iscrizione del Cavallo/Atleta ai ruoli federali	Squalifica
Montare il Rollkur e/o compiere brutalità	Squalifica
Monta aggressiva e/o pericolosa	Carta di avvertimento Eliminazione dalla gara e/o Squalifica dal concorso
Prendere le redini con una sola mano per utilizzare la frusta al fine di sollecitare ulteriormente il Cavallo/Atleta	Carta di avvertimento e/o Squalifica
Esercitare i Cavalli/Atleti sul campo gara quando non consentito dal Presidente di Giuria	Squalifica
Commettere Frodi	Squalifica
Doping umano ed equino	Squalifica
Contegno scorretto nei confronti degli Ufficiali di gara e dei responsabili dei servizi o scorrettezze sportive	Carta di avvertimento e/o Squalifica
Partecipazione dell'Atleta a categoria alla quale non potrebbe in relazione all'età dello stesso, alla tipologia di Autorizzazione a Montare, a restrizioni poste alla partecipazione dai vigenti Regolamenti o dal Programma della Manifestazione	Squalifica

Montare un Cavallo/Atleta o Pony/Atleta prima o dopo la competizione da altro Atleta che non sia colui con il quale è iscritto, qualora il programma della manifestazione non lo consenta	Squalifica
---	------------

63. Valutazione delle riprese

63.1. Sono valutati da 10 a 0 da ogni Giudice: 10 è il voto più alto e 0 è il voto più basso.

63.2. La scala dei voti è la seguente:

- ✓ 10- eccellente
- ✓ 9 - molto bene
- ✓ 8 - bene
- ✓ 7 - abbastanza bene
- ✓ 6- soddisfacente
- ✓ 5- sufficiente
- ✓ 4- insufficiente
- ✓ 3- abbastanza male
- ✓ 2- male
- ✓ 1- molto male
- ✓ 0 - non eseguito

Per “Non eseguito” si intende che praticamente nulla del movimento richiesto è stato mostrato.

19.3 Nelle riprese di base (dalla ID alla E90) per la scheda relativa al giudizio qualitativo possono essere impiegati nella valutazione i punti decimali da 0,1 a 9,9.

19.4 Nelle riprese di base E100 e E110 la scheda utilizzata è con giudizio tecnico e possono essere impiegati nella valutazione i punti decimali di 0,5.

64. Bardatura

20.1 Nelle categorie di base il sottosella può essere di qualsiasi colore in tinta unita

20.2 Sono ammessi:

- martingala e/o pettorale senza forchetta con o senza agnellino o imbottitura;
- pettorali semplici;
- staffe con la griglia;
- sottocoda;
- olive sulle redini;
- redini elastiche;

LAVORO IN CAMPAGNA

Le categorie del lavoro in campagna si possono effettuare con formula “combinata” articolata su due prove oppure su formula classica articolata su tre prove:

- ✓ Una prova di lavoro in piano, che deve essere svolta come prima prova
- ✓ Una prova di lavoro sui salti in campagna, che può essere svolta come seconda o terza prova
- ✓ Una prova di lavoro sui salti, facoltativa che può essere svolta come seconda o terza prova

Nei mesi di dicembre – gennaio – febbraio è possibile svolgere la categoria Combinata Arena come opzione facoltativa alla categoria CN50/CNP50 valida ai fini del passaggio alla patente Brevetto.

65 Ordini ed orari di partenza

La segreteria di concorso deve fornire gli orari di partenza di ogni singola prova a partire dalle ore 18.00 del penultimo giorno precedente l'inizio della gara.

Eventuali modifiche agli orari dopo la pubblicazione sono autorizzate esclusivamente dal Delegato Tecnico

65.1 Prova di lavoro in piano:

65.1.1 è previsto un orario di ingresso dei binomi che deve essere rispettato, salvo cause di forza maggiore

65.1.2 Per gli atleti che montano più cavalli/pony Atleta l'orario previsto per la prova di lavoro in piano deve prevedere un tempo non inferiore a 45 minuti dal termine della ripresa fra un cavallo/pony atleta e l'altro. Può essere concesso un tempo inferiore in accordo con l'Istruttore

65.2 Prova di lavoro sui salti in campagna:

65.2.1 è previsto un orario di ingresso dei binomi che deve essere rispettato, salvo cause di forza maggiore

65.2.2 per gli atleti che montano più cavalli/pony atleti la tabella di marcia deve prevedere un tempo non inferiore a 30 minuti dall'arrivo di un cavallo/pony atleta alla partenza del successivo. Può essere concesso un tempo inferiore in accordo con l'Istruttore

65.3 Prova di lavoro sui salti:

65.3.1 L'ordine di partenza per la prova di lavoro sui salti, quando si svolge dopo la prova di lavoro in piano, è libera, ovvero i binomi entrano in campo per effettuare la prova quando sono pronti.

65.3.2 Per la migliore riuscita della manifestazione, è buona norma stabilire un tempo massimo dal termine della prova di lavoro in piano entro il quale effettuare la prova di Salto Ostacoli, od un orario entro il quale effettuare la prova. Potrebbe essere stilato un ordine di ingresso.

65.3.3 Quando la prova di lavoro sui salti si svolge dopo la prova di lavoro sui salti in campagna, l'ordine di partenza deve essere l'inverso della classifica provvisoria dopo le prove di lavoro in piano e di lavoro sui salti in campagna. È facoltà della Segreteria di concorso, sentito il parere del Delegato Tecnico, inserire diversamente all'ordine inverso della classifica gli Atleti che montano più cavalli / pony Atleti, salvo comunque far partire prima i cavalli / pony Atleti peggio classificati.

65.3.4 Non è consentito suddividere la prova di Salto Ostacoli in 2 (o più) giorni.

65.4 Classifiche

65.4.1 Nelle tre prove:

65.4.1.1 Nella prova di lavoro in piano il punteggio assegnato dai giudici ai binomi viene convertito in punti negativi o penalità. La classifica del lavoro in piano è determinata dal minor punteggio negativo conseguito.

65.4.1.2 La classifica della prova di lavoro sui salti in campagna si ottiene addizionando le eventuali penalizzazioni riportate da ciascun binomio per errori agli ostacoli e per superamento del tempo prescritto.

65.4.1.3 La classifica della prova di lavoro sui salti si ottiene addizionando le penalità agli ostacoli con quelle per aver superato il tempo massimo.

65.4.1.4 Al termine delle prove di lavoro sui salti in campagna e/o di lavoro sui salti deve essere pubblicata la classifica dopo le prime due prove o la classifica finale, in cui sono riportate le penalità totali di ciascun binomio.

65.4.2 Individuale:

65.4.2.1 La classifica finale individuale è data dalla somma dei punti negativi ottenuti in tutte le prove. È primo colui che ha ottenuto il minor numero di punti negativi

65.4.2.2 In caso di parità di punti negativi, la classifica è data da:

65.4.2.2.1 Il miglior risultato ottenuto nella prova di lavoro sui salti in campagna comprendente gli errori agli ostacoli e le penalità per eccesso di tempo

- 65.4.2.2.2 In caso di ulteriore parità dal miglior positivo conseguito nella prova di lavoro in piano
- 65.4.2.2.3 In caso di ulteriore parità è migliore il binomio il cui tempo nel lavoro sui salti in campagna è il più vicino, per difetto, al tempo prescritto
- 65.4.2.2.4 In caso di ulteriore parità, si considera il binomio che ha il risultato migliore nella prova di lavoro sui salti in campo recintato comprendente gli errori agli ostacoli e le penalità per eccesso di tempo
- 65.4.2.2.5 In caso di ulteriore parità, è migliore il binomio con il tempo più veloce nella prova di lavoro sui salti in campo recintato
- 65.4.2.2.6 In caso di ulteriore parità classifica ex aequo
- 65.4.3 Squadre:
 - 65.4.3.1 La classifica a squadre è data dal minor numero di punti negativi conseguiti e si ricava sommando i punti finali ottenuti dai tre migliori binomi di ciascuna squadra. Per la sola classifica a squadre ai binomi eliminati e/o ritirati è assegnato punteggio finale di 1.000 punti negativi
 - 65.4.3.2 In caso di parità la classifica è data dalla somma delle tre migliori posizioni (es: una squadra con binomi classificati 2°, 8° e 12° totalizza 22 punti).
 - 65.4.3.3 In caso di ulteriore parità classifica ex aequo

66 Norme generali:

66.1 Modifica dei tracciati

- 66.1.1 Dopo che un percorso è stato ufficialmente visionato dagli atleti, nessuna modifica può essere apportata. Solo in caso di circostanze eccezionali che rendano il tracciato pericoloso e/o antisportivo, il Delegato Tecnico o, sentito il parere del Presidente di categoria è autorizzato a modificare il percorso e a ridurre la distanza e/o la velocità.
 - 66.1.2 Nel caso in cui uno o più ostacoli vengono aboliti, devono essere rimosse le penalità agli ostacoli (disobbedienze, "missing flag) ai binomi che hanno già affrontato gli elementi rimossi.
 - 66.1.3 I binomi eliminati non possono essere riammessi in gara.
 - 66.1.4 Nel caso sia necessario, anche il tempo prescritto deve essere rivisto, sottraendo ai binomi che hanno già terminato il percorso le eventuali penalità relative alla differenza con il nuovo tempo prescritto.
- 66.2 Per la **CNP40** essendo una categoria ludica, l'Istruttore può fornire suggerimenti e consigli al proprio allievo al fine di una buona esecuzione della prova, posizionandosi vicino al rettangolo di gara o sul percorso durante la prova di lavoro sui salti in campagna, prestando attenzione a non intralciare la Giuria e/o altri binomi.

67 Cause di Eliminazione:

67.1 Lavoro in piano

- ✓ Qualsiasi tipo di bardatura che impedisca alle orecchie di muoversi liberamente.
- ✓ Tappi nelle orecchie.
- ✓ Qualsiasi forma di paraocchi.
- ✓ Martingale con forchetta.
- ✓ Coprisella.
- ✓ Redini di ritorno, o qualsiasi altra redine che non sia quella diretta fra la mano dell'Atleta e l'imboccatura.
- ✓ Briglia (per i pony).
- ✓ Fascia di rispetto.

67.2 Lavoro sui salti e lavoro sui salti in campagna:

- ✓ Qualsiasi tipo di bardatura che impedisca alle orecchie di muoversi liberamente.
- ✓ Paraocchi di qualsiasi tipo.

- ✓ Agnellini o altri materiali aggiuntivi sui montanti della testiera (sui salti in campagna).
- ✓ Briglia, hackamore e senza imboccatura (per i pony Atleti).
- ✓ Testiera senza imboccatura o hackamore senza imboccatura (sui salti in campagna)
- ✓ Qualsiasi imboccatura con la leva inferiore lunga più di 10 cm (sui salti in campagna).
- ✓ Redini che non siano attaccate sull'imboccatura o direttamente sulla testiera.
- ✓ Redini fisse e di ritorno.
- ✓ Reggilingua.
- ✓ Martingale fisse.

68 Monta pericolosa nel lavoro sui salti in campagna

68.1 Durante lo svolgimento delle prove e/o nei campi prova o di esercizio, ogni azione che, secondo l'opinione del Delegato Tecnico e/o della Giuria, mette in pericolo persone terze od aumenta sensibilmente il livello di rischio accettabile di Atleta e/o cavallo / pony Atleta, è definita senza dubbio monta pericolosa e viene penalizzata secondo la gravità.

68.2 Questi atti possono includere, senza limitazione, uno dei seguenti casi:

- ✓ Montare fuori controllo (evidente difficoltà dell'Atleta nel controllare la velocità e la direzione del cavallo / pony Atleta che monta).
- ✓ Saltare ad un'andatura troppo veloce o troppo lenta.
- ✓ Montare ripetutamente davanti o dietro il movimento del cavallo / pony Atleta quando salta.
- ✓ Effettuare male dei salti ripetutamente.
- ✓ Avere mancanza di reazione da parte dell'Atleta e/o del cavallo / pony Atleta.
- ✓ Tentare di saltare un ostacolo da fermo.
- ✓ Proseguire il percorso con un cavallo / pony Atleta esausto.
- ✓ Saltare deliberatamente o meno le bandelle che delimitano il percorso.
- ✓ Continuare dopo 3 disobbedienze, 4 nella categoria CN40 caduta o qualsiasi forma di eliminazione.
- ✓ Saltare un ostacolo di un altro percorso.
- ✓ Mettere in pericolo il pubblico in qualsiasi modo.
- ✓ Ostruire deliberatamente un Atleta che sta sorpassando e/o non seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara, causando pericolo ad un altro Atleta.

68.3 Qualsiasi membro della Giuria e/o il Delegato Tecnico ha il diritto ed il dovere di monitorare possibili casi di monta pericolosa e, se ritenuto necessario, fermare ed eliminare un Atleta sul percorso di lavoro sui salti in campagna o lavoro sui salti per monta pericolosa. Inoltre, il Disegnatore di percorso ha il diritto di monitorare eventuali casi di monta pericolosa sul percorso di lavoro sui salti in campagna riferendolo alla Giuria e/o Delegato Tecnico.

68.4 Tali atti, se non visti direttamente dalla Giuria e/o dal Delegato Tecnico, possono essere testimoniati da altri Ufficiali di gara od altre persone designate dal Delegato Tecnico (Ufficiali di gara, Atleti, Tecnici con esperienza non coinvolti nella gara), i quali devono immediatamente informare la Giuria e/o il Delegato Tecnico per i provvedimenti del caso.

69 Penalizzazioni per monta pericolosa:

Tutti i casi di monta pericolosa comportano un Avvertimento registrato.

Inoltre, a seconda delle circostanze, possono essere adottati entrambi i seguenti provvedimenti:

- ✓ 25 penalità.
- ✓ Eliminazione.

Nota: le 25 penalità sono considerate un'aggiunta alle penalità e possono essere date in qualsiasi momento durante la gara. Devono essere riportate nei risultati come penalità agli ostacoli.

Il Delegato Tecnico, in caso di sanzione per monta pericolosa, deve darne comunicazione alla F.I.S.E. Centrale, la quale provvede ad aggiungerla all'elenco delle sanzioni degli Atleti.

Come misura preventiva della gestione del rischio, la Giuria, in qualsiasi momento della gara, ha il diritto ed il dovere di eliminare un Atleta e di non farlo partire per la prova di Cross Country, se c'è un dubbio serio sulla sua abilità di controllare il cavallo / pony Atleta durante la prova.

70 Figure Tecniche:

70.1 Ufficiali di gara

70.1.1 Può essere previsto un giudice unico minimo multidisciplinare di Concorso Completo.

norma transitoria fino al 31/12/2026

Nei concorsi Ludico Multidisciplinari, il ruolo del Delegato Tecnico può essere sostituito dal Presidente di Giuria, che può essere nominato tra le seguenti figure:

- ✓ Delegato Tecnico
- ✓ Giudici di salto Ostacoli di 2° e 3° livello
- ✓ Giudice di Concorso Completo di 2° e 3° livello

Il ruolo del Disegnatore e Costruttore di percorso può essere svolto anche da:

- ✓ Direttore di Campo multidisciplinare con webinar in Concorso Completo
- ✓ Direttore di Campo 2° e 3° livello
- ✓ Direttore di Campo Club 2° e 3° livello
- ✓ Istruttore minimo di 2° livello in possesso di autorizzazione a montare di 2° grado di Concorso Completo

Tabella normativa prova di lavoro in piano:

Tabella riprese

CN60 e CNP60	E 100 CCE ed. 2022	20x40 / 20x60
	E 80 ed. 2006 rev. 2022	20x40
	E 60 ed. 2016 rev. 2022	20x40
	E 50 ed. 2006 rev. 2022	20x40
CN50 e CNP50	E 60 ed. 2016 rev. 2022	20x40
	E 50 ed. 2006 rev. 2022	20x40
CNP40	E 60 ed. 2016 rev. 2022	20x40
	E 50 ed. 2006 rev. 2022	20x40

Penalizzazioni per errori di ripresa

Scheda Qualitativa:

Primo errore	0,4 punti di penalizzazione
Secondo errore	0,8 punti di penalizzazione
Terzo errore	Eliminazione

Scheda Tecnica:

Primo errore	2 punti di penalizzazione
Secondo errore	4 punti di penalizzazione
Terzo errore	Eliminazione

71 Ulteriori cause di penalizzazione:

vengono assegnati 2 punti di penalità per ogni errore di seguito riportato ma non devono essere conteggiati ai fini dell'eliminazione, per le categorie qualitative devono essere considerati 0,4 punti di penalità.

- ✓ Entrare nel rettangolo 45 secondi dopo il suono della campana ma entro 90 secondi
- ✓ Entrare nel rettangolo prima del suono della campana
- ✓ Entrare intorno al rettangolo e/o in rettangolo con stinchiere, paranocche, fasce, paraglomi.
- ✓ Entrare intorno al rettangolo e/o in rettangolo con la tenuta non corretta
- ✓ Usare la voce o schioccare ripetutamente la lingua
- ✓ Non prendere le redini con una mano durante il saluto

Nel caso in cui l'Atleta abbia iniziato l'esecuzione della ripresa, il Giudice in C, deve fermare l'Atleta ed un assistente può entrare in campo per togliere le stinchiere, paranocche, eccetera, dopodiché l'Atleta può continuare la sua prova, scegliendo se ripartire con il movimento da dove è stato fermato oppure ricominciando l'esecuzione della ripresa dall'inizio (ripartendo dall'interno della recinzione) o da un movimento precedente. I punti assegnati prima dell'interruzione non saranno cambiati.

72 Cause di eliminazione

72.1 Difesa prolungata nel rettangolo di gara che continua per più di 20 secondi

72.2 Difesa intorno al rettangolo di gara che possa mettere in pericolo l'atleta, il cavallo/pony atleta o persone terze

72.3 Aiuti di compiacenza

72.4 Entrare in rettangolo dopo 90 secondi dal suono della campana

72.5 Partecipare alle prove con bardatura non consentita

L'eventuale eliminazione nella prova di dressage non pregiudica la partecipazione fuori classifica alle prove successive, su autorizzazione del Delegato Tecnico, a meno che non sia dovuta alla caduta dell'atleta e/o del cavallo/pony atleta o per evidenze zoppia.

73 Calcolo del risultato

73.1 La percentuale media del binomio si ottiene sommando la percentuale di ogni Giudice e dividendo per il numero dei Giudici, sempre arrotondando ai primi due decimali. Quando vengono utilizzate le schede qualitative il punteggio negativo ottenuto va moltiplicato per il coefficiente 0,5.

73.2 La percentuale media così ottenuta è convertita in penalità sottraendo 100, arrotondando al primo decimale. Il risultato ottenuto è il punteggio in punti negativi (penalità) della prova di lavoro in piano.

Caratteristiche per lo svolgimento della prova di lavoro in campagna:

la prova di lavoro in campagna si svolge su un percorso di ostacoli naturali o prefabbricati, su un campo erba. La prova si disputa a cronometro essendovi delle penalità per il superamento del tempo prescritto. A tali penalità sul tempo vengono aggiunte le eventuali penalità agli ostacoli.

74 Caratteristiche tecniche percorsi:

I salti e i percorsi devono essere costruiti e disegnati per garantire la sicurezza degli atleti. Di conseguenza, il tracciato deve essere fluido e includere girate con curve di raggio ampio e costante, concepite in modo tale da permettere il rispetto di traiettorie idonee al mantenimento di un ritmo regolare nel galoppo. A tal proposito può essere utile l'uso di più passaggi obbligati finalizzati ad aiutare gli Atleti alla migliore impostazione della traiettoria (esempio: uno all'ingresso, uno a metà ed uno all'uscita della girata). Sono da evitare tratti lunghi che possono spingere gli atleti a raggiungere velocità eccessive. Gli ostacoli devono essere pieni, ancorati/fissati al terreno, di colore naturale (non colorati) e fronte minimo di 3,5 mt (almeno di 3 mt nei campi Combinata Arena) possibilmente con delle piante o similari utilizzate come ripari per far meglio inquadrare il fronte stesso del salto.

75 Passaggi nell'acqua

75.1 Nelle categorie CNP40, CN50 e CNP50 i passaggi nell'acqua sono facoltativi e dotati di alternativa.

75.2 Per la categoria CN60 è obbligatorio almeno un passaggio obbligato nell'acqua

76 Familiarizzazione laghetto

Tutti gli Atleti che partecipano alle categorie CNP40, CNP50, CN50, CN60 possono effettuare la familiarizzazione del laghetto (se presente nella prova di lavoro in campagna) al passo in acqua senza effettuare salti, sotto il controllo dei propri Istruttori se atleti U18, previo accordo con il Comitato Organizzatore e con il Delegato Tecnico o facente funzione. La familiarizzazione deve essere effettuata in tenuta regolamentare per la prova di Cross-Country, indossando il numero di pettorale ed il corpetto protettivo oppure il paraschiena oppure l'airbag

77 Grafico del percorso:

77.1 Il grafico del percorso viene fornito agli atleti prima della visita ufficiale.

77.2 Deve essere definito chiaramente il tracciato del percorso con gli ostacoli, i passaggi obbligati ed i traguardi previsti.

77.3 Deve essere inoltre specificato nel grafico:

77.3.1 La distanza (deve essere misurata sulla linea delle vie dirette)

77.3.2 La velocità richiesta

77.3.3 Il numero complessivo degli ostacoli previsti

78 Segnaletica del percorso:

78.1 Bandierine o pannelli interamente bianchi o rossi, devono essere impiegati per indicare i passaggi obbligati del percorso, per delimitare gli ostacoli, e per delineare le linee di partenza e di arrivo.

78.2 Devono essere rispettati in qualsiasi punto del percorso si trovino, pena l'eliminazione

78.3 Devono essere collocati in maniera che il binomio abbia la bandiera rossa alla sua destra e la bianca a sinistra.

78.4 Frecce di direzione o segnali di colore differenziato per ogni categoria indicano la direzione da seguire.

78.5 Non è obbligatorio passare nelle loro vicinanze

78.6 Le numerazioni degli ostacoli devono rispettare i colori riportati di seguito

79 Distanza e velocità

79.1 Le distanze e le velocità prescritte sono decise a seconda del tipo di categoria che i Comitati Organizzatori vogliono programmare, in base alle tabelle di seguito

80 Tempo prescritto e tempo limite

80.1 Il tempo è calcolato dall'istante in cui l'addetto alle partenze o l'addetto al cronometraggio alla partenza dà il "via!" al momento in cui il cavallo / pony Atleta montato passa la linea del traguardo di arrivo

80.2 Il tempo è calcolato al secondo iniziato non considerando i decimi di secondo ma passando al secondo superiore

80.3 Il **tempo prescritto** è il tempo necessario a percorrere la distanza richiesta alla velocità prescritta. Esso si calcola dividendo la distanza per la velocità prescritta.

80.4 Data la distanza del percorso in metri e la velocità in metri al minuto, per ottenere il tempo prescritto, si divide la distanza per la velocità ottenendo un numero la cui parte intera esprime i minuti primi, e la parte decimale (se esiste), moltiplicata per 0,6 ed arrotondata al secondo iniziato, esprime i secondi.

Esempio:

Lunghezza del percorso (detta anche "distanza") = 3680 mt.

Velocità = 570 mt./min.

Tempo prescritto: $\frac{3680}{570} = 6,45614035$.

570

- Di questo numero **6 sono i minuti primi** e $45614035 \times 0,6 = (27,36)$ arrotondato a **28 sono i secondi**.
- 80.5 Nessun abbuono può essere accordato al binomio che termina la prova in un tempo inferiore al prescritto.
- 80.6 Il binomio viene penalizzato per ogni secondo iniziato impiegato in più rispetto al tempo prescritto fino al raggiungimento del **tempo limite** che è fissato nel doppio del tempo prescritto.

81 Superamento del tempo prescritto

- 81.1 Per ogni secondo iniziato in più rispetto al tempo prescritto nella prova vengono assegnate 0,4 penalità.
- 81.2 Per le **CNP40**, oltre a quanto sopra descritto, superati i 15 secondi dentro il tempo prescritto, vengono assegnate 0,4 penalità ad ogni secondo iniziato. (16 secondi 0,4 penalità, 17 secondi 0,8 penalità e così via).
- 81.3 Per la prova di lavoro sui salti in campagna della formula multidisciplinare, non vengono assegnate penalità per ogni secondo iniziato sia per eccesso che per difetto rispetto al tempo prescritto, entro i primi 5 secondi. Oltre i 5 secondi, vengono assegnate 0,4 penalità per ogni secondo iniziato sia per eccesso che per difetto.
- 81.4 Il superamento del tempo limite comporta l'eliminazione

82 Combinata Arena

La categoria Combinata Arena si svolge su due attività: lavoro in piano e percorso di salti fissi, in campi indoor e outdoor con fondo in sabbia.

La categoria si svolge con le seguenti caratteristiche Tecniche:

1. Categoria di precisione con altezza massima degli ostacoli di 50 cm e larghezza massima di 60 cm. Le dimensioni massime degli ostacoli fissi sono conformi a quelle previste per le categorie CN50/CNP50. Velocità: 350 m/min.
2. Fronte saltabile minimo 3 mt
3. Salti fissi di colore naturale, con piede del salto invitante
4. Non sono previste combinazioni su salti fissi
5. Non sono previsti fossi, né naturali né artificiali
6. Salti consigliati, una piccola siepe, tronchi, travi
7. Grafico di facile esecuzione, con avvicinamenti facilitati

Tabelle normative prova di lavoro in campagna:

Colori, distanza e velocità:

	CNP40	CNP50 – CN50	CN60
COLORI	Rosa	Bianco	Rosso
DISTANZA	Max. 700 mt	Max. 1000 mt	Max. 1400 mt
VELOCITA'	250 – 350	250 – 350	400

Dimensioni degli ostacoli:

	CNP40	CNP50 – CN50	CN60
N° max. sforzi	6 – 8	8 – 10	10 -12
h. max.	40 cm	50 cm	60 cm
h. max siepe	40 cm	50 cm	70 cm
Larghezza max. sommità	50 cm	60 cm	70 cm

Larghezza max. alla base	60 cm	70 cm	90 cm
Larghezza max ostacoli privi di altezza	40 cm	60 cm	90 cm
Dislivello max. ostacoli a scendere	-	-	70 cm
Larghezza min. fronte saltabile alla sommità	350 cm	350 cm	350 cm

Penalità agli ostacoli:

CNP40

Prima disobbedienza	4 penalità
Seconda disobbedienza	4 penalità
Terza disobbedienza	8 penalità
Quarta disobbedienza	Eliminazione

CN50/CNP50/CN60

Prima disobbedienza	20 penalità
Seconda disobbedienza allo stesso ostacolo	40 penalità
Seconda disobbedienza	20 penalità
Monta pericolosa	25 penalità
Saltare fuori dalla bandiera	9 penalità
Terza disobbedienza	Eliminazione
Errore di percorso non rettificato	Eliminazione

83 Altre cause di eliminazione

83.1 Cause di eliminazione obbligatoria:

- ✓ Zoppia od affaticamento del cavallo / pony Atleta.
- ✓ Crudeltà verso il cavallo / pony Atleta.
- ✓ Partecipare alla prova con bardatura non autorizzata.
- ✓ Non indossare il giubbotto protettivo.
- ✓ Omissione di un ostacolo e/o di un passaggio obbligato.
- ✓ Saltare un ostacolo non nel senso indicato dalle bandierine.
- ✓ Saltare un ostacolo già saltato.
- ✓ Saltare o tentare di saltare un ostacolo senza casco di protezione o con il sottogola slacciato.

83.2 Cause di eliminazione a discrezione della giuria:

- ✓ Fare deliberatamente ostruzione ad un binomio che sta sorpassando e/o non seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara nel momento in cui si viene sorpassati.
- ✓ Danneggiare un altro binomio nel tentativo di superarlo.
- ✓ Non fermarsi quando viene intimato l'alt.
- ✓ Usufruire di aiuti di compiacenza.
- ✓ Superare un passaggio obbligato non nel senso indicato dalle bandierine senza correzione.
- ✓ Legare in qualsiasi maniera alla sella o al sottopancia gli staffili o le staffe che devono invece cadere liberamente dall'attacco del portastaffile.
- ✓ Partire deliberatamente molto in anticipo prima di aver ricevuto il segnale.
- ✓ Saltare un ostacolo facente parte del percorso di un'altra categoria

83.3 Il binomio eliminato per qualsiasi motivo deve lasciare immediatamente il percorso e non ha diritto di continuare la prova. L'inottemperanza a tale disposizione è punita con una sanzione ([Art. 139 Avvertimento registrato, Carta gialla di Avvertimento e Sospensione](#)).

83.4 Nei Concorsi Completi dove la prova di Cross Country precede quella di Salto Ostacoli, il binomio eliminato ma non ritirato nella prova di Cross Country può essere autorizzato dal Delegato Tecnico a partire fuori classifica nella successiva prova di Salto Ostacoli, sempre che l'eliminazione non sia dovuta ad una delle seguenti cause:

- ✓ Caduta dell'Atleta.
- ✓ Caduta del cavallo / pony Atleta.
- ✓ Eliminazione per rifiuti o disobbedienze agli ostacoli come da Regolamento.
- ✓ Monta pericolosa e/o crudeltà.
- ✓ Superamento del tempo limite.

83.5 Se il binomio è autorizzato a partire, nel caso siano previste classifiche e premiazioni specifiche per le singole prove, vi può prendere parte salvo aver provveduto a regolarizzare le relative quote di iscrizione.

84 Binomio in difficoltà e superamento del binomio

84.1 Se saltando un ostacolo il cavallo / pony Atleta si trova in difficoltà tali da non poter continuare la sua prova senza essere aiutato, o, se al cavallo / pony Atleta debbano essere apportati aiuti di qualsiasi altro genere per liberarlo da una situazione pericolosa, è facoltà del Giudice decidere se alcune parti dell'ostacolo debbano essere demolite.

84.2 In questo caso il Giudice inviterà l'Atleta a fare piede a terra, e lo stesso verrà eliminato.

84.3 Se il passaggio di un ostacolo è completamente ostruito da un concorrente in difficoltà o, se un ostacolo demolito per liberare un cavallo / pony Atleta caduto non è stato ancora ricostruito, i binomi seguenti devono essere fermati.

84.4 In questo caso, una persona munita di una bandiera rossa è messa sul percorso per segnalare all'Atleta successivo che deve fermarsi.

84.5 In tale circostanza il Giudice all'ostacolo deve registrare il tempo in cui i binomi sono rimasti fermi e, precisamente, dal momento in cui sono stati arrestati a quello in cui riprendono il percorso, nel medesimo punto dell'arresto con il cavallo / pony Atleta già al galoppo.

84.6 Questo tempo viene comunicato agli addetti al cronometraggio per essere dedotto dal tempo totale impiegato.

84.7 Un binomio che ne raggiunge un altro, può superarlo solo in un luogo sicuro ed adatto, e comunque non nell'avvicinamento ad un ostacolo.

84.8 Il binomio raggiunto deve dare strada.

Tabelle normative prova di lavoro salto ostacoli:

La ricognizione del percorso per la prova di lavoro sui salti può essere effettuata dagli atleti anche durante lo svolgimento della prova stessa.

Specifiche tecniche

	CN40	CNP50 – CN50	CN60
Velocità	300 mt min.	300 mt min.	300 mt min.
Altezza max.	40 cm	50 cm	70 cm
Profondità max. alla sommità	50 cm	60 cm	80 cm
Profondità max. triplice	Non prevista	Non prevista	90 cm
Numero Ostacoli	6	6 – 8	6 – 8
Numero Gabbie	Non prevista	Non prevista	1 facoltativa

Penalità agli ostacoli:

Abbattimento	4 penalità
Prima disobbedienza	4 penalità
Seconda disobbedienza	4 penalità
Terza disobbedienza	Eliminazione
Errore di percorso	Eliminazione

Penalità sul tempo:

Superare il tempo massimo comporta 0,4 punti di penalità per ogni secondo iniziato, fino al tempo limite che è il doppio del tempo massimo. Superare il tempo limite comporta l'eliminazione.

Nei Concorsi dove la prova di di lavoro sui salti precede quella di lavoro sui salti in campagna, il binomio eliminato, ma non ritirato nella prova di lavoro sui salti, può essere autorizzato dal Delegato Tecnico a partire fuori classifica nella successiva prova di lavoro sui salti in campagna, sempre che l'eliminazione non sia dovuta ad una delle seguenti cause:

- ✓ Caduta dell'Atleta.
- ✓ Caduta del cavallo / pony Atleta.
- ✓ Eliminazione per rifiuti o disobbedienze agli ostacoli come da Regolamento.
- ✓ Monta pericolosa e/o crudeltà.

Qualora sia prevista una concomitante gara di Cross Country, il binomio eventualmente eliminato nella prova di lavoro sui salti e non autorizzato secondo la normativa di cui sopra non può partecipare alla suddetta gara.

Attività di Pony Games – Gimkane – Presentazione – Run & Ride

85 Partecipazioni

- 85.1 È consentita la partecipazione dello stesso atleta in una sola categoria per ogni specialità
- 85.2 Può partecipare, fuori classifica, a qualsiasi categoria di tutte le serie previste dal presente regolamento con pony atleta diverso.
- 85.3 Nel caso in cui un atleta normodotato partecipi in una squadra/coppia integrata, lo stesso può partecipare due volte anche nella stessa categoria/specialità.
- 85.4 Per l'attività di Pony Games è consentita la partecipazione del pony atleta di massimo due categorie al giorno, ogni sessione di gioco vale una partecipazione.
- 85.5 Per la specialità del Carosello una partecipazione non fa cumulo sul numero complessivo delle partecipazioni massime di un pony atleta consentite dal presente Regolamento, dal secondo carosello le partecipazioni concorreranno al numero delle partecipazioni di quel pony atleta.

86 Partecipazione Pony Atleta

- 86.1 Nelle attività del pony games e del carosello non possono partecipare pony atleti che calciano, e lo stesso potrà essere escluso dalla competizione sentito il parere del veterinario di servizio

87 Bardature

- 87.1 È vietato l'impiego di qualsiasi sistema di paraocchi o di cappuccio paraocchi;
- 87.2 Sono vietate le maschere anti-mosche e maschera anti mosche sul naso.
- 87.3 È consentito l'uso di protezioni di pelo applicate ai montanti purché non superino lo spessore di 3 cm misurati a partire dalla guancia.
- 87.4 Staffe:

- 87.4.1 Per le categorie A1 le staffe devono essere con gabbia di sicurezza
87.4.2 Per le categorie A2 le staffe possono essere con gabbia di sicurezza
87.5 Le redini devono essere attaccate all'imboccatura tramite cuoio. Vietati ganci in ferro tipo moschettoni, anche sui montanti della testiera
87.6 È obbligatorio il fiocco rosso allacciato alla coda del pony atleta qualora lo stesso calci o venga considerato pericoloso, fermo restando quanto espressamente previsto nelle discipline Pony Games e Carosello

PRESENTAZIONE CON LAVORO IN PIANO

88. Partecipazione

- 88.1. Coppie formate da 2 atleti e 1 pony atleta
88.2. Lo stesso pony atleta può prendere parte alla categoria di presentazione una sola volta

89. Categorie programmabili

- 89.1. Categoria A
89.1.1. Serie 1 -2
89.2. Categoria B
89.2.1. Serie 1 - 2 (fino ai 12 anni)

90. Madrina e Padrino

In tutte le categorie ciascuna coppia dovrà obbligatoriamente essere accompagnata da una madrina o un padrino regolarmente tesserati (minimo patente A).

Per la categoria A1, qualora la coppia sia formata da atleti di 5 e 6 anni la madrina o il padrino dovranno essere maggiorenni; per tutte le altre coppie l'età minima è di 16 anni. Nel caso in cui la madrina o il padrino siano minorenni dovranno indossare il cap allacciato.

91. Campo

La prova si svolge in un campo recintato, composto da poste, una per ciascuna coppia.

Ogni posta deve avere una larghezza di 3mt, ogni posta deve essere numerata

Per la parte montata deve esser predisposto un rettangolo 12x24

92. Valutazione della prova di pulizia

Ogni coppia ha a disposizione 20 minuti per procedere alla pulizia e al stellaggio del pony atleta

La valutazione avviene sulle seguenti linee guida:

- ✓ Correttezza dei movimenti
- ✓ Buon utilizzo del materiale
- ✓ Rispetto delle norme sulla sicurezza
- ✓ Comportamento dell'atleta cavaliere verso il pony atleta
- ✓ Completezza e idoneità del kit di pulizia
- ✓ Corretta esecuzione del insellaggio

90. Valutazione della conoscenza di base

Durante o a seguito della prova di pulizia, un ufficiale di gara pone alla coppia tre domande, una domanda per ciascun tema di seguito specificato:

- ✓ Comportamento del pony atleta e le sue caratteristiche
- ✓ Cura del pony atleta
- ✓ Insellaggio del pony atleta

Al termine dei 20 minuti, la coppia dovrà aver completato tutte le operazioni di pulizia e insellaggio del pony atleta.

Gli atleti di 5 e 6 anni, qualora facenti parte della stessa coppia, possono essere assistiti nella fase di insellaggio da una madrina o un padrino, purché maggiorenni e regolarmente tesserati. In tale caso, l'intervento sarà comunque oggetto di valutazione da parte del Giudice.

91. Prova di lavoro in piano

Tutte le coppie devono prendere parte alla prova di lavoro in piano.

L'uscita del pony atleta dal rettangolo e la caduta dell'atleta vengono penalizzati assegnando alla coppia 0 (zero) punti complessivi sulla scheda di valutazione; la coppia sarà quindi classificata in ultima posizione con 0 (zero) punti.

Ai fini della classifica, in caso di parità di punteggio tra due o più coppie, verrà considerato il miglior risultato della prova montata. In caso di ulteriore parità classifica ex-aequo.

92. Domande

Comportamento del pony atleta e le sue caratteristiche

92.1. Categoria A1

- 92.1.1. Come comunica con te un pony atleta?
- 92.1.2. Come dorme un pony atleta?
- 92.1.3. Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
- 92.1.4. Quali sono le andature del pony atleta?
- 92.1.5. In caso di pericolo come si difende un pony atleta libero e perché?

92.2. Categorie A2 – B1 – B2

- 92.2.1. In caso di pericolo come si difende un pony atleta libero e perché?
- 92.2.2. Come comunica con te un pony atleta?
- 92.2.3. Come dorme un pony atleta?
- 92.2.4. Cosa si intende per mantello, descrivi qualche mantello
- 92.2.5. Quali sono le andature del pony atleta?
- 92.2.6. Indica la groppa, la spalla, il garretto
- 92.2.7. Il numero dei denti nel maschio e nella femmina è uguale?
- 92.2.8. Qual è l'altezza massima di un pony atleta e dove si misura?
- 92.2.9. Da cosa si capisce l'età di un pony atleta?
- 92.2.10. Qual è la differenza fra balzana, lista e remolino?

Cura del pony atleta

92.3. Categoria A1

- 92.3.1. È importante pulire i piedi del pony atleta e quando li pulisci cosa usi?
- 92.3.2. Perché si mette il grasso e dove si mette?
- 92.3.3. Cosa usi per pulire il muso del pony atleta?
- 92.3.4. Quando si fa la doccia al pony atleta?
- 92.3.5. Perché si pulisce il pony atleta e che cosa usi?

92.4. Categoria A2 - B1 – B2

- 92.4.1. Perché si pulisce il pony atleta e cosa usi?
- 92.4.2. È importante pulire i piedi del pony atleta e quando li pulisci cosa usi?
- 92.4.3. Perché si mette il grasso e dove si mette?
- 92.4.4. Cosa usi per pulire il muso del pony atleta?
- 92.4.5. Quando si fa la doccia al pony atleta?
- 92.4.6. Cosa usi per togliere l'acqua dal mantello del pony atleta dopo la doccia?

- 92.4.7. Coda e criniera si possono accorciare, come e perché?
 92.4.8. Per quale motivo si ferra un pony atleta e come si chiama il professionista che lo ferra?
 92.4.9. Perché si tomano i pony atleta?
 92.4.10. Cosa mangia e quanta acqua beve al giorno un pony atleta?

Sellare il pony atleta

- 92.5. Categoria A1
 92.5.1. Perché si puliscono i finimenti e come
 92.5.2. A che cosa servono le redini?
 92.5.3. Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
 92.5.4. Descrivi le parti della testiera
 92.5.5. Cos'è il sottosella e a che cosa serve
- 92.6. Categoria A2 - B1 – B2
 92.6.1. Cos'è il sottosella e a cosa serve
 92.6.2. Perché si puliscono i finimenti e come
 92.6.3. A che cosa servono le redini?
 92.6.4. Cos'è il sottocoda e a cosa serve?
 92.6.5. Descrivi le parti della testiera
 92.6.6. Descrivi le parti della sella
 92.6.7. Cosa serve la martingala e quali conosci
 92.6.8. Come si lega il pony atleta in sicurezza?
 92.6.9. Dimmi la differenza fra morso e filetto
 92.6.10. Cos'è il sottopancia, perché si stringe e quando

RUN & RIDE

È una categoria nella quale partecipano 2 atleti con un pony atleta alternandosi sullo stesso pony atleta. Il cambio viene effettuato nelle specifiche aree predisposte (il cambio si considera effettuato e concluso quando il compagno che deve montare ha scavalcato completamente il pony atleta, pertanto, il compagno “a terra” non può uscire dalla zona cambio fino a cambio ultimo).

L'atleta a piedi non deve correre accanto al binomio ma deve arrivare nella zona di cambio o di arrivo attraversando il campo diagonalmente

93. Categorie programmabili

- 93.1. Categoria A
 93.1.1. Serie 1 -2
 93.2. Categoria B
 93.2.1. Serie 1 – 2 (fino ai 12 anni)

94. Specifiche tecniche

Categoria	Lunghezza percorso	Accompagnatore	Zona di Cambio
A1	1 giro	Facoltativo	2
A2	1 giro e mezzo	Vietato	2

B1	2 giri	Vietato	2
B2 (fino a 12 anni)	2 giri	Vietato	2

94.1. 1 giro corrisponde a 200 mt

95. Zone di cambio

Le zone di cambio devono essere opportunamente segnate sul terreno lungo il percorso, devono avere dimensioni di un quadrato di lato 4/5m.

Devono essere predisposte solo 2 zone di cambio di cui 1 corrisponde alla partenza e la 2^a è posta diagonalmente alla zona di partenza e può coincidere con il traguardo di arrivo

96. Classifica

La classifica è determinata dal minor tempo che il trinomio impiega per percorrere l'intero anello (o multipli di esso a seconda della categoria)

Il tempo viene fermato nel momento in cui l'ultimo componente del trinomio entra completamente nell'ultima zona di cambio.

97. Penalizzazioni

- 95.1. Cambio al di fuori della zona predisposta: 60 secondi. Il cambio può essere rettificato, ma il trinomio deve uscire dalla zona di scambio (entrambi gli atleti e il pony atleta con tutti e quattro gli arti), successivamente devono rientrare nell'area di scambio e ripeterlo, se rettificato non viene applicata la penalità.
- 95.2. Fuga del pony atleta (scosso) sul percorso di gara: 120 secondi.
- 95.3. Uscita del pony atleta dal campo di gara: 500 secondi. Nel caso in cui il campo non sia delimitato nella sua interezza in modo da impedire l'uscita del pony atleta dal campo gara la penalizzazione relativa è assegnata a discrezione della giuria.
- 95.4. Caduta dell'atleta che sta montando: 500 secondi. In questo caso, oltre, alla penalizzazione, il trinomio dovrà lasciare il campo.
- 95.5. La presenza dell'accompagnatore nella categoria A1 viene penalizzata con 20 secondi
- 95.6. L'accompagnatore non deve tenere il pony atleta, né aiutare gli atleti, ogni suo intervento viene penalizzato con 10 secondi

96. Utilizzo di frusta e speroni

È vietato l'utilizzo di frusta e speroni

GIMKANE

La Gimkana può essere prevista di tipo:

- ✓ Individuale
- ✓ Coppie
- ✓ Squadre

Il Comitato Organizzatore, se dichiarato nel programma dell'evento può prevedere per una stessa prova l'estrapolazione di tre classifiche separate.

Può essere richiesto se dichiarato nel programma dell'evento una quota d'iscrizione per ogni prova di classifica. La partecipazione alle gare di Gimkana è per binomio

Gli atleti che hanno preso parte alle categorie di 80cm non possono partecipare in gara alle categorie di Gimkana

97 Penalizzazioni

- 97.1 Sono previsti 5 secondi di penalizzazione per l'utilizzo di speroni
- 97.2 Sono previsti 5 secondi di penalizzazione per l'utilizzo della frusta
- 97.3 Sono previsti 20 secondi di penalità per l'utilizzo di frusta e speroni
- 97.4 Un uso eccessivo o inappropriato di frusta e/o speroni, mani e/o gambe, anche a percorso concluso, comporta 30 secondi di penalizzazione nella categoria a tempo o 15 punti di penalità nella categoria di precisione.
- 97.5 Il tecnico/Istruttore è autorizzato ad accedere in campo nelle categorie di precisione PF n.1. In detti casi il Tecnico/Istruttore può supportare e indirizzare il proprio allievo, e tale attività non è penalizzata come aiuto di compiacenza.
- 97.6 È vietato l'uso della martingala fissa in gara e in campo prova pena l'eliminazione del binomio

Norme Comuni

98 Penalizzazioni e cause di eliminazione Gimkana

Penalizzazioni

- 98.1 Per le categorie programmate di precisione p.f. 1 le penalità devono essere considerate come di seguito:
 - 98.1.1 4 penalità per ogni ostacolo abbattuto
 - 98.1.2 2 penalità per ogni passaggio obbligato rettificato, per ogni esercizio di controllo rettificato, per ogni gioco rettificato
- 98.2 Le penalità dei giochi devono essere calcolate come da regolamento pony games
- 98.3 Le penalità negli errori di esecuzione degli "esercizi di controllo" non devono essere considerati come rifiuti. L'atleta deve procedere alla rettifica degli esercizi di controllo (caduta cono, paletto, tazza, spostamento barriera o birillo) con conseguente aumento del tempo.
- 98.4 L'effettuazione di un ostacolo già saltato durante la rettifica di un passaggio obbligato comporta l'eliminazione del binomio, tranne nel caso in cui l'atleta per rettificare l'esercizio deve procedere anche all'effettuazione del salto.

Cause di Eliminazione:

- 98.5 Terza Disobbedienza. Nelle manifestazioni di interesse Federale l'eliminazione è prevista alla seconda disobbedienza
- 98.6 Errore di percorso non rettificato prima del taglio della linea di arrivo
- 98.7 Coni abbattuti e non rettificato il posizionamento nel segno
- 98.8 Lo spostamento di oltre 50 cm delle barriere del corridoio del passaggio obbligato
- 98.9 Superamento del tempo limite
- 98.10 Saltare un ostacolo nel senso opposto alla costruzione
- 98.11 Errore di percorso, ossia saltare un salto nella sequenza sbagliata o non facente parte del tracciato

Penalizzazioni per eliminazione:

In caso di eliminazione, il concorrente eliminato (ad esempio al punto n. 1 per errore di percorso non rettificato) sarà penalizzato con 299 secondi o punti di penalità; qualora l'eliminazione avvenga al punto n. 2, la penalità sarà di 298 secondi o punti di penalità, e così via. Il concorrente eliminato, non avendo ultimato la prova, dovrà, al suono della campana, dirigersi nel luogo in cui i compagni di squadra o di coppia sono in attesa

oppure, in caso di prova individuale, lasciare il terreno di gara; l'eliminazione del singolo concorrente non comporta l'eliminazione della squadra o della coppia

99 La specialità della Gimkana si divide in:

- 99.1 Gimkana 2 30
- 99.2 Gimkana Jump 40
- 99.3 Gimkana Jump 50

GIMKANA 2

100 Categorie programmabili:

- 100.1 Classe A e B
- 100.2 Serie 1 – 2
 - 100.2.1 Grafico gara:
 - 100.2.1.1 A1 – B1 fino al punto 21
 - 100.2.1.2 A2 - B2 fino al punto 25 o 33 o 40

101 Prontuari di Gara

- 101.1 La Gimkana 2 può essere prevista con i seguenti prontuari:
 - 101.1.1 A tempo tab. C pf 4 (+ reg. pony games)
 - 101.1.2 Di Precisione tab A pf 1
 - 101.1.3 Tandem solo per le categorie A1 e B1
 - 101.1.3.1 Il tempo viene calcolato dal momento in cui il primo atleta attraversa la linea di partenza, determinata dalle bandiere bianca e rossa fino a quando entrambi gli atleti attraversano la linea di arrivo.
 - 101.1.3.2 In caso di errore sugli esercizi di controllo (caduta cono, paletto, tazza, spostamento della barriera) uno dei due binomi deve effettuare la rettifica, l'importante è che entrambi abbiano fatto correttamente l'esercizio di controllo.
 - 101.1.3.3 Il primo atleta deve spostare la prima tazza, il secondo atleta deve spostare la seconda tazza. In caso di abbattimento della barriera, se fatta dal primo atleta, il secondo deve comunque continuare il suo percorso, la penalità per abbattimento sarà di 4 secondi.
- 101.2 La Gimkana Jump 40 – 50 e la Gimkana Derby 40-50 possono essere previste con i seguenti prontuari:
 - 101.2.1 A tempo tab. C pf 4
 - 101.2.2 Di Precisione tab. A pf 1

102 Caratteristiche tecniche dei percorsi

- 102.1 Altezze e costruzione del grafico
 - 102.1.1 Serie 1- 2 – altezza minima 30 cm e massima 40 cm – grafico predefinito
- 102.2 Velocità e Tempo limite
 - 102.2.1 Serie 1- 2 - velocità da 100 m / min a 140 m / min

GIMKANA JUMP

103. Programmazione

- 103.1 Gimkana Jump 40
- 103.2 Gimkana Jump 50

104 Categorie programmabili Gimkana Jump 40

- 104.1 Classe A serie 1- 2
- 104.2 Classe B serie 1 – 2 – 3 (fino a 16 anni)

105 Caratteristiche tecniche dei percorsi Gimkana Jump 40

- 105.1 Altezze e costruzione del grafico
 - 105.1.1 Grafico predefinito Massimo 8 ostacoli, altezza massima 40 cm
- 105.2 Velocità e tempo limite
 - 105.2.1 Classe A/B - Serie 1 da 90 m/min a 120 m/min
 - 105.2.2 Classe A/B – Serie 2 da 100 m/min a 130 m/min
 - 105.2.3 Classe B – Serie 3 da 100 m/min a 150 m/min

106 Prontuario Fise

- 106.1 Tempo tab. C pf 4

107 Categorie programmabili Gimkana Jump 50

- 107.1 Classe A serie 2
- 107.2 Classe B serie 2 – 3 (fino a 16 anni)

108 Caratteristiche tecniche dei percorsi Gimkana Jump 50

- 108.1 Altezze e costruzione del grafico
 - 108.1.1 Grafico predefinito Massimo 8 ostacoli, altezza minima 40 cm altezza massima 50
- 108.2 Velocità e tempo limite
 - 108.2.1 Classe B - Serie 2 da 110 m/min a 160 m/min
 - 108.2.2 Classe A– Serie 2 da 100 m/min a 150 m/min
 - 108.2.3 Classe B – Serie 3 da 150 m/min a 220 m/min
- 108.3 Sequenza degli ostacoli:
 - 108.3.1 N°1 ferro da stiro
 - 108.3.2 N° 2 largo con invito
 - 108.3.3 N°3 croce
 - 108.3.4 N°4 triplice
 - 108.3.5 N°5 verticale con siepe
 - 108.3.6 N° 6 verticale con cancelletto
 - 108.3.7 N° 7 muretto
 - 108.3.8 N° 8 oxer con barriere pari

109 Prontuario Fise

- 109.1 Tempo tab. C pf 4

GIMKANA CROSS

La gimkana cross è una gara che si svolge su un percorso misto di passaggi obbligati, e/o di piccoli e semplici ostacoli di cross-country intervallati da "Esercizi di Controllo".

Si può svolgere in un campo ostacoli o su un prato naturale anche con lieve dislivello.

110 Categorie programmabili

- 110.1 Classe A serie 3
- 110.2 Classe B serie 2 – 3 (fino a 16)

111 Tracciato

La costruzione del tracciato deve rispettare il grafico predisposto

111.1 Ostacoli:

111.1.1 Tronchi fissati a terra, gli ostacoli devono essere inquadrati con elementi ai lati (piante, ripari, balle di paglia, etc.) con fronte massimo di 3 metri

111.2 Altezza massima degli ostacoli h40cm

112 Caratteristiche tecniche dei percorsi Gimkana Cross

112.1 Altezze e costruzione del grafico

112.1.1 Grafico predefinito, altezza massima 40 cm

112.2 Velocità e tempo limite

112.2.1 Classe B - Serie 2 da 180 m/min a 300 m/min

112.2.2 Classe A – Serie 3 da 160 m/min a 260 m/min

112.2.3 Classe B – Serie 3 da 200 m/min a 325 m/min

113 Prontuario Fise

113.1 Tempo tab. C pf 4

PONY GAMES

Una delle caratteristiche fondamentali del Pony Games è quella di poter accogliere allo stesso momento e nello stesso campo di gara un gran numero di atleti. Per questo un buon regolamento, ma soprattutto la sua giusta applicazione, è la componente essenziale per garantire la sicurezza a tutti i concorrenti.

Il Pony Games si rivolge ad atleti, in sella a pony atleti, con gare di squadra, o a coppie. Si compone di vari tipi di giochi in linea, dove la posizione dell'atleta e l'andatura alla quale si muove sono libere e non esiste il riscontro cronometrico. L'obiettivo principale di ogni atleta è quello di realizzare il suo percorso senza errori e nel minor tempo possibile per arrivare prima degli altri. Il Regolamento autorizza l'atleta a correggere eventuali errori incorrendo in perdita di tempo.

Infine, questa attività è propedeutica alla competizione. È accessibile a tutti gli atleti anche principianti, a condizione di poter disporre di pony atleti adatti (taglia e livello di addestramento) e di rispettare il codice Pony Games: comportamento leale (fair play), rispetto del pony atleta (sono vietati: frusta, speroni e tutte le forme di brutalità fisica o verbale), rispetto degli altri (l'atleta deve costantemente mantenere un comportamento corretto), rispetto delle regole.

Il Pony Games può costituire sia una forma di animazione, che una preparazione a tutte le altre discipline equestri.

114 Accompagnatori in campo:

Solo nelle manifestazioni regionali, il Tecnico/Istruttore può accompagnare in campo gara, nella stessa batteria, 2 coppie contemporaneamente (se i giochi previsti lo permettono, ad esempio se è previsto il gioco del postino o del teksab e le coppie sono entrambe da 2 non è possibile) e per entrambe le coppie sarà sufficiente un arbitro di corsia.

115 Modifica della coppia/squadra:

115.1 A competizione iniziata, gli atleti ed i pony atleti dichiarati nell'ordine di partenza non possono essere sostituiti. Durante la gara a squadre/coppie, un atleta o un pony atleta, dichiarati nell'ordine di

partenza, possono entrare in campo gara in ritardo solo con l'autorizzazione del Giudice Starter o Presidente di Giuria, (es. in caso di ritardo o concomitanze).

115.2 Una squadra o una coppia può sostituire un pony atleta a gara iniziata solo se il veterinario di servizio certifica che il pony atleta è incapace di continuare oppure se l'arbitro dichiara il pony atleta pericoloso nel caso in cui la squadra composta da 4 atleti rimane con 3 pony atleta e le coppie da 2 atleti rimangono con un solo pony atleta.

115.3 Una squadra o una coppia può sostituire un atleta se il medico di servizio dichiara che questo è incapace di continuare e la perdita di quest'ultimo lascia la squadra con soli 3 giocatori o la coppia con 1 solo giocatore. L'atleta, iscritto alla manifestazione, che subentra lo è fino alla fine della categoria e deve corrispondere ai requisiti che la categoria prevede; in caso contrario, la squadra può continuare a giocare fuori classifica.

116 Modifica ordine di partenza:

Quando il Giudice Starter per qualsiasi ragione ferma il gioco, le squadre/coppie che ripartono possono modificare l'ordine di partenza degli atleti e la combinazione dei binomi.

117 Contemporaneità:

Avendo la specialità del Pony Games la precedenza su tutte le altre, se un Tecnico/Istruttore è impegnato in più campi contemporaneamente, la sua squadra/coppia rimarrà in attesa in campo, fino al suo arrivo accumulando 0 (zero) punti per ogni gioco svolto (dalle altre squadre/coppie).

118 Composizione delle Squadre miste:

In caso di squadre miste (se previste dal programma): almeno 2 concorrenti devono essere tesserati per la stessa Associazione Sportiva.

119 Bardature:

119.1 Bardature consentite:

119.1.1 È ammessa la martingala fissa in cuoio su capezzina semplice o con chiudi bocca allacciata sulla parte superiore

119.1.2 È autorizzata la martingala ad anelli con arresti

119.1.3 Sono autorizzate le rosette

119.1.4 Sono autorizzate le protezioni agli arti

119.1.5 Autorizzata la testiera bitless

119.1.6 È autorizzato il collare per la risalita in sella

119.1.7 È autorizzato il sottocoda

119.1.8 È ammesso il nodo alle redini

119.2 La lunghezza delle barre laterali del filetto non deve superare i 10 cm

119.3 Sono vietati ramponi e criniere intrecciate

119.4 Se durante il gioco si rompe del materiale di selleria (ad esempio sottopancia, redini, ecc.) in modo tale da impedire a una squadra di continuare il gioco, essa viene eliminata da quel gioco.

119.5 Qualora il materiale di selleria non sia correttamente posizionato (ad esempio redini sotto l'incollatura, sella girata, perdita della testiera), l'atleta deve fermarsi e riposizionare immediatamente il materiale per poter continuare il gioco.

120 Tenuta:

120.1 Sono vietati:

120.1.1 Chaps

120.1.2 Ghettoni

- 120.1.3 Gioielli
- 120.1.4 Orologi
- 120.2 Il sottogola del cap deve essere sempre allacciato durante la gara e quando si è a cavallo. Se il cap si slaccia durante la gara, l'atleta deve immediatamente riallacciarlo per continuare il gioco; il mancato rispetto di quanto specificato comporta l'eliminazione immediata. La perdita del cap comporta l'eliminazione immediata.
- 120.3 L'atleta che durante il gioco perde uno o due stivaletti/scarpa è tenuto immediatamente a rindossarli prima di proseguire in ogni altra azione, anche in caso di caduta, pena l'eliminazione.
- 120.4 Nella gara del postino e teksab il cap deve essere indossato ed allacciato anche da chi consegna le lettere o le palline.
- 120.5 I gioielli che non possono essere tolti devono essere nascosti con un nastro adesivo o similare

121 Servizi:

- 121.1 Giudice Starter
 - 121.1.1 Tutte le gare devono essere giudicate da un Giudice Starter le cui decisioni sono irrevocabili e definitive.
 - 121.1.2 Stabilisce il posizionamento degli arbitri di corsia durante il briefing e può modificarlo in campo a seconda delle esigenze
- 121.2 Arbitro di corsia
 - 121.2.1 Ogni squadra/coppia deve entrare in campo accompagnata dal proprio Arbitro di Corsia il quale deve rimanere in campo fino alla fine della sessione di gioco
 - 121.2.2 La mancata presenza dell'Arbitro comporterà 0 (zero) punti alla squadra per ogni gioco svolto senza Arbitro.
 - 121.2.3 Gli Arbitri di Corsia hanno l'obbligo di firma, al tavolo della Giuria, prima di iniziare a giudicare
 - 121.2.4

122 Accesso all'area di gioco

Una volta iniziata la gara nell'area di gioco è consentito l'accesso solamente alle seguenti figure autorizzate:

- 122.1 Giudice Starter
- 122.2 Assistente Giudice Starter
- 122.3 Ufficiali di Gara
- 122.4 Arbitri di Corsia
- 122.5 Arbitri all'arrivo
- 122.6 Speaker
- 122.7 Direttore di Campo
- 122.8 Posizionatori dei materiali di gioco
- 122.9 1 Tecnico / Istruttore per squadra

Ogni squadra che consente l'accesso nell'area di gioco e più membri di quelli consentiti può essere eliminata, salvo eventuali accordi presi con il Giudice Starter

È obbligatorio per tutti gli Under 18 che accedono nell'area di gioco di indossare il casco di sicurezza allacciato anche se a piedi

123 Divieti nell'area di gioco

Il giudice starter può decidere di allontanare le persone autorizzate nell'area gioco a suo insindacabile giudizio che non rispetti i divieti di seguito:

- 123.1 Utilizzo del cellulare e/o videocamere
- 123.2 Incitare gli atleti in gara

- 123.3 Suggerire rettifiche di gioco
- 123.4 Posizionare il materiale in modo da favorire e/o svantaggiare una squadra/coppia durante lo svolgimento del gioco
- 123.5 Svolgere il ruolo di posizionatore del materiale di gioco per un'altra squadra che ne è sprovvista

124 Consegna del materiale di gioco errato

Se un Tecnico/Istruttore consegna alla squadra/coppia materiale di gioco non relativo al gioco che si dovrebbe giocare, e al segnale dello Starter il cavaliere in partenza entra nell'area di gioco (quindi compresa la zona di partenza) la squadra/coppia prenderà 0 (zero) punti.

125 Fasce per il CAP

- 125.1 L'ultimo membro d'ogni squadra o coppia deve finire il gioco indossando una fascia ben visibile sul cap e nettamente in contrasto con il copricap, di almeno 4 cm d'altezza di qualsiasi colore.
- 125.2 La fascia del cap deve essere posizionata prima dell'inizio del gioco e non può essere passata da un atleta ad un altro una volta che il gioco è iniziato e fino a quando viene dichiarato chiuso dal Giudice Starter. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.
- 125.3 Se la fascia viene via durante il gioco, l'atleta deve ritornare nel punto in cui ha perso la fascia, rimettersela e da lì riprendere il gioco.

126 Speroni e frustino

- 126.1 Non è permesso l'uso degli speroni e del frustino o sostituto simile in campo gara e in campo prova.
- 126.2 Durante la gara un pony atleta, se montato, può essere incitato esclusivamente dalle gambe dell'atleta o dalla voce
- 126.3 Né il testimone né le redini né qualsiasi altro oggetto può essere utilizzato come frustino. Ogni infrazione comporta l'eliminazione.
- 126.4 Non è permesso sventolare (agitare) intenzionalmente un pezzo dell'equipaggiamento di fianco al pony atleta. Ogni infrazione causa una ammonizione (cartellino giallo), alla seconda ammonizione scatta l'eliminazione per il gioco in cui è avvenuto il fatto.

127 Eliminazioni – Cartellino bianco – Deferimento

- 127.1 A discrezione del Giudice Starter, comportamenti scorretti e/o non sportivi da parte degli atleti, dei Tecnici/Istruttori, dei sostenitori, inclusa l'intimidazione dei Giudici, comportano l'eliminazione della squadra; o della coppia per la sessione di gioco.
- 127.2 A discrezione del Giudice Starter, gli atleti che montano in modo inadeguato o pericoloso, che intralciano deliberatamente gli altri concorrenti o che tengono comportamenti sconvenienti e non conformi al Regolamento, possono essere ammoniti con cartellino bianco; qualora fosse imputato un secondo cartellino bianco questo comporta l'eliminazione per cui alla sua squadra/coppia verranno attribuiti punti 0 (zero) per quel gioco. Se sono programmate più sessioni di gioco, il primo cartellino bianco sarà riportato di sessione in sessione.
- 127.3 Possono essere previsti provvedimenti disciplinari dal Giudice Starter e/o dal Presidente di Giuria nei confronti degli atleti, dei Tecnici/ Istruttori, e dei sostenitori che hanno tenuto un comportamento scorretto.
- 127.4 Il Giudice Starter, nel caso in cui un atleta sia in difficoltà per terminare la sua prova, nel caso in cui gli altri atleti hanno già terminato, può far intervenire il Tecnico/Istruttore per aiutarlo. Nel caso in cui il Tecnico/Istruttore non lo ritenga opportuno, lo Starter può chiudere il gioco prima che l'atleta abbia terminato. In entrambi i casi la squadra/coppia sarà eliminata.



APPENDICE PONY GAMES

Sommario	5
REGOLE DELLA COMPETIZIONE (RCpg)	8
RCpg 1.0 – CAMPO GARA E TRACCE	8
RCpg 2.0 – EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO	11
RCpg 3.0 – PASSAGGIO DI TESTIMONE	11
RCpg 4.0 – ASSISTENZA	12
RCpg 5.0 – PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE	12
RCpg 6.0 – MATERIALE FUORI SEDE	13



RCpg 7.0 – MATERIALE ROVESCIATO.....	13
RCpg 8.0 – CADUTE	14
RCpg 9.0 – GESTIONE DEL PONY ATLETA NON MONTATO IN LIBERTA’	14
RCpg 10.0 – CORREGGERE GLI ERRORI	15
RCpg 11.0 – OSTRUZIONI	16
RCpg 12.0 – ELIMINAZIONI.....	16
RCpg 13.0 – GIOCHI CON SLALOM.....	16
RCpg 14.0 – INFORTUNIO	17
RCpg 15.0 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE	17
RCpg 16.0 – MANOMISSIONE DEL MATERIALE	18
RCpg 17.0 – USCITA DEL CAMPO GARA	18
RCpg 18.0 – POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE	18
RCpg 19.0 – USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA	19
RCpg 20.0 – LA PARTENZA.....	19
RCpg 21.0 – L'ARRIVO.....	20
Rcp 22.0 – SISTEMAZIONE DEL MATERIALE.....	20
Rcp 23.0 – RECLAMI	21
Rcp 24.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI	21
Rcp 25.0 – BATTERIE	21
Rcp 26.0 – ORDINI DI PARTENZA	21
RCpg 27.0 – PUNTEGGIO E CLASSIFICA	22
RCpg 28.0 – GIOCO DECISIVO (LE DUE BANDIERE/LE 5 BANDIERE)	23
RCpg 29.0 – BRIEFING.....	23
RCpg 30.0 – ISPEZIONE.....	23
RCpg 31.0 – SFILATA	23
GIOCHI PONY GAMES	24
Giochi Previsti.....	24
Regole dei giochi a squadre	26
1 – SLALOM.....	26
2 - PALLINA E CONO	26
3 - LE DUE TAZZE	27
4 - CAVALLETTE.....	27
5 - CORDA.....	28



6 - LE DUE BANDIERE	28
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	29
8 - LA TORRE	29
9 - LE CINQUE BANDIERE	30
10 - PIETRE.....	30
11 - LE DUE BOTTIGLIE	31
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE	31
13 - POSTINO.....	32
14 - LE 5 TAZZE	32
15 - LE 4 BANDIERE	33
16 - CARTONI.....	33
17 - TEKSAB	34
18 - BASKET	34
19 - LE TRE TAZZE.....	35
20 - BOTTLE EXCHANGE	35
21 - HOOPLA	36
22 - PNEUMATICO.....	36
23 - A PIEDI A CAVALLO.....	37
24 - RIFIUTI.....	37
25 - PIRAMIDE	38
26 - I CALZINI	39
27 - BALL SWAP.....	39
Regole dei giochi a coppie	40
1- SLALOM	40
2- PALLINA E CONO	40
3- LE DUE TAZZE	41
4 - CAVALLETTE.....	41
5- CORDA.....	42
6- LE DUE BANDIERE	42
7- PALLA E CONO INTERNAZIONALE.....	43
8- LA TORRE	43
9- LE CINQUE BANDIERE	44
10- PIETRE.....	44



11- LE DUE BOTTIGLIE.....	44
12- IL PICCOLO PRESIDENTE	45
13- POSTINO	45
14- LE 5 TAZZE	46
15- LE 4 BANDIERE	46
16- CARTONI.....	47
17 - TEKSAB	47
18 - BASKET.....	48
19 - LE TRE TAZZE	48
20 - BOTTLE EXCHANGE.....	49
21 - HOOPLA	49
22- PNEUMATICO.....	50
23- A PIEDI - A CAVALLO.....	50
24 - RIFIUTI.....	51
25- PIRAMIDE.....	51
26- I CALZINI.....	52
27 - BALL SWAP.....	53

Sommario

Sommario.....	5
REGOLE DELLA COMPETIZIONE (RCpg)	8
RCpg 1.0 – CAMPO GARA E TRACCE.....	8
RCpg 2.0 – EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO.....	11
RCpg 3.0 – PASSAGGIO DI TESTIMONE	11
RCpg 4.0 – ASSISTENZA	12
RCpg 5.0 – PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE	12
RCpg 6.0 – MATERIALE FUORI SEDE	13
RCpg 7.0 – MATERIALE ROVESCiato.....	13
RCpg 8.0 – CADUTE.....	14
RCpg 9.0 – GESTIONE DEL PONY ATLETA NON MONTATO IN LIBERTA’	14
RCpg 10.0 – CORREGGERE GLI ERRORI.....	15
RCpg 11.0 – OSTRUZIONI.....	16
RCpg 12.0 – ELIMINAZIONI.....	16
RCpg 13.0 – GIOCHI CON SLALOM	16
RCpg 14.0 – INFORTUNIO	17
RCpg 15.0 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE.....	17
RCpg 16.0 – MANOMISSIONE DEL MATERIALE	18
RCpg 17.0 – USCITA DEL CAMPO GARA	18
RCpg 18.0 – POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE.....	18
RCpg 19.0 – USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA.....	19
RCpg 20.0 – LA PARTENZA	19
RCpg 21.0 – L'ARRIVO.....	20
RcpG 22.0 – SISTEMAZIONE DEL MATERIALE	20
RcpG 23.0 – RECLAMI.....	21
RcpG 24.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI.....	21
RcpG 25.0 – BATTERIE	21
RcpG 26.0 – ORDINI DI PARTENZA.....	21
RCpg 27.0 – PUNTEGGIO E CLASSIFICA.....	22

RCpg 28.0 – GIOCO DECISIVO (LE DUE BANDIERE/LE 5 BANDIERE)	23
RCpg 29.0 – BRIEFING	23
RCpg 30.0 – ISPEZIONE	23
RCpg 31.0 – SFILATA	23
GIOCHI PONY GAMES.....	24
Giochi Previsti	24
Regole dei giochi a squadre.....	26
1 – SLALOM	26
2 - PALLINA E CONO.....	26
3 - LE DUE TAZZE.....	27
4 - CAVALLETTE	27
5 - CORDA	28
6 - LE DUE BANDIERE.....	28
7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE	29
8 - LA TORRE.....	29
9 - LE CINQUE BANDIERE.....	30
10 - PIETRE	30
11 - LE DUE BOTTIGLIE	31
12 - IL PICCOLO PRESIDENTE	31
13 - POSTINO	32
14 - LE 5 TAZZE.....	32
15 - LE 4 BANDIERE.....	33
16 - CARTONI	33
17 - TEKSAB.....	34
18 - BASKET.....	34
19 - LE TRE TAZZE	35
20 - BOTTLE EXCHANGE.....	35
21 - HOOPLA.....	36
22 - PNEUMATICO	36
23 - A PIEDI A CAVALLO	37
24 - RIFIUTI.....	37



25 - PIRAMIDE.....	38
26 - I CALZINI.....	39
27 - BALL SWAP	39
Regole dei giochi a coppie.....	40
1- SLALOM.....	40
2- PALLINA E CONO.....	40
3- LE DUE TAZZE.....	41
4 - CAVALLETTE.....	41
5- CORDA	42
6- LE DUE BANDIERE	42
7- PALLA E CONO INTERNAZIONALE	43
8- LA TORRE	43
9- LE CINQUE BANDIERE	44
10- PIETRE.....	44
11- LE DUE BOTTIGLIE.....	44
12- IL PICCOLO PRESIDENTE.....	45
13- POSTINO	45
14- LE 5 TAZZE.....	46
15- LE 4 BANDIERE	46
16- CARTONI.....	47
17 - TEKSAB	47
18 - BASKET	48
19 - LE TRE TAZZE.....	48
20 - BOTTLE EXCHANGE.....	49
21 - HOOPLA	49
22- PNEUMATICO	50
23- A PIEDI - A CAVALLO	50
24 - RIFIUTI	51
25- PIRAMIDE	51
26- I CALZINI.....	52
27 - BALL SWAP	53

REGOLE DELLA COMPETIZIONE (RCpg)

RCpg 1.0 – CAMPO GARA E TRACCE

RCpg 1.1 – Campo gara

Il campo gara è definito dall'area recintata in cui avviene il gioco e dove sono tracciate le linee di gioco. Deve essere il più piano possibile. Le sue dimensioni non devono superare 100 metri di lunghezza e 75 metri di larghezza. È possibile modificare le dimensioni sopra indicate a seconda delle caratteristiche del terreno a disposizione.

Contemporaneamente sono accettate sul campo di gara al massimo 6 squadre. Tutte le corsie, anche le ultime, devono essere delimitate dai paletti (facoltativo indoor) che, in caso di abbattimento, devono essere sempre rettificati.

RCpg 1.2 – Zona di gioco

Per certi giochi (ad esempio, due bandiere, pallina e cono, ecc ...) si intende per zona di gioco la corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea di fondo, di una larghezza preferibilmente da 6 a 9 metri delimitata da due linee di paletti. Per altri giochi (ad esempio, slalom, postino ecc ...) si intende per zona di gioco la corsia, la fascia di campo, situata fra la linea di partenza e la linea fondo, di una larghezza da 3 a 4,5 metri a destra e a sinistra della linea dei paletti.

RCpg 1.3 – Zona di partenza/scambio

La zona di partenza/scambio è situata fra la linea di partenza e la linea di attesa ed è la zona in cui si presentano i binomi per partire.

RCpg 1.4 – Zona di attesa

La zona di attesa è situata dietro la linea di attesa ed è la zona in cui i binomi aspettano il loro turno o aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RCpg 1.5 – Zona di fondo

La zona di fondo è situata dietro la linea di fondo e la recinzione ed è la zona in cui i binomi si presentano per partire (dal fondo) o in cui i binomi aspettano il loro turno per partire o in cui aspettano la fine del gioco dopo il loro arrivo.

RCpg 1.6 – Marcatura del campo di gara

Il campo gara deve essere marcato secondo lo schema della figura. Il segno dei paletti deve avere un diametro almeno di 20 cm, i segni per gli altri materiali dimensione del pneumatico. Possono esserci variazioni in relazione alla grandezza del campo gara ed al numero di squadre. Ogni variazione è comunicata dal Giudice Starter durante il briefing. Il colore delle linee e dei segni del materiale in campo gara deve essere in contrasto con il colore del terreno di gara.

RCpg 1.7 – Riposizionamento materiale

Ogni attrezzatura abbattuta o spostata da un atleta, deve essere riposizionata sul segno o almeno deve toccare il segno o la circonferenza, l'errato riposizionamento comporta l'eliminazione.

RCpg 1.8 – Segni cancellati o mancanti

Nel caso in cui i segni siano cancellati, la decisione definitiva sul corretto posizionamento spetta al Giudice Starter. Nel caso in cui i segni non ci siano, il ripristino della posizione dell'oggetto non può disturbare un'altra squadra e non può raccorciare l'intera distanza del gioco.

RCpg 1.9 – Ingresso nella zona di partenza dei pony atleta

A gioco iniziato nessun pony atleta può entrare nella zona di partenza tranne il pony atleta in partenza. Pena l'eliminazione.

RCpg 1.10 – Ingresso nella zona di partenza dei Tecnici/Istruttori

I Tecnici/Istruttori non possono entrare nella zona di partenza durante il gioco. Pena l'eliminazione.

RCpg 1.11 –

Quando l'atleta ha terminato il suo gioco, non deve in alcun caso tornare nella zona di gioco né nella zona di partenza. Pena eliminazione.

RCpg 1.12 –

Un solo atleta è presente nella zona di gioco salvo nei giochi di coppia.

RCpg 1.13 –

Quando l'atleta ha terminato la sua prova, deve fermarsi nella zona di attesa della sua squadra facendo attenzione a non invadere o intralciare le altre squadre. Eccezione: in terreni non perfettamente squadrati può essere prevista una corsia di sicurezza: in questo caso vige sempre l'obbligo di girare a mano destra.

RCpg 1.14 –

Nei giochi che prevedono materiale posizionato dietro la linea di fondo, l'atleta può scegliere di passare davanti o dietro al materiale stesso, ma sempre oltrepassando in totalità (binomio) la linea di fondo.

RCpg 1.15 – Caduta di un paletto

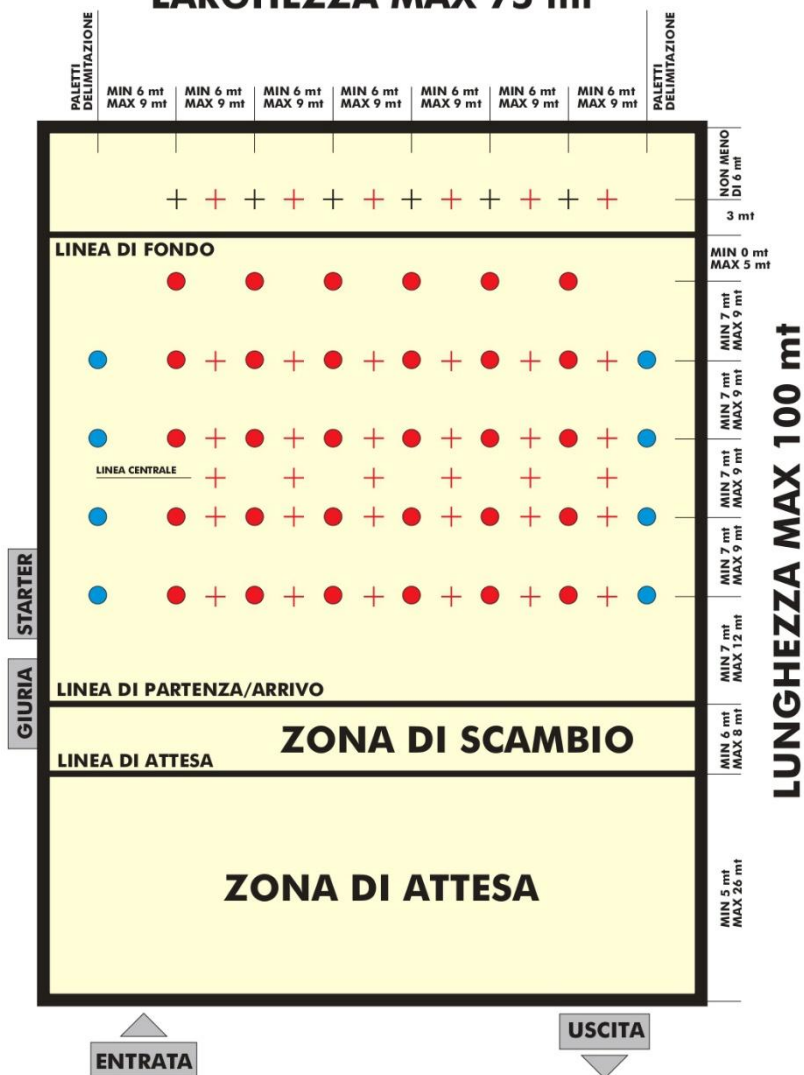
Se un atleta fa cadere un paletto qualsiasi lo deve riposizionare immediatamente anche se non fa parte del gioco. Pena eliminazione.

RCpg 1.16 – Riscaldamento in campo gara

Qualora il terreno del campo gara sia diverso rispetto al terreno del campo prova, lo Starter Ufficiale può decidere che il riscaldamento delle squadre avvenga anche nel campo di gara.

MISURE CAMPO GARA

LARGHEZZA MAX 75 mt



RCpg 2.0 – EQUIPAGGIAMENTO ROTTO O MODIFICATO

RCpg 2.1 – Rottura dell'equipaggiamento

L'equipaggiamento rotto determina l'eliminazione della squadra interessata, perché essa non gareggia più nelle stesse condizioni di sicurezza e di equità rispetto alle altre squadre.

L'Arbitro Starter può decidere di interrompere il gioco, se il materiale rotto diventa pericoloso o se non permette alla squadra di continuare il gioco.

L'arbitro stabilisce la causa del danneggiamento ed il responsabile:

Se la causa è attribuibile ad un difetto di costruzione o di manutenzione, l'atleta non è responsabile, quindi la propria squadra o coppia non è eliminata e partecipa al rigioco nel caso in cui il gioco sia stato fermato.

In tutti gli altri casi l'atleta è responsabile; quindi, la propria squadra o coppia è eliminata e non partecipa al rigioco.

Quando il gioco viene ripetuto, ogni squadra o coppia che aveva terminato la prova al momento dell'interruzione non rigioca ma mantiene il suo ordine di arrivo originale. In ogni caso qualsiasi altra squadra o coppia che avesse commesso delle infrazioni non rettificabili causa di eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non partecipa al rigioco ed è eliminata.

RCpg 2.2 – Modifica del materiale

È vietata qualsiasi modifica del materiale di gioco da parte dell'atleta es. bordo del sacco del postino arrotolato. La perdita del tessuto della bandiera non comporta l'eliminazione.

RCpg 2.3 – Omogeneità del materiale

Tutto il materiale deve essere omogeneo per tutte le squadre.

RCpg 2.4 – Consegna del materiale di gioco

Se il tecnico consegna il materiale errato all'atleta in partenza e quest'ultimo entra nel terreno di gioco, la squadra/coppia prende -0 (zero) punti.

RCpg 3.0 – PASSAGGIO DI TESTIMONE

RCpg 3.1 – Scambio

Tutte le 4 gambe dei pony atleti impegnati nello scambio, devono essere dietro alla linea di partenza o di fondo oppure dentro la zona di attesa se esistente. Ogni infrazione comporta l'eliminazione salvo rettifica (ripassare la linea).

RCpg 3.2 – Caduta del materiale dietro la linea di partenza

Se un materiale cade dietro la linea di partenza o dietro la linea di fondo, durante uno scambio, qualsiasi atleta implicato può recuperarlo. Se l'oggetto viene recuperato dall'atleta in arrivo può essere dato senza risalire sul pony atleta.

RCpg 3.3 – Caduta del materiale dentro l'area di gioco

Se un materiale cade dentro l'area di gioco durante uno scambio, può essere recuperato da uno qualsiasi dei due atleti. Se lo recupera l'atleta in uscita egli deve ritornare a passare la linea a

cavallo prima di procedere. Se lo recupera l'atleta in arrivo, lo scambio va ripetuto, sempre dietro alla linea di scambio.

RCpg 3.4 – Caduta del materiale nella zona di attesa

Se esiste la zona di attesa ed un materiale cade durante lo scambio dietro la linea che la delimita, è l'atleta in arrivo che deve raccoglierlo e passarlo all'atleta in partenza. Lo può dare a piedi senza risalire sul pony atleta ma obbligatoriamente nella zona di scambio. Anche il pony atleta deve rientrare nella zona di scambio.

RCpg 3.5 – Caduta del materiale sulle linee

Il materiale è considerato come caduto dentro l'area di gioco se cade sopra la linea di partenza o di fondo (Vedi RCpg 3.3).

RCpg 3.6 – Passaggio del materiale

Tutti i passaggi di materiale da un atleta ad un altro devono essere fatti da mano a mano.

RCpg 4.0 – ASSISTENZA

RCpg 4.1

Nessun atleta può aiutarne un altro, salvo che entrambi siano attivamente coinvolti nello stesso gioco o si stia tentando di recuperare un pony atleta scappato. Per essere attivo, un atleta deve aver cominciato, ma non ancora terminato, la sua parte del gioco. Gli atleti si possono dare dei consigli verbali.

RCpg 4.2

Se il Giudice Starter, per ragione di sicurezza richiede al Tecnico/Istruttore di tenere un pony atleta a mano nella zona di gioco, la squadra è eliminata.

RCpg 4.3

Il Tecnico/Istruttore può aiutare un atleta in qualunque situazione per la sua sicurezza ma sempre dietro la linea di attesa.

RCpg 4.4

Solo per la Cat. A1 il Tecnico/Istruttore è autorizzato ad accompagnare il/i concorrente/i durante il gioco che deve essere effettuato obbligatoriamente al passo, in questo caso la squadra/coppia non è eliminata. Se il Tecnico/Istruttore interviene a gioco iniziato la squadra/coppia è eliminata. (rif. 4.2).

RCpg 5.0 – PERDITA/CADUTA DEL MATERIALE

RCpg 5.1

Se ad un atleta cade il materiale del gioco nel tentativo di metterlo o prenderlo da un contenitore, da un supporto o da un paletto, l'atleta può scendere dal pony atleta per posizionare o prendere

tale materiale dal contenitore, supporto o paletto. l'atleta deve poi rimontare per continuare il gioco.

RCpg 5.2

l'atleta può continuare con qualsiasi materiale dell'equipaggiamento, non necessariamente quello preso originalmente. (es: 5 bandiere)

RCpg 5.3

Se del materiale cade dopo che l'atleta ha passato la linea di arrivo/fondo e l'atleta successivo è già entrato nella zona di gioco, è responsabilità dell'atleta attivo riposizionarlo. Per farlo, l'atleta deve immediatamente recarsi presso il materiale fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza/fondo prima di iniziare la sua parte di gioco. (es: 4 bandiere)

RCpg 5.4

Se un equipaggiamento cade dopo che l'ultimo atleta ha oltrepassato la linea di arrivo, il gioco è ritenuto valido.

RCpg 6.0 – MATERIALE FUORI SEDE

RCpg 6.1

Se del materiale regolarmente posizionato a terra (es. anelli dell'Hoopla etc.) è balzato dentro l'area di gioco, ogni atleta successivo può raccoglierlo a condizione che, o all'andata o al ritorno, oltrepassi la linea di fondo.

RCpg 6.2

Il materiale può essere sistemato, dove necessario, a mano, ma senza lasciare il pony atleta, pena eliminazione.

RCpg 7.0 – MATERIALE ROVESCIATO

RCpg 7.1

Se un atleta fa cadere o sottrae il materiale di un altro, l'atleta che ha commesso l'infrazione deve ritornare immediatamente nella propria corsia senza tentare di riposizionarlo.

RCpg 7.2

Nel caso di un materiale ribaltato come nel punto 7.1, gli Arbitri di Corsia devono avvisare l'Arbitro Ufficiale alzando le loro bandiere. Il gioco può essere interrotto e rigiocato.

RCpg 7.3

Quando il gioco viene ripetuto, ogni squadra/coppia che aveva già terminato il gioco al momento dell'interruzione non rigioca ma mantiene il suo ordine di arrivo originale. La squadra/coppia che commette l'infrazione non prenderà parte al gioco ripetuto ed è eliminata (fatto eccezione il caso in cui l'infrazione sia il diretto risultato di un'ostruzione -invasione- da parte di un altro atleta). In ogni caso, qualsiasi altra squadra/coppia che ha commesso delle infrazioni non rettificabili (es.

torre secchio rovesciato senza acqua) causa d'eliminazione prima che il gioco fosse fermato, non partecipa al rigioco ed è eliminata.

RCpg 7.4

Il gioco non viene fermato in caso di materiale rovesciato se la squadra a cui appartiene il materiale ha finito il gioco ma la squadra che ha provocato il danno è eliminata.

RCpg 7.5

Il paletto è considerato caduto quando l'estremità superiore è a terra.

RCpg 7.6

Se un pony atleta rovescia il materiale prima che l'atleta abbia tentato di eseguire la prova, quest'ultimo deve riposizionare il materiale a piedi o dal cavallo atleta ma deve obbligatoriamente essere in sella per eseguire il gioco.

RCpg 8.0 – CADUTE

RCpg 8.1

Se un atleta cade e perde il pony atleta deve recuperarlo e, per riprendere il gioco, deve ritornare al punto in cui è caduto. Se nella caduta perde l'oggetto che teneva in mano può recuperarlo solo dopo aver ripreso il pony atleta. Azione rettificabile pena l'eliminazione.

RCpg 8.2

Un pony atleta può essere tenuto da chiunque nel campo gara, ma una volta preso deve essere tenuto fuori dall'area di gioco nell'attesa che il suo atleta se ne riappropri.

RCpg 8.3

Una caduta che provoca un'ostruzione nei confronti degli altri determina l'eliminazione per la squadra/coppia in quel gioco.

RCpg 9.0 – GESTIONE DEL PONY ATLETA NON MONTATO IN LIBERTA'

RCpg 9.1

Un atleta deve restare sempre in contatto col proprio pony atleta, salvo che il pony atleta non sia tenuto da un suo compagno di squadra che sia attivo nel gioco. Pena l'eliminazione.

RCpg 9.2

Se un atleta perde il contatto col suo pony atleta, egli deve ritornare al punto in cui il contatto è stato perso, poi continuare il gioco. Pena l'eliminazione.

RCpg 9.3

Un pony atleta non deve mai essere lasciato volontariamente. Le redini devono sempre restare sull'incollatura e se passano sotto l'incollatura l'atleta per continuare il gioco deve riposizionarle, pena l'eliminazione.

RCpg 9.4

Per i giochi “pietre” e “a piedi a cavallo”, l’atleta non può in nessun caso appoggiarsi al pony atleta. Pena l’eliminazione.

RCpg 9.5

Un pony atleta scontroso, pericoloso per la sicurezza degli atleti e/o degli altri pony atleti, o difficilmente controllabile può essere escluso dalla competizione a discrezione del Giudice Starter.

RCpg 10.0 – CORREGGERE GLI ERRORI

RCpg 10.1

Ogni errore commesso deve essere immediatamente rettificato dall’atleta interessato, prima di qualsiasi altra azione. Egli può rettificarlo sia restando in sella, sia a piedi, salvo eccezioni specifiche per alcuni giochi.

RCpg 10.2

Se un materiale cade dopo che l’ultimo atleta ha oltrepassato l’arrivo, l’atleta non deve tornare nell’area di gioco per correggerlo. La squadra/coppia non è eliminata.

RCpg 10.3

Gli errori devono essere rettificati nella giusta sequenza prima di continuare.

RCpg 10.4

Ogni atleta può rettificare il suo errore anche dopo aver oltrepassato la linea di arrivo o di fondo, a patto che l’arbitro non abbia già fischiato la fine del gioco.

Se il cavaliere l’atleta non si è reso conto del suo errore e prosegue nel suo percorso, come ad esempio lo spostamento di un oggetto, egli deve ritornare e rimettere l’oggetto spostato dopo l’errore al suo posto prima di rettificare l’errore commesso in precedenza. Stessa logica per un gioco senza spostamento di oggetto. Se non corregge il suo errore e parte il secondo, poi il terzo, poi il quarto, per riparare l’errore commesso, questi atleti devono rifare ciascuno il gioco alla rovescia per arrivare all’errore iniziale.

RCpg 10.5

Se del materiale è stato mal posizionato (ad esempio: piccolo presidente lettera al contrario), è l’atleta che ha commesso l’errore a doverlo correggere. (Rif. RCpg 10.4)

RCpg 10.6

Se, un pezzo del materiale cade dopo che l’atleta ha passato la linea ed l’atleta successivo è già partito, è responsabilità dell’atleta attivo riposizionarlo. Per farlo, l’atleta deve immediatamente recarsi presso l’equipaggiamento fuori posto, fare la correzione e ripassare la linea di partenza prima di iniziare la sua parte di gioco.

RCpg 10.7

Se un atleta si perde nella riparazione dell'errore potrà rimettere il gioco in ordine senza rispettare la sequenza, tornare dietro la linea da dove è partito e riaprire il suo gioco dall'inizio.

RCpg 10.8

Se un atleta incontra delle grosse difficoltà a terminare un gioco il Giudice Starter Ufficiale può decidere, per motivi di sicurezza, di far entrare in campo il Tecnico/Istruttore responsabile della squadra/coppia. La squadra/coppia è eliminata per quel gioco.

RCpg 11.0 – OSTRUZIONI

RCpg 11.1

Se un atleta o un pony atleta esce dalla sua linea di gioco e ostruisce un avversario, la squadra/coppia che causa l'ostruzione è eliminata. L'ostruzione è considerata tale solo quando un atleta, occupando la propria corsia, è costretto a modificare la sua traiettoria, la sua velocità, la sua strategia di gioco e/o quando un pony atleta è rallentato, deviato o urtato.

RCpg 11.2

L'invasione di campo senza ostruzione può essere causa di eliminazione, a discrezione del Giudice Starter, se il controllo del pony atleta è precario e crea pericolo.

RCpg 12.0 – ELIMINAZIONI

RCpg 12.1

Se una squadra/coppia è eliminata non guadagna alcun punto in quel gioco.

RCpg 12.2

Se un'infrazione, punibile con l'eliminazione, accade dopo che il gioco è terminato e prima che abbia inizio il gioco successivo, la squadra/coppia è eliminata nel gioco successivo.

RCpg 12.3

Se una squadra/coppia commette più di un'infrazione, punibile con eliminazione, all'interno dello stesso gioco, è eliminata solo per quel gioco.

RCpg 13.0 – GIOCHI CON SLALOM

RCpg 13.1

In tutti i giochi che comportano il passaggio fra i paletti dello slalom, l'atleta può passare il primo paletto sia a destra che a sinistra.

RCpg 13.2

Se un atleta salta una "porta", deve ritornare indietro e ripassarla dalla parte corretta (per fare uno slalom).

RCpg 13.3

Se un paletto cade deve essere rimesso a posto dall'interessato che può riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma obbligatoriamente deve partire dietro al paletto abbattuto.

RCpg 13.4

Se un atleta abbatte un paletto e non lo riposiziona correttamente sul segno o che tocchi il segno, è eliminato.

RCpg 14.0 – INFORTUNIO

RCpg 14.1

Se un atleta si infortuna il Giudice Starter, fischiando, può interrompere il gioco. Il gioco è riorganizzato. La squadra/coppia può rigiocare senza l'atleta infortunato che deve essere assistito dal medico di servizio; è il medico di servizio a confermare l'idoneità o non idoneità dell'atleta a riprendere la competizione per i giochi successivi.

Se la squadra/coppia non può rigiocare (squadra da 4, coppia da 2 componenti) prende il minor punteggio disponibile per quel gioco.

RCpg 14.2

Quando il gioco è rigiocato ogni squadra/coppia che aveva già terminato il gioco nel momento in cui questo è stato interrotto, non deve rigiocare e mantiene la sua posizione d'arrivo o un'eventuale eliminazione.

RCpg 15.0 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE

RCpg 15.1

Nel caso in cui il vento o la pioggia manomettano la corretta posizione del materiale prima che l'atleta possa effettuare il suo gioco, gli Arbitri di Corsia devono avvisare il Giudice Starter alzando le loro bandiere. Il gioco è interrotto dal Giudice Starter e dopo aver consultato il Direttore di Campo e la Giuria, può decidere di farlo giocare, cambiarlo o annullarlo.

RCpg 15.2

L'Arbitro Starter può decidere se coni, recipienti, secchi etc. devono essere zavorrati in caso di condizioni di vento forte. Se questo fosse necessario deve essere mantenuto per tutte le batterie della sessione di gioco.

RCpg 15.3

Se i pesi vengono aggiunti ad un materiale per motivi meteorologici, allora i pesi diventano parte del materiale stesso per tutta la gara.

RCpg 15.4,

Nel caso di condizioni meteorologiche estreme o per qualsiasi altra causa imprevista, l'Arbitro Starter può decidere, dopo essersi consultato con la Giuria ed il Direttore di Campo di

interrompere la gara o posticiparla o annullarla, se ritiene ci sia un rischio per gli atleti o i pony atleti o in ogni caso per garantire la sicurezza della competizione.

RCpg 16.0 – MANOMISSIONE DEL MATERIALE

RCpg 16.1

A gioco iniziato la manomissione del materiale o il suo posizionamento scorretto da parte di posizionatori, il Tecnico/ Istruttore, giocatori, è causa di eliminazione.

RCpg 16.2

Toccare volontariamente o spostare il materiale di gioco durante il riscaldamento in campo gara o durante il trasferimento degli atleti per raggiungere le loro posizioni al di là della linea di fondo comporta l'eliminazione per il gioco che deve iniziare.

Le squadre o coppie possono giocare ma con un punteggio azzerato.

RCpg 17.0 – USCITA DEL CAMPO GARA

RCpg 17.1

Un pony atleta o un cavaliere atleta che abbandona il campo gara durante il gioco, causa l'eliminazione della squadra/coppia. (fatto salvo l'abbandono causato da forza maggiore a discrezione del Giudice Starter).

RCpg 17.2

Un pezzo del materiale gettato al di fuori del campo di gara da un atleta cavaliere o da un pony atleta, comporta l'eliminazione.

RCpg 18.0 – POSIZIONAMENTO DEL MATERIALE

RCpg 18.1

È responsabilità del Direttore di Campo e del Giudice Starter accertarsi che la posizione dei materiali sia identica per ogni corsia.

RCpg 18.2

Lo Starter può fermare il gioco e farlo ripetere se trova che il materiale non sia posizionato in modo uguale per tutti.

RCpg 18.3

Per tutti i giochi che prevedono l'uso dei secchi, come i cartoni, le maniglie dei secchi devono essere messe tutte nella stessa direzione.

RCpg 18.4

Nel caso i cui, per decisione dello Starter, una squadra/coppia, non giochi, la relativa corsia deve esser comunque allestita dai propri i posizionatori.

RCpg 19.0 – USO DEL VIDEO PLAYBACK (MOVIOLA)/VIDEO CAMERA

RCpg 19.1

Nelle competizioni in cui si fa uso di videocamera per registrare gli ordini d'arrivo ed eventualmente sulla linea di fondo, l'Arbitro Starter può avvalersi delle registrazioni ufficiali. Le altre registrazioni non sono prese in considerazione.

RCpg 20.0 – LA PARTENZA

RCpg 20.1

Il segnale di partenza di tutti i giochi è la discesa della bandiera oppure ogni altro segnale indicato dallo Starter al briefing. Lo Starter fischia per richiamare l'attenzione degli atleti. Tutti gli atleti e i pony atleti devono trovarsi dietro la linea d'attesa per la partenza. Lo Starter alza la bandiera, gli atleti vengono chiamati ad avanzare, stanno fermi dietro la linea di partenza e il gioco ha inizio quando viene abbassata la bandiera.

RCpg 20.2

Lo Starter decide quando la partenza è giusta. Se ritiene che non lo sia può fischiare e far ripetere la partenza.

RCpg 20.3

Ogni pony atleta che passa la linea di partenza prima che venga abbassata la bandiera è mandato, dallo Starter, dietro la linea d'attesa.

RCpg 20.4

Se un pony atleta che è stato retrocesso passa la linea di attesa prima che la bandiera sia abbassata, causa l'eliminazione della squadra alla fine del gioco.

RCpg 20.5

Un atleta che passa la linea di attesa prima del segnale dello starter può correggere il suo errore come per gli altri errori di linea.

RCpg 20.6

Se lo Starter fa retrocedere un binomio per falsa partenza, il Tecnico/Istruttore non può cambiare il binomio con un altro della squadra.

RCpg 20.7

Tutti gli atleti devono essere in sella al momento della partenza, fatto salvo quanto diversamente specificato nelle regole di quel gioco.

RCpg 20.8

Lo Starter può a sua discrezione nominare un Assistente alla Partenza che si posizioni sulla linea di partenza e che lo aiuti a controllare la partenza.

RCpg 20.9

Se un cavaliere atleta non è pronto può alzare una mano solo se si trova dietro alla linea di attesa. Lo Starter non dà inizio al gioco. Una volta che la bandiera è stata alzata e i binomi entrano nell'area di partenza, il Giudice Starter non è tenuto a fermare la procedura di partenza a causa di mani alzate da parte del responsabile della squadra o degli atleti

RCpg 20.10

Se la partenza è impedita da un pony atleta troppo agitato questo può essere mandato dietro la linea di attesa. Se un pony atleta non riesce ad entrare nella zona di attesa si può dare ugualmente la partenza.

RCpg 21.0 – L'ARRIVO

RCpg 21.1

Gli atleti devono essere in sella con entrambe le ginocchia affiancate alla sella, non necessariamente con i piedi nelle staffe, quando passano il traguardo, la linea di arrivo o la linea di scambio.

RCpg 21.2

L'ordine di arrivo è determinato dal passaggio della testa del pony atleta sulla linea di arrivo quando sono montati. Quando arrivano in coppia è la testa del secondo pony atleta che lo determina. Quando gli atleti attraversano la linea di arrivo a piedi si fa riferimento all'ultimo atleta.

RCpg 21.3

Quando un atleta finisce il suo gioco portando una parte del materiale deve passare la linea di arrivo portando tale materiale con le proprie mani.

RCpg 21.4

Alla fine di un gioco gli atleti che si trovano dietro la linea di fondo possono entrare nell'area di gioco per ritornare nella zona di partenza solo dopo che lo Starter ha chiuso il gioco fischiando. Ogni infrazione causa l'eliminazione.

RCpg 21.5

Se, per una ragione qualsiasi, i Giudici non possono decidere sull'ordine di arrivo di un gioco, solo le squadre in dubbio sono dichiarate a pari merito e si dividono i punti.

Rcpg 22.0 – SISTEMAZIONE DEL MATERIALE

RCpg 22.1

Nessun materiale può essere messo in bocca. Tutto il materiale deve essere unicamente tenuto dalla mano o dalle mani degli atleti.

Rcpg 23.0 – RECLAMI

RCpg 23.1

Qualsiasi reclamo inerente la partenza, il giudizio o l'arbitraggio di una prova è ammesso solo al Giudice Sportivo con le modalità previste dal regolamento Generale. Per quanto riguarda procedure e modalità di presentazione dei reclami si rimanda al Regolamento Generale - Libro VI Manifestazioni Sportive – Titolo VI “Reclami”. -

Rcpg 24.0 – SESSIONI DI GIOCO E FINALI

RCpg 24.1

Sul programma della manifestazione deve essere indicato obbligatoriamente il numero di sessioni previste per ciascuna categoria e lo svolgimento di eventuali finali. -

Rcpg 25.0 – BATTERIE

RCpg 25.1

Per determinare il numero di batterie di ciascuna categoria è necessario tenere in considerazione il numero di squadre/coppie iscritte ed il numero di linee di gioco disponibili. Se il numero di partecipanti è superiore al numero di linee di gioco, si deve procedere alla creazione di più batterie. In ogni batteria il numero di squadre/coppie partecipanti deve essere il più possibile omogeneo. Ove questo non sia possibile si deve considerare lo scarto di una corsia a partire dall'ultima batteria.

Ad esempio:

17 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 6, seconda batteria 6, terza batteria 5

16 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 6, seconda batteria 5, terza batteria 5

15 partecipanti con 6 linee di gioco – Prima batteria 5, seconda batteria 5, terza batteria 5

Rcpg 26.0 – ORDINI DI PARTENZA

RCpg 26.1 – Prima Sessione

L'ordine di partenza della prima sessione di gioco è redatto per sorteggio.

RCpg 26.2 – Sessioni successive

L'ordine di partenza delle sessioni successive alla prima è redatto sulla base della classifica provvisoria dopo la sessione precedente. Il criterio da utilizzare è il seguente: la classifica viene suddivisa, in base al numero di batterie, andando a completare la griglia in modo sequenziale. Il primo classificato è il primo della prima batteria, il secondo è il primo della seconda batteria, il terzo è il primo della terza batteria, ecc.

Ad esempio (5 batterie con 5 coppie ciascuna):

	1 ^a Corsia	2 ^a Corsia	3 ^a Corsia	4 ^a Corsia	5 ^a Corsia
1 ^a Batteria	1° Class.	6° Class.	11° Class.	16° Class.	21° Class.
2 ^a Batteria	2° Class.	7° Class.	12° Class.	17° Class.	22° Class.
3 ^a Batteria	3° Class.	8° Class.	13° Class.	18° Class.	23° Class.
4 ^a Batteria	4° Class.	9° Class.	14° Class.	19° Class.	24° Class.
5 ^a Batteria	5° Class.	10° Class.	15° Class.	20° Class.	25° Class.

RCpg 26.3 – Finali

L'ordine di partenza delle finali è redatto sulla base della classifica dopo le sessioni di qualifica. Alla finale partecipa un numero di squadre pari al numero delle linee di gioco (se non diversamente specificato sul programma della manifestazione o comunicato al briefing).

RCpg 27.0 – PUNTEGGIO E CLASSIFICA

RCpg 27.1

Alla fine di ogni gioco si attribuiscono dei punti ad ogni squadra/coppia secondo il loro ordine di arrivo. I punti di ogni gioco sono sommati per determinare la classifica della competizione.

RCpg 27.2

Si attribuisce il punteggio in base al numero di squadre/coppie in competizione (esempio: sei squadre/coppie - Prima: 6 punti - Ultima: 1 punto- eliminata 0 punti).

RCpg 27.3

Quando per una categoria vi sono più batterie ed esse non sono composte dallo stesso numero di squadre/coppie, i punteggi, per le batterie con numero inferiore di partecipanti, vengono assegnati con lo stesso criterio indicato al punto RCpg 247.2 ovvero attribuendo punti partendo dal maggior numero di squadre/coppie di cui è composta la prima batteria.

(esempio: la seconda batteria ha 5 squadre/coppie– Prima: 6 punti – Ultima: 2 punti – Eliminata 0 punti)

RCpg 27.4 – Classifica a sessione unica

Nel caso in cui la categoria sia svolta con sessione unica, la classifica viene redatta sulla base dei punti acquisiti nella sessione stessa.

RCpg 27.5 – Classifica a più sessioni senza finale

Nel caso in cui la categoria sia svolta in 2 o più sessioni, senza finale, la classifica è redatta per “somma di punti”; ovvero verranno sommati i punti acquisiti da ciascuna squadra/coppia in ogni sessione.

RCpg 27.6 – Classifica a più sessioni e finale

Nel caso in cui la categoria sia svolta in 2 o più sessioni, con finale, la classifica è redatta in base al seguente criterio. Per gli ammessi alla finale, in base al risultato della finale stessa, per i non ammessi alla finale in base alla “somma di punti” acquisiti nelle sessioni di qualifica.

RCpg 28.0 – GIOCO DECISIVO (LE DUE BANDIERE/LE 5 BANDIERE)

RCpg 28.1

In caso di parità fra più squadre, può essere organizzato un gioco supplementare per uno spareggio fra le squadre ex-aequo (“Le due bandiere” o “Le 5 bandiere”). In caso di ex-aequo, per quanto concerne l’accesso alle finali è obbligatorio procedere con lo spareggio. Qualora non fosse possibile effettuare lo spareggio (tempi non idonei, condizioni meteo avverse, impossibilità e/o difficoltà nel richiamare le altre squadre) al fine di redigere la classifica finale, viene preso in considerazione il punteggio dell’ultimo gioco. In caso di ulteriore parità di punteggio, si va a ritroso guardando i singoli giochi precedenti fino a determinare la classifica.

RCpg 29.0 – BRIEFING

RCpg 29.1

È diretto dal Presidente di Giuria e dallo Starter, riunisce il Tecnico/Istruttore o responsabili delle squadre ed i membri della Giuria. Il suo obiettivo è di verificare tutti i parametri necessari al buono svolgimento della competizione (orari, presenza delle squadre, dei Giudici, dei materiali, ordine dei giochi, formula della competizione, conoscenza delle regole, ecc.) e di risolvere tutti i problemi eventuali prima dell'inizio della competizione.

RCpg 29.2

Si definisce l'organizzazione in base al numero di squadre presenti per serie e categorie, al tempo disponibile, al terreno ed al numero di corsie previste. La competizione può essere organizzata in batterie o ad eliminazioni.

RCpg 29.3

è definita l'organizzazione delle premiazioni al termine di ogni singola prova o secondo quanto previsto dal programma ufficiale.

RCpg 30.0 – ISPEZIONE

RCpg 30.1

Gli atleti e i pony atleti possono essere sottoposti ad un'ispezione sulla tenuta e sulla selleria prima dell'inizio della competizione. In questo caso si verifica che la selleria sia in buono stato e che la tenuta degli atleti sia regolamentare. In caso contrario si chiede di cambiare l'elemento non conforme.

RCpg 31.0 – SFILATA

RCpg 31.1

È consigliato far sfilare le squadre sul campo di gioco all'inizio della competizione per presentarsi e permettere agli atleti ed ai pony atleti di prendere conoscenza del terreno.

GIOCHI PONY GAMES

Giochi Previsti

		DI DA TTI CO	A1 ex Gio vani ssim i liv.1	B1 ex Elite liv. 1	A2 ex Giova nissi mi liv. 2	B2 ex Elite liv. 2	B3 ex Elite liv. 3
1	SLALOM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	PALLINA E CONO	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	LE DUE TAZZE	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	CAVALLETTE	✓	✓	✓	✓	✓	
5	CORDA		✓	✓	✓	✓	✓
6	LE DUE BANDIERE	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	PALLA E CONO INTERNAZIONALE		✓	✓	✓	✓	✓
8	LA TORRE (CON PALLINA DA TENNIS)		✓				
8	LA TORRE			✓	✓	✓	✓
9	LE 5 BANDIERE			✓	✓	✓	✓
10	PIETRE			✓	✓	✓	✓
11	LE DUE BOTTIGLIE			✓	✓	✓	✓
12	IL PICCOLO PRESIDENTE			✓	✓	✓	✓
13	POSTINO				✓	✓	✓
14	LE 5 TAZZE				✓	✓	✓
15	LE 4 BANDIERE						✓
16	CARTONI				✓	✓	✓
17	TEKSAB					✓	✓
18	BASKET (CON SECCHIO)					✓	✓
18	BASKET (CON CANESTRO)						✓



FISE

1 9	LE TRE TAZZE					✓	✓
2 0	BOTTLE EXCHANGE					✓	✓
2 1	HOOPLA					✓	✓
2 2	PNEUMATICO						✓
2 3	A PIEDI A CAVALLO						✓
2 4	RIFIUTI						✓
2 5	PIRAMIDE						✓
2 6	I CALZINI						✓
2 7	BALL SWAP						✓



Regole dei giochi a squadre

1 – SLALOM

Materiale per ogni corsia

- 1 testimone
- 5° paletto

Regole del gioco

Al segnale di partenza l'atleta n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo, passa il testimone all'atleta n° 2. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa. La squadra vincente è quella il cui atleta n° 4 taglia per primo la linea di arrivo sul suo pony atleta con il testimone in mano.

Errori

Se un atleta manca una porta, dovrà tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e dovrà riprendere lo slalom dalla stessa parte nel quale l'aveva iniziato. Se l'atleta fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può ripassare la porta da qualunque lato, ma sempre passando dietro al paletto. (Riferimento RCpg 13.1/2/3/4).

2 - PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia

- 2 coni da pallina
- 2 palline da tennis

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, con una pallina, parte per posarla sul primo cono (sprovvisto di pallina) sistemato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto. Poi va subito a prendere la pallina che si trova sul secondo cono che è sistemato in corsia sullo stesso allineamento del quarto paletto. Passa la pallina presa all'atleta n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. Gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, l'atleta dovrà risistemare il materiale se necessario anche smontando dal pony atleta. Dovrà, comunque obbligatoriamente, rimontare in sella prima di posizionare la pallina sul cono se non aveva provato a metterla o prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

3 - LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. L'atleta n° 1 parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto. Poi va a tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 2 parte a sua volta verso la linea di arrivo e sposta le tazze a ritroso. Gli atleti n° 3 e n° 4 agiscono nella stessa maniera.

Errori

Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può smontare per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, potrà rimetterla sul paletto anche restando a terra.

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia

- 1 testimone

Regole del gioco

Ogni squadra dispone i suoi 4 pony atleti allineati paralleli fra loro in corrispondenza dei primi 4 paletti e con la groppa rivolta verso i paletti. I pony atleti devono essere tenuti da altre persone. Al segnale di partenza, il primo atleta parte con il testimone in mano e scavalca i pony atleta che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 4° pony atleta corre, passando davanti ai pony atleta, alla linea di partenza e consegna il testimone all'atleta n° 2 che effettua la stessa prova. Lo stesso farà il l'atleta n° 3. L'atleta n° 4, scavalcato il terzo pony atleta, monta sul quarto pony atleta e taglia la linea di arrivo sul cavallo atleta.

Errori

Scavalcare il pony atleta senza mettere una mano sulla sella. Rimanere nella zona di scambio dopo il passaggio del testimone.

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony atleta, l'esercizio su quel pony atleta deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony atleti, l'atleta lo può raccogliere e continuare la corsa. Chi tiene il quarto 4° pony atleta non deve mai abbandonare la postazione; solo in caso di necessità può indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony atleta, ma deve ritornare subito nella sua postazione e non si potrà muovere fino al termine del gioco e così anche tutti coloro che tengono i pony atleti. Coloro che tengono i pony atleti non devono mai incitare il pony atleta né verbalmente né con gesti. La caduta dei paletti non deve essere rettificata. Il passare dietro ai pony atleti durante la fase di rientro verso la linea di partenza comporta eliminazione.

5 - CORDA

Materiale per ogni corsia

- 1 corda

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. L'atleta n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca all'atleta n° 2 che prende l'altra estremità della corda. Insieme e tenendo ciascuno una estremità della corda, ritornano facendo lo slalom fino alla linea di partenza. Dietro questa linea, l'atleta n° 1 lascia la corda. L'atleta n° 3 prende la corda e riparte con il n° 2 facendo lo slalom verso la linea di fondo. Dietro a questa linea, l'atleta n° 2 lascia la corda e lascia il suo posto all'atleta n° 4 che prende la corda e ritorna con l'atleta n° 3 in slalom fino alla linea d'arrivo.

Errori

Se un atleta lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due atleti interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un cavaliere atleta all'altro deve essere fatto dietro alle linee di partenza e di fondo.

Gli ultimi due atleti dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

Gli atleti possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani degli atleti. Le mani degli atleti non si devono incrociare.

(Per lo slalom Riferimento RCpg 13.1/2/3/4)

6 - LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia

- 2 coni per bandiera
- 2 bandiere

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto situato sullo stesso allineamento del primo paletto e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono situato sullo stesso allineamento del quarto paletto e prende la bandiera che esso contiene. Supera la linea di fondo e passa la bandiera all'atleta n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso. Gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, devono essere corretti al momento in cui si verificano, dall'atleta interessato. L'atleta può smontare per correggere il suo errore. Se il cono cade prima che abbia tentato di posizionare la bandiera il cono potrà esser riposizionato da terra, ma la bandiera deve essere messa solo se l'atleta è in sella. La perdita del

tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico.

7 - PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia

- 2 coni da pallina
- 2 palline

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 parte con una pallina e la posa sul cono vuoto posizionato sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 3 metri dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

l'atleta n° 2 va verso il cono posizionato a 2 3 metri dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono situato sulla linea mediana e la trasmette al n° 3. l'atleta n° 3 fa come il n° 1 e l'atleta n° 4 fa come il n° 2.

Errori

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, l'atleta deve risistemare il materiale se necessario anche smontando dal pony atleta. Deve, comunque obbligatoriamente, rimontare in sella prima di posizionare la pallina sul cono se non aveva provato a metterla o prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

8 - LA TORRE

Materiale per ogni corsia

- 1 cono da Torre
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno o pallina da tennis per cat, A1 e Mini
- 1 secchio riempito per 2/3 di acqua

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo la torretta, parte verso il cono, posizionato in mezzo alla corsia in linea con il primo paletto, e deposita la torretta sul cono. Poi va a tagliare la linea di fondo. l'atleta n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la posa rimanendo obbligatoriamente in sella sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo. l'atleta n° 3 si dirige verso il cono, prende la palla e la butta nel secchio, situato in mezzo alla corsia in linea con il quarto paletto, poi taglia la linea di fondo. l'atleta n° 4 ripesci la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette obbligatoriamente dopo essere salito in sella sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori

Se del materiale cade l'atleta lo deve rimettere a posto, se necessario anche smontando dal pony atleta. Se il secchio viene rovesciato deve essere rimesso a posto dall' atleta interessato. deve però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra è eliminata.

9 - LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia

- 2 coni per bandiere
- 5 bandiere

Regole del gioco

L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza, gli atleti n° 2, 3 e 4 si trovano dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare nel cono che è situato 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 4 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà all'atleta n° 2. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 ripetono la stessa cosa. La vince la squadra il cui atleta n° 4 passa la linea di arrivo per primo con una bandiera e le altre 4 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Errori

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, devono essere corretti dall'atleta interessato al momento che si verificano. L'atleta può scendere per correggere il suo errore. Se nel tentativo di prendere una bandiera il cono si rovescia e tutte le bandiere cadono a terra il cavaliere può, dopo aver rimesso le bandiere nel cono anche da terra, ripartire con una qualsiasi. La perdita del tessuto della bandiera non è considerata un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera può essere arrotolato e tenuto con un elastico.

10 - PIETRE

Materiale per ogni corsia

- 6 pietre

Regole del gioco

Gli atleti n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 va verso le pietre che sono sistemate tra il secondo ed il terzo paletto in mezzo ad ogni corsia perpendicolarmente alla linea centrale (ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura di un diametro di una pietra), smonta e tenendo il suo pony atleta per le redini, che debbono rimanere sull'incollatura, cammina su ciascuna pietra senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre deve rimontare sul pony atleta e tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 2 effettua il percorso in senso inverso. Gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori

Se un atleta o un pony atleta rovesciano una o più pietre l'atleta deve rimetterle a posto. l'atleta non deve posare un piede a terra mentre fa le pietre l'atleta non può utilizzare la pietra per salire

in sella. In ogni caso l'atleta deve obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra e nello stesso senso. l'atleta non può appoggiarsi al pony
(Riferimento RCpg 9.3/4)

11 - LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia

- 2 tavoli (bidoni)
- 2 bottiglie

Regole del gioco

n° 1 e n° 3 si trovano dietro la linea di partenza. gli atleti n° 2 e n° 4 attendono dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza l'atleta n° 1, tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo, posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto, e la passa all'atleta n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso. gli atleti n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se una bottiglia cade o si rovescia sul tavolo, l'atleta deve rimetterla a posto, se necessario, smontando dal cavallo atleta. Deve tuttavia obbligatoriamente rimontare in sella prima di andare a prendere l'altra bottiglia. l'atleta è tenuto a posizionare la sua bottiglia dritta sul tavolo.

12 - IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida con lettere ITALY.

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato 3 metri dietro la linea di fondo. l'atleta n° 1 parte col tubo Y e va ad infilarlo sul paletto posizionato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto. Poi va prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto e passa la linea di arrivo. L'atleta n°2 va prendere il tubo A, torna, lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo l'atleta n° 3 fa la stessa cosa col tubo T e l'atleta n° 4 fa la stessa cosa col tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si deve leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY.

Errori

Se un tubo o un paletto cade l'atleta deve rettificare il suo errore, in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso l'atleta può smontare per rimettere tutto in ordine. Deve

obbligatoriamente rimontare per infilare il tubo nel paletto, Se una lettera viene messa al contrario deve esser rimessa nel verso giusto dall'atleta che ha sbagliato.
(Riferimento RCpg 10.5)

13 - POSTINO

Materiale per ogni corsia

- 1 sacco
- lettere

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono sulla linea di partenza. l'atleta n° 5, col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 cavalieri, deve obbligatoriamente essere il quinto atleta a fare il postino, se la squadra ha solo 4 atleti, deve essere il Tecnico/Istruttore con cap allacciato), si posiziona in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro 3 metri oltre la linea di fondo.

l'atleta n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il postino, la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. passa il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa, così gli atleti n° 3 e n° 4. Il postino può girare su sé stesso dando la lettera e può anche appoggiare le lettere a terra.

Errori

Ogni atleta deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. (Per lo slalom Riferimento RCpg 13.1/2/3/4)

Durante il passaggio dal postino all'atleta, se la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino può raccoglierla e ridarla, ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.

Il postino non deve tenere il pony atleta, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony atleta.

14 - LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia

- 5 tazze
- 1 tavolo (bidone)

Regole del gioco

Il tavolo è situato a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte alla linea dei paletti. Sopra vi sono posate 4 tazze rovesciate. gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. L'atleta n° 1, tenendo una tazza, va a posarla su un paletto a sua scelta poi va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e passa la tazza all'atleta cavaliere n° 2. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come l'atleta n° 1. L'atleta n° 4 taglia la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori

Se una tazza o un paletto cade l'atleta deve risistemare il materiale, se necessario, smontando dal pony atleta. Deve, però, obbligatoriamente rimontare in sella prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato il cavaliere può smontare per metterlo in ordine. La tazza rovesciata sul tavolo se non cade non è considerata errore. (RCpg 10.6)

15 - LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia

- 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 supporto porta bandiere (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 cono per bandiere

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3, e n° 4 sono dietro la linea di partenza. l'atleta n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 2 3 metri dietro la linea di fondo e va a metterla dentro al tubo del supporto dello stesso colore della bandiera, posizionato in corsia nell'allineamento del primo paletto. Poi passa la linea di arrivo. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 fanno la stessa cosa gli atleti devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo.

Errori

Se una bandiera cade o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, l'atleta può smontare per rettificare e deve risalire per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre l'atleta tenta di metterla nel tubo del supporto, può smontare per recuperarla ma deve rimetterla dopo essere obbligatoriamente risalito in sella.

Se il supporto viene ribaltato, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16 - CARTONI

Materiale per ogni corsia

- 4 cartoni
- 1 secchio

Regole del gioco

Il secchio è sistemato per terra a 3 metri dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. I cartoni sono posizionati su ogni paletto gli atleti n° 1, n° 2, n° 3, n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza l'atleta n°1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio e ritorna per attraversare la linea di partenza. gli atleti 2, 3 e 4 fanno la medesima cosa.

Errori

Se un paletto cade l'atleta deve risistemarlo, se necessario smontare e riprenderlo ma deve obbligatoriamente rimontare prima di posare il cartone dentro al secchio. Se un atleta manca il secchio, o lo rovescia, può smontare per correggere il suo errore. Se un atleta manca un cartone

senza che però cada dal paletto può prenderne un altro. Dopo la rettifica di un errore l'atleta può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia

- 4 coni da pallina
- 4 palline

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. l'atleta n° 5 col cap allacciato (se la squadra è composta da 5 atleti, deve obbligatoriamente essere il quinto atleta a dare la pallina, se la squadra ha solo 4 atleti, deve essere il Tecnico/Istruttore con cap allacciato), a piedi, è situato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 3 metri dietro la linea di fondo e tiene le 4 palline in mano o posate a terra. I quattro coni sono posizionati in corsia sullo stesso allineamento dei paletti.

L'atleta n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il quinto componente della squadra e, ritornando verso la linea di partenza, la posa su uno dei quattro coni ed attraversa la linea di partenza/arrivo. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 effettuano la prova come il cavaliere n° 1.

Il giocatore che porge le palline può girare su sé stesso dando la pallina. il giocatore che porge le palline può mettere le palline a terra.

Errori

Se durante il passaggio la pallina cade chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare le mani a terra fuori dal cerchio pena eliminazione.

Il giocatore che porge le palline non deve tenere il pony atleta ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony atleta.

Se il pony atleta fa perdere l'equilibrio al giocatore che porge le palline e lo fa uscire dal suo cerchio (basta un arto fuori) la squadra è eliminata.

18 - BASKET

Materiale per ogni corsia

- 4 coni
- 5 palline
- 1 secchio

Regole del gioco

I quattro atleti si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati in corsia sullo stesso allineamento dei primi quattro paletti dello slalom. Su ciascun cono è posata una pallina. L'atleta n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio situato a 3 metri dietro la linea di fondo. Ritornando prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa all'atleta successivo gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 fanno successivamente la stessa cosa, l'atleta n° 4 passa la linea di arrivo con la pallina in mano.

Errori

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dall'atleta che ha commesso l'errore, se necessario smontando dal pony atleta. Se il secchio è rovesciato l'atleta dovrà sistemare la totalità del materiale.

Deve obbligatoriamente rimontare in sella prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade può rimetterla nel secchio solo se in sella.

19 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia

- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza l'atleta n° 1 parte per spostare le tazze da un paletto ad un altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 3 è da mettere sul n° 4, poi la tazza sul paletto n° 2 sarà da mettere sul paletto n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo l'atleta n° 1 passa la linea di arrivo. L'atleta n° 2 parte per spostare le tazze da un paletto all'altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine, taglia la linea di arrivo. L'atleta n° 3 deve fare come il n° 1 e il l'atleta n° 4 fa lo stesso percorso dell'atleta n° 2.

Errori

Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può smontare per recuperarla ma deve obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, può rimetterla sul paletto restando a terra.

20 - BOTTLE EXCHANGE

Materiale per ogni corsia

- 2 tavoli (bidoni)
- 2 bottiglie
- 1 paletto

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, l'atleta n° 1 parte con una bottiglia e la va a posare in piedi sul tavolo vuoto situato in corsia all'altezza del secondo paletto. Va poi a prendere la bottiglia che si trova sul tavolo situato all'altezza del quarto paletto e raccoglie la bottiglia, continua e gira intorno al paletto, posizionato a 3 m dietro la linea di fondo, e torna per appoggiare sul tavolo che si trova all'altezza del quarto paletto la bottiglia, raggiunge l'altro tavolo posizionato all'altezza del secondo paletto, raccoglie la bottiglia, e ritorna

per scambiarla con il n° 2. L'atleta n° 2 e n° 3 ripetono le azioni dell'atleta n° 1. L'atleta n° 4 ripete le azioni degli altri, ma deve tagliare l'arrivo con la bottiglia in mano. Le bottiglie devono rimanere dritte tavoli durante il gioco.

Errori

Se un tavolo si rovescia, se una bottiglia cade a terra o una bottiglia si rovescia sul tavolo l'atleta deve rimetterla a posto, se necessario smontando dal pony atleta; deve comunque obbligatoriamente rimontare prima di andare a prendere la successiva bottiglia e per il passaggio. Il paletto alla fine del passaggio è considerato come parte dell'equipaggiamento per questo gioco e deve rimanere in piedi.

21 - HOOPLA

Materiale per ogni corsia

- 1 cono da pallina
- 5 anelli di gomma

Regole del gioco

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, l'atleta n° 1 parte con un anello e lo va a posare sul cono posizionato in corsia all'altezza del primo paletto. Va subito a prendere uno degli anelli che sono posizionati in terra dietro la linea di fondo (3 metri) e ritorna per passarlo all'atleta n° 2. Gli atleti 2 e 3 ripetono le azioni dell'atleta n° 1.

Gli atleti n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare sul cono l'anello che ha raccolto prima di passare la linea di arrivo.

Gli anelli possono essere raccolti da terra sia a piedi che rimanendo in sella..

Errori

Sparpagliare gli anelli a terra non è considerato errore, ma se un atleta prende un anello all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso.

Gli anelli devono essere posizionati sopra il cono in modo che la parte superiore del cono sia visibile sopra gli anelli.

22 - PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

- 1 pneumatico da bicicletta o motocicletta con diametro interno non inferiore a 40 cm.

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1, n° 2 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza l'atleta n° 3 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, gli atleti n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre l'atleta n° 1 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 2 tiene il suo pony atleta. Poi il l'atleta n° 1 rimonta sul suo pony atleta e i due atleti tagliano la linea di fondo; il n° 2 riparte con il n° 3. Mentre l'atleta n° 2 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 3 tiene il suo pony atleta. l'atleta n° 2 rimonta e assieme al n° 3 tagliano la linea di



partenza. l'atleta n° 3 riparte con il n° 4. Mentre l'atleta n° 3 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 4 tiene il suo pony. l'atleta n° 3 rimonta e questi due atleti vanno a tagliare la linea di fondo l'atleta n° 4 riparte con il n° 1. Mentre l'atleta n° 4 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 1 tiene il suo pony atleta. l'atleta n° 4 rimonta. Insieme vanno a tagliare la linea d'arrivo.

RCpg 21.2

Errori:

Gli atleti dovranno tenere i pony atleti per le redini che debbono rimanere sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. l'atleta in attesa può partire quando i due atleti precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico dovrà restare interamente nella zona situata fra il 2° e il 3° paletto pena l'eliminazione; sarà obbligatoriamente l'atleta che l'ha spostato che dovrà rimetterlo al suo posto RCpg 10.5.

I due atleti dovranno tagliare la linea regolarmente in sella RC 21.1. Paletto caduto RCpg 1.15

23 - A PIEDI A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

- 5 paletti installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo.

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Gli atleti n° 1 e n° 3 sono a piedi e gli atleti n° 2 e n° 4 a cavallo atleta.

Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo il suo pony atleta per le redini, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta superato sorpassato, rimonta sul cavallo atleta prima di passare la linea di arrivo. l'atleta n° 2 parte sul cavallo atleta, scende smonta obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra dell'atleta sia all'andata che al ritorno.

l'atleta n° 3 agisce come l'atleta n° 1 ed il l'atleta n° 4 effettua lo stesso percorso del n° 2.

La coppia atleta /pony atleta deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia atleta /pony atleta seguente parta.

Errori:

Paletto caduto RCpg 1.15

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un atleta a piedi non deve utilizzare il suo pony atleta per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, etc.), le redini devono sempre rimanere sopra l'incollatura. Non mantenere i paletti sempre alla sinistra: in tal caso il l'atleta dovrà ritornare dietro al paletto dove è avvenuto l'errore e proseguire con i paletti alla sua sinistra.

9RC 9.3 - RC 9.4

24 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- 1 pattumiera bidone



- 4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo gliato il collo, chiamate 4 rifiuti.
- 1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui estremità sono ricoperte da nastro isolante per rifiuti

Regole del gioco:

I quattro cartoni rifiuti sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2-3 mt. dietro la linea di fondo con la parte chiusa rivolta verso la linea di fondo. La pattumiera Il bidone è posato sulla linea centrale. Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone rifiuto con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera nel bidone. Passa poi la canna al n° 2. Gli atleti n° 2, n° 3 e n° 4 faranno successivamente la stessa cosa.

Errori:

L'atleta deve rimanere obbligatoriamente sul cavallo atleta per raccogliere il cartone rifiuto, trasportarlo e posarlo nella pattumiera nel bidone per mezzo della canna. Se il cartone rifiuto cade mentre viene messo nella pattumiera nel bidone, l'atleta può scendere smontare per raccogliarlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera bidone restando a terra.

In nessun momento il cartone rifiuto deve essere toccato con le mani dagli atleti anche quando sono a terra. Solo nei seguenti casi l'atleta può toccare il rifiuto:

- se si rovescia la pattumiera il bidone, l'atleta può rimettere dentro la pattumiera il bidone tutti i rifiuti con la mano;
- se la canna trapassa il rifiuto, l'atleta è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi infilarlo nella pattumiera bidone;
- se il rifiuto viene schiacciato l'atleta può prenderlo con le mani, sistemarlo, e poi riprendere il gioco. Ciò non determina eliminazione per rottura di equipaggiamento.

Se un atleta, per mezzo della sua canna, o il suo pony atleta fa passare la linea di fondo a un cartone rifiuto, questo è considerato come in gioco ed è il solo che potrà essere raccolto da quell'atleta.

Se un atleta prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore.

25 - PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 5 scatole di plastica rettangolare (1 kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo di colore verde, giallo, blu rosso e bianco che serve a definire il senso e l'ordine del posizionamento della scatola (nastro in alto) senza o con lettere su ogni scatola per poter scrivere I (verde) T (giallo) A (blu) L (rosso) Y (bianco): ITALY, oppure un nome di 5 lettere (es. Sponsor)

Regole del gioco:



Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2 3 metri dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1 con la scatola Y(bianca) in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola. Poi passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 va a prendere la scatola A (blu) e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo l'atleta n°3 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A(blu). Poi passa la linea di arrivo. L'atleta n°4 va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco della piramide si leggerà: ITALY e/o i colori: verde, giallo, blu, rosso e bianco.

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, l'atleta deve risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo smontando dal pony atleta. Ogni errore deve essere riparato immediatamente. Deve tuttavia obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

Se l'atleta vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che a cavallo.

26 - I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 5 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati o cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1, n° 2, n° 3 e n° 4 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo un calzino, si va verso la linea centrale per depositare il calzino metterlo nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende smonta obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini posati che si trovano sul segno a 3 mt. dietro la linea di fondo, (2 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta, va verso la linea di arrivo e trasmette passa il calzino all'atleta n° 2. gli atleti n° 2, 3 e 4 agiscono successivamente nella stessa maniera. Però, l'atleta n° 4 dovrà, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Errori:

Se un atleta manca il secchio o lo rovescia, può scendere smontare per correggere il suo errore. Egli deve, però, obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore. Se un atleta fa entrare un calzino nel terreno di gioco può scegliere se prendere quello o un altro ma se un atleta prende un calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

27 - BALL SWAP

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono da pallina
- 1 pallina
- 1 paletto

Regole del gioco:

l'atleta n° 1, parte con la pallina in mano. Si dirige verso il cono posizionato sul segno sulla linea centrale, posa la pallina, gira attorno al paletto oltre la linea di fondo e tornando indietro raccoglie la pallina che andrà a scambiare con l'atleta n°2. Gli atleti n°2 e n°3 ripetono la sequenza dell'atleta n°1; l'atleta n° 4 ripete la stessa sequenza degli atleti precedenti e termina il gioco con la pallina in mano. Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco ed il suo abbattimento/spostamento deve essere rettificato.

Regole dei giochi a coppie

1- SLALOM

Materiale per ogni corsia:

- 1 testimone
- 5 paletti

Regole del gioco:

Al segnale di via, l'atleta n° 1, tenendo il testimone, fa lo slalom attorno ai paletti all'andata come al ritorno e, avendo tagliato interamente la linea di arrivo passa il testimone all'atleta n° 2. La squadra vincente sarà quella il cui atleta n° 2 taglia per primo la linea di arrivo sul suo pony atleta con il testimone in mano.

Errori:

Se un atleta manca una porta, deve tornare al punto dove l'ha mancata (dietro il paletto) e deve riprendere lo slalom nel verso nel quale l'aveva iniziato. Se l'atleta fa cadere il paletto, dopo averlo rimesso a posto, può riprendere lo slalom da qualsiasi parte, ma deve ripartire dietro al paletto

2- PALLINA E CONO

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da pallina
- 2 palline da tennis

Regole del gioco:

L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, con una pallina in mano, parte per posarla sul primo cono sistemato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto. Poi va subito a prendere la pallina

che si trova sul secondo cono sistemato sullo stesso allineamento del quarto paletto Passa la pallina presa all'atleta n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, l'atleta deve risistemare il materiale se necessario anche smontando dal pony atleta. deve, comunque obbligatoriamente, rimontare in sella prima di andare a raccogliere la successiva pallina. Se il cono viene rovesciato prima che l'atleta abbia tentato di mettere la pallina il cono può esser riposizionato da terra, ma la pallina dal cavallo atleta.

3- LE DUE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tazze sistemate sul primo e sul terzo paletto.

Regole del gioco:

L'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. l'atleta n° 1 parte, prende la tazza posata sul primo paletto e la posa sul secondo. Poi prende la tazza posata sul terzo paletto e la posa sul quarto. Poi va a tagliare la linea di fondo. L'atleta n° 2 parte a sua volta verso la linea di arrivo e sposta le tazze a ritroso.

Errori:

Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può smontare per recuperarla, ma dovrà obbligatoriamente rimontare in sella prima di metterla sul paletto. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, può rimetterla sul paletto restando a terra. Se il paletto cade prima che il l'atleta abbia tentato di mettere la tazza il paletto può esser rimesso da terra .ma per mettere la tazza il giocatore deve essere in sella.

4 - CAVALLETTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 testimone

Regole del gioco:

Ogni coppia dispone i suoi 2 pony atleti allineati paralleli fra loro in corrispondenza del 2° e 3° paletto e con la groppa rivolta verso i paletti.

I pony atleti devono essere tenuti da altre persone.

Al segnale di partenza, il primo atleta parte con il testimone in mano e scavalca i pony atleti che si trovano allineati davanti a lui. A sua scelta può fare uso delle staffe. Scavalcato il 2° pony atleta corre, passando davanti ai pony atleta, alla linea di partenza e consegna il testimone al n° 2 che scavalcato il pony atleta n° 1, monta sul secondo pony atleta e taglia la linea di arrivo.

Errori:

scavalcare il pony atleta senza mettere una mano sulla sella. Rimanere nella zona di scambio dopo lo scambio del testimone.

Se il testimone cade, mentre scavalca il pony atleta, l'esercizio su quel pony atleta deve essere ripetuto, mentre se il testimone cade fra i pony atleta, va ripreso da terra, continuando la corsa. Chi tiene il 2 pony atleta non deve mai abbandonare la postazione. Può solo indietreggiare di un passo per lasciare passare il pony atleta solo in caso di necessità e poi deve ritornare nella sua postazione e non si può muovere fino al termine del gioco, non può incitare il pony atleta né verbalmente né con gesti. Le persone che tengono i pony atleti non si possono muovere fino al termine del gioco. La caduta dei paletti non deve essere rettificata. Il passare dietro ai pony atleti durante la fase di rientro verso la linea di partenza comporta eliminazione.

5- CORDA

Materiale per ogni corsia:

- 1 corda

,

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. l'atleta n° 1, tenendo la corda, effettua lo slalom, passa la linea di fondo e si affianca all'atleta n° 2 che prende l'altra estremità della corda. Insieme e tenendo ciascuno una estremità della corda, ritornano facendo lo slalom fino alla linea di arrivo.

Errori:

Se un l'atleta lascia la corda, non effettua lo slalom o fa cadere un paletto, i due atleti interessati dovranno ritornare e riparare l'errore dal punto dove è stato commesso. Il passaggio della corda da un atleta all'altro deve essere fatto dietro alla linea di fondo. I due atleti dovranno tassativamente passare totalmente la linea d'arrivo tenendo le due estremità della corda.

gli atleti possono tenere solo un'estremità della corda. Questa non deve essere arrotolata attorno alle mani degli atleti. Le mani degli atleti. non si devono incrociare

(Per lo slalom Riferimento RCpg 13.1/2/3/4).

6- LE DUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da bandiera
- 2 bandiere

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1, con una bandiera, va verso il cono vuoto situato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto e vi posa la sua bandiera. Si dirige subito verso il cono situato sullo stesso allineamento del quarto paletto e prende la bandiera che esso contiene. Passa la linea di fondo e dà la bandiera all'atleta n° 2 che effettua lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta, devono essere corretti al momento che si verificano, dall'atleta interessato. L'atleta può smontare per correggere il suo

errore. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico..

7- PALLA E CONO INTERNAZIONALE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da pallina
- 2 palline

Regole del gioco:

gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, l'atleta n° 1 parte con una pallina e la va a posare sul cono vuoto posizionato in corsia sulla linea centrale. Va subito a prendere la pallina che si trova sul cono posizionato a 2 3 mt. dietro la linea di fondo e ritorna per darla al n° 2.

l'atleta n° 2 va verso il cono posizionato a 3 mt. dietro la linea di fondo e qui deposita la sua pallina. Al ritorno, prende la pallina sul cono posizionato sulla linea mediana e taglia la linea di arrivo.

Errori:

Se la pallina cade dal cono, o se il cono viene rovesciato, l'atleta deve risistemare il materiale se necessario anche smontando dal pony atleta. Deve comunque obbligatoriamente, rimontare in sella prima di andare a raccogliere la successiva pallina.

8- LA TORRE

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono da Torre
- 1 torretta di legno
- 1 palla di legno o pallina da tennis cat, A1 e Mini
- 1 secchio riempito per 2/3 di acqua

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 si trova dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, (con la fascia bianca), tenendo la torretta, parte e la appoggia sul cono, posizionato in corsia in linea con il primo paletto e va a tagliare la linea di fondo l'atleta n° 2, tenendo la palla di legno, parte e la va a depositare dal cavallo atleta sulla torretta, taglia la linea di partenza e ritorna indietro, si dirige verso il cono, prende la palla e la va a buttare nel secchio, situato in corsia in linea con il quarto paletto, per poi tagliare la linea di fondo. l'atleta n° 1 ripescare la palla dal secchio (da cavallo o da terra) e la rimette dal cavallo atleta sulla torretta prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori:

Se un materiale cade, l'atleta interessato lo deve rimettere a posto, anche, se necessario, smontando dal pony atleta. Se il secchio viene rovesciato, deve essere rimesso a posto dall'atleta interessato. Deve però contenere acqua sufficiente perché la palla galleggi. In caso contrario, la squadra è eliminata.

9- LE CINQUE BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni x da bandiera
- 3 bandiere

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza, l'atleta n° 2 si trova dietro la linea di attesa. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, parte con una bandiera, la va a depositare in un cono che è situato in corsia a 2 3 mt. dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una delle 2 bandiere dal cono che è sulla linea centrale e la dà all'atleta n° 2. l'atleta n° 2 ripete la stessa cosa. Vince la coppia il cui l'atleta n° 2 passa per primo la linea di arrivo con una bandiera in mano. Le altre 2 sono sistemate nel cono che si trova dietro la linea di fondo.

Errori:

Tutti gli errori possibili, un cono rovesciato, una bandiera caduta o la presa di più bandiere, devono essere corretti al momento che si verificano, dall'atleta interessato. l'atleta può smontare per correggere il suo errore. La perdita del tessuto della bandiera non è considerato un errore. In caso di vento forte, il tessuto della bandiera potrà essere arrotolato e tenuto con un elastico.

10- PIETRE

Materiale per ogni corsia:

- 6 pietre

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1 va verso le pietre che sono sistemate tra il secondo ed il terzo paletto in mezzo ad ogni corsia perpendicolarmente alla linea centrale. (ogni pietra è distanziata dalle altre per la misura del diametro di una pietra). Smonta e tenendo il suo pony atleta per le redini che debbono rimanere sul collo, e cammina su ciascuna pietra senza mettere i piedi per terra. Una volta passate le pietre deve rimontare sul suo pony atleta e tagliare la linea di fondo. l'atleta n° 2 effettua il percorso in senso inverso.

Errori:

Se un atleta o un pony atleta rovesciano una o più pietre, l'atleta deve rimetterle a posto. l'atleta non deve posare un piede a terra mentre cammina sulle pietre. l'atleta non può-utilizzare la pietra per montare in sella. In ogni caso di errore l'atleta deve obbligatoriamente ricominciare dalla prima pietra, e nello stesso senso.

l'atleta non può appoggiarsi sul pony atleta, il pony atleta non può esser lasciato volontariamente e le redini debbono sempre rimanere sull'incollatura

11- LE DUE BOTTIGLIE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli (bidoni)



- 2 bottiglie

Regole del gioco:

l'atleta n° 1 si trova dietro la linea di partenza. l'atleta n° 2 attende dietro la linea di fondo. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1 tenendo una bottiglia in mano, parte per depositarla sul tavolo posizionato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto. Prosegue per prendere la bottiglia che si trova sul secondo tavolo posizionato sullo stesso allineamento del quarto paletto e la passa all'atleta n° 2 che fa lo stesso percorso in senso inverso.

Errori:

Se un tavolo è rovesciato, se una bottiglia cade o si rovescia sul tavolo, l'atleta deve rimetterla a posto, se necessario, smontando dal cavallo atleta. Deve tuttavia obbligatoriamente rimontare in sella prima di andare a prendere la sua bottiglia. l'atleta è tenuto a posizionare la sua bottiglia dritta sul tavolo. Se il tavolo viene rovesciato prima che il cavaliere abbia tentato di posizionare la bottiglia il tavolo può esser rimesso a posto da terra, ma la bottiglia deve esser posizionata dal cavallo atleta.

12- IL PICCOLO PRESIDENTE

Materiale per ogni corsia:

- 1 paletto
- 1 tavolo
- 5 tubi in plastica rigida con lettere ITALY

Regole del gioco:

gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Un tavolo con sopra posizionati verticalmente i 4 tubi ITAL è posizionato a 3 mt. dietro la linea di fondo. l'atleta n° 1 parte col tubo Y e va a infilarlo nel paletto posizionato in corsia sullo stesso allineamento del primo paletto. Poi va a prendere il tubo L sul tavolo, lo infila nel paletto, ritorna a prendere il tubo A e lo infila nel paletto e va a passare la linea di arrivo. l'atleta n° 2 fa la stessa cosa col tubo T e poi con il tubo I. Alla fine del gioco, tutte le lettere devono essere messe nel loro verso giusto e si deve leggere sul paletto dall'alto verso il basso la parola ITALY. Ogni atleta deve quindi prendere 2 tubi.

Errori:

se un tubo o un paletto cade, l'atleta può rettificare il suo errore in sella o a piedi. In caso di caduta del tavolo o dei tubi su di esso, l'atleta può smontare per rimettere tutto in ordine. Deve obbligatoriamente rimontare per infilare la lettera nel paletto. Se una lettera è stata infilata capovolta Deve esser riposizionata dall'atleta che ha commesso l'errore. (Rif. RC 10.5)

13- POSTINO

Materiale per ogni corsia:

- 1 sacco
- 2 lettere

Regole del Gioco:

gli atleti n° 1 e n° 2 attendono sulla linea di partenza. gli atleti n° 3 col cap allacciato (se la coppia è composta da 3 atleti deve obbligatoriamente essere il terzo atleta a fare il postino, se la coppia ha solo 2 atleti, deve essere il Tecnico/Istruttore con cap allacciato) è posizionato all'interno di un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 2 3 mt. dietro la linea di fondo.

l'atleta n° 1, tenendo il sacco, parte, fa lo slalom, prende la lettera che gli tende il l'atleta n°3 e la mette nel sacco e ritorna verso la linea di arrivo facendo lo slalom. Passa il sacco al n° 2 che fa la stessa cosa. Il postino può mettere le lettere a terra.

Errori:

Ogni atleta deve aver messo la lettera dentro al sacco prima di passare la linea di arrivo e dare il sacco al concorrente successivo. (Per lo slalom Rif. RC 13.1/2/3/4).

Se durante il passaggio dal Postino all'atleta la lettera cade o ricade (non il sacco), il postino la può raccogliere e ridarla ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare a terra fuori dal cerchio nessuna parte del corpo pena eliminazione.

Il postino non può tenere il pony atleta, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony atleta.

14- LE 5 TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze
- 1 tavolo (bidone)

Regole del gioco:

Il tavolo è situato a 3 mt. dietro la linea di fondo di fronte alla linea dei paletti. Sopra vi sono posate 2 tazze rovesciate gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. gli atleti n° 1, tenendo una tazza, va a posarla sul paletto di sua scelta, va a prendere una tazza sul tavolo e ritorna fino alla linea di partenza e passa la tazza all'atleta n° 2 che agisce successivamente in modo uguale tagliando la linea di arrivo con una tazza in mano.

Errori:

Se una tazza o un paletto cade, l'atleta deve risistemare il materiale, se necessario, smontando dal pony atleta. Deve, però, obbligatoriamente rimontare in sella atleta prima di andare a prendere una tazza. Se il tavolo viene rovesciato, può smontare per metterlo in ordine.

La tazza rovesciata sul tavolo finché non cade non è considerata come un errore. RCpg 10.6

15- LE 4 BANDIERE

Materiale per ogni corsia:

- 4 bandiere con colori diversi (rosso, bianco, giallo, blu)
- 1 supporto porta bandiere
- 1 cono da bandiere

Regole del gioco:

gli atleti n° 1 e n° 2 sono dietro la linea di partenza. gli atleti n°1 va a prendere una bandiera a sua scelta nel cono posizionato a 3 mt. dietro la linea di fondo, e va a metterla nel tubo del

portabandiera dello stesso colore della bandiera, posizionato sull'allineamento del primo paletto. Poi va a prendere un'altra bandiera, la mette dentro al tubo dello stesso colore e passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 fa la stessa cosa. gli atleti devono essere obbligatoriamente in sella per mettere la bandiera nel tubo. Ogni cavaliere può posizionare due bandiere oppure un cavaliere ne può posizionare tre e l'altro una.

Errori:

Se una bandiera cade, o se il cono viene rovesciato dietro la linea del fondo, l'atleta può smontare per rettificare e dovrà deve rimontare per riprendere il gioco. Se una bandiera cade mentre l'atleta tenta di metterla nel tubo, può smontare per recuperarla ma deve rimetterla obbligatoriamente in sella.

Se il supporto viene ribaltato, le bandiere già posizionate possono essere riposizionate anche a piedi.

16- CARTONI

Materiale per ogni corsia:

- 4 cartoni
- 1 secchio

Regole del gioco:

Il secchio è sistemato per terra a 3 mt. dietro la linea di fondo di fronte ai paletti. Ogni cartone è sistemato rovesciato su ogni paletto. gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di via, l'atleta n° 1 parte, prende a sua scelta uno dei cartoni posizionati sui paletti e lo va a depositare dentro al secchio, poi prende un secondo cartone e lo va a depositare dentro al secchio e ritorna per attraversare la linea di partenza. Il n° 2 parte e fa la medesima cosa. Ogni atleta deve quindi prendere e posare 2 cartoni.

Errori:

Se un paletto cade, l'atleta deve risistemarlo, se necessario smontando dal pony atleta. Se un cartone cade, l'atleta può smontare, ma deve obbligatoriamente rimontare prima di aver posato il cartone dentro il secchio. Se un atleta manca il secchio o lo rovescia, può smontare per correggere il suo errore. Se un atleta manca un cartone senza che però cada dal paletto, ne può prendere un altro. Dopo la rettifica di un errore, l'atleta può scegliere di riprendere un qualsiasi altro cartone.

17 - TEKSAB

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da pallina
- 2 palline

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1, n° 2, attendono dietro la linea di partenza l'atleta n° 3 con il cap allacciato (se coppia è composta da 3 atleti, deve obbligatoriamente essere il terzo atleta a dare la pallina, se la coppia ha solo 2 atleti, sarà il Tecnico/Istruttore sempre con cap allacciato) posizionato in un cerchio di circa 1,5 metri di diametro a 3 mt. dietro la linea di fondo e tiene le due palline in mano o posate a terra. I coni sono posizionati in corsia sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto



L'atleta n° 1 parte, attraversa la linea di fondo, prende la pallina che gli passa il terzo componente della squadra, ritornando la posa su uno dei due coni va a tagliare la linea di partenza/arrivo. l'atleta n°2 farà la stessa cosa del n°1.

Il giocatore o il Tecnico/Istruttore sempre con il cap allacciato, che porge le palline può girare su se stesso mentre porge la pallina e può mettere le palline a terra..

Errori:

Se durante il passaggio la pallina cade, chi la consegna può raccoglierla da terra e porgerla nuovamente ma non deve uscire dal suo cerchio né appoggiare nessuna parte del corpo fuori dal cerchio pena eliminazione.

Il giocatore che porge le palline non può tenere il pony atleta, ma può parlare. Non deve però agitare il materiale o spostarsi o agitarsi o battere le mani per far ripartire il pony atleta.

18 - BASKET

Materiale per ogni corsia:

- 2 coni da pallina
- 3 palline da tennis
- 1 secchio

Regole del gioco:

I due atleti si trovano dietro la linea di partenza. I coni sono sistemati in corsia sullo stesso allineamento del 2 e 3 paletto. Su ciascun cono è posata una pallina. l'atleta n° 1, tenendo una pallina, la va a depositare nel secchio/canestro situato a 3 mt. dietro la linea di fondo. Ritornando, prende una pallina da un qualsiasi cono e la passa all'atleta n°2 che fa la stessa cosa, ma taglia l'arrivo con la pallina in mano

Errori:

Tutte le palline cadute, tutti i coni rovesciati devono essere sistemati dall'atleta che ha commesso l'errore, se necessario smontando dal pony atleta. Se il secchio è rovesciato, l'atleta deve sistemare secchio e palline contenute.

Deve obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a prendere una pallina.

Se mettendo la pallina nel secchio questa cade sul terreno di gioco deve rimetterla dopo esser montato in sella.

19 - LE TRE TAZZE

Materiale per ogni corsia:

- 3 tazze posizionate sui primi 3 paletti

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, l'atleta n° 1 parte per spostare le tazze da un paletto ad un altro secondo il seguente ordine: la tazza posata sul paletto n° 3 è da mettere sul n° 4, poi la tazza sul paletto n° 2 sarà da mettere sul paletto n° 3 e infine la tazza sul paletto n° 1 sarà da mettere sul paletto n° 2. Dopo aver fatto questo, l'atleta n° 1 passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 parte per spostare le tazze da un paletto all'altro secondo il seguente

ordine: la tazza posata sul paletto n° 2 è da rimettere sul paletto n° 1, poi la tazza del paletto n° 3 è da rimettere sul paletto n° 2 e infine la tazza del paletto n° 4 è da rimettere sul paletto n° 3. Alla fine taglia la linea di arrivo.

Errori:

Quando l'atleta prende una tazza, se questa cade, può smontare per recuperarla, ma deve obbligatoriamente rimontare in sella per trasportarla sul paletto successivo. Al contrario, quando l'atleta mette una tazza, se questa cade, può rimetterla sul paletto restando a terra.

20 - BOTTLE EXCHANGE

- 2 tavoli (bidoni)
- 2 bottiglie
- 1 paletto

Regole del gioco:

Gli atleti n°1 e n°2 si trovano dietro la linea di partenza. Il n°1 parte con la bottiglia in mano e va ad appoggiarla sul tavolo che si trova in corsia sull'allineamento del secondo paletto, va poi a prendere la bottiglia che sta sul tavolo posizionato sull'allineamento del quarto paletto, gira attorno al paletto posto a 3 mt. dietro la linea di fondo ritorna per posare la bottiglia sul tavolo vuoto e va a recuperare la bottiglia che sta sull'altro tavolo per poi passarla all'atleta n°2 che fa la stessa cosa., ma taglia l'arrivo con la bottiglia in mano.

Errori

La bottiglia sul tavolo deve esser posizionata in piedi, tavolo rovesciato, bottiglia caduta possono esser riposizionati anche a piedi.

21 - HOOPLA

Materiale per ogni corsia

- 1 cono in linea con la prima fila di paletti
- 3 anelli di gomma

Regole del gioco:

Gli atleti n.1 e n.2 attendono dietro alla linea di partenza. Al segnale di via il l'atleta n.1 parte con un anello in mano e lo posa sul cono posizionato all'altezza del primo paletto. Va subito a prendere uno degli anelli posizionati a terra dietro alla linea di fondo (3 metri) e ritorna per passarlo all'atleta n.2 che ripeterà le azioni del primo cavaliere, ma al ritorno deve posizionare l'anello raccolto sul cono prima di tagliare la linea di arrivo.

Errori

Sparpagliare gli anelli a terra non è errore, ma se un atleta prende un anello all'interno dell'area di gioco deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso.

Gli anelli devono essere posizionati sopra il cono in modo che la parte superiore del cono sia visibile sopra l'anello. Gli anelli possono essere raccolti sia a piedi che.

22- PNEUMATICO

Materiale per ogni corsia:

- 1 pneumatico da bicicletta o motocicletta con diametro interno non inferiore a 40 cm.

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di via, Gli atleti n° 1 e n° 2 vanno verso la linea centrale dove è posato a terra il pneumatico, mentre l'atleta n° 1 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 2 tiene il suo pony atleta. Poi l'atleta n° 1 rimonta sul suo pony atleta e i due atleti tagliano la linea di fondo. La coppia riparte e mentre L'atleta n° 2 scende smonta e passa dentro il pneumatico, l'atleta n° 1 tiene il suo pony atleta l'atleta n° 2 rimonta e assieme al n° 1 tagliano la linea d'arrivo.

RC 21.2

Errori:

Gli atleti devono tenere i pony atleti per le redini rimaste sull'incollatura e non per l'imboccatura o il montante. L'atleta in attesa può partire solo quando i due atleti precedenti hanno tagliato la linea. Il pneumatico deve restare interamente nella zona situata fra il 2° e il 3° paletto pena l'eliminazione; è obbligatoriamente l'atleta che l'ha spostato che deve rimetterlo al suo posto RCpg 10.5. I due atleti devono tagliare la linea regolarmente in sella RCpg 21.1.

Paletto caduto RCpg 1.15

23- A PIEDI - A CAVALLO

Materiale per ogni corsia:

- 5 paletti installati in linea dritta e distanziati da 7,30 metri a 9,15 metri lungo la linea longitudinale del campo.

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. l'atleta n° 1 è a piedi, l'atleta n° 2 è a cavallo atleta.

Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo il suo pony atleta per le redini che debbono rimanere sull'incollature, corre senza fare lo slalom fino al quinto paletto, e una volta sorpassato, rimonta cavallo atleta prima di passare la linea di arrivo. L'atleta n° 2 parte sul cavallo atleta scende smonta obbligatoriamente prima del quinto paletto, lo passa a piedi e ritorna di corsa a passare la linea di arrivo.

I 5 paletti dovranno essere sempre alla sinistra dell'atleta sia all'andata che al ritorno. La coppia atleta /pony atleta deve aver passato nella sua totalità la linea di arrivo prima che la coppia atleta /pony atleta seguente parta.

Errori:

Paletto caduto RC1.15

Un paletto rotto determina l'eliminazione. Un atleta a piedi non deve utilizzare il suo pony atleta per andare più veloce (farsi tirare, appoggiarsi, ecc.), e rispettare la regola delle redini sopra l'incollatura.

RCpg 9.3 – RCpg 9.4

24 - RIFIUTI

Materiale per ogni corsia:

- 1 pattumiera bidone
- 4/6 bottiglie tonde, in plastica flessibile, da 7 a 9 cm di diametro, di 20 cm di lunghezza dopo averne tagliato il collo, chiamate cartoni.rifiuti
- 1 canna di bambù di lunghezza 1,20 metri le cui estremità sono ricoperte da nastro isolante per rifiuti

Regole del gioco:

I quattro cartoni rifiuti sono sistemati a terra fianco a fianco a metri 2 3 mt. dietro la linea di fondo, l'apertura girata verso la linea di attesa con la parte chiusa rivolta verso la linea di fondo. La pattumiera Il bidone è posato sulla linea centrale. Gli atleti n° 1 e n° 2 attendono dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo la canna, va verso la linea di fondo, la supera, infila un cartone con la canna e ritorna per depositarlo nella pattumiera bidone, poi ritorna a prendere un secondo cartone sempre con la canna e lo deposita nella pattumiera bidone. Passa poi la canna al n° 2 che far successivamente la stessa cosa.

Errori:

L'atleta deve rimanere obbligatoriamente sul cavallo atleta per raccogliere il cartone rifiuto, trasportarlo e posarlo nella pattumiera nel bidone per mezzo della canna. Se il cartone rifiuto cade mentre viene messo nella pattumiera nel bidone: l'atleta può scendere smontare per raccogliarlo con la canna e metterlo dentro alla pattumiera bidone restando a terra.

In nessun momento il cartone rifiuto deve essere toccato con le mani dagli atleti, anche quando sono a terra. Solo nei seguenti casi l'atleta può toccare il rifiuto:

- se si rovescia la pattumiera il bidone, l'atleta può rimettere dentro la pattumiera il bidone tutti i rifiuti con la mano;
- se la canna trapassa il rifiuto, il l'atleta è autorizzato a sfilarlo con le mani per metterlo sulla punta della canna per poi infilarlo nella pattumiera bidone;
- se il rifiuto viene schiacciato l'atleta può prenderlo con le mani, sistemarlo, e poi riprendere il gioco. Ciò non determina eliminazione per rottura di equipaggiamento.

Se un atleta, per mezzo della sua canna, o il suo pony atleta fa passare la linea di fondo a un cartone rifiuto, questo è considerato come in gioco ed è il solo che può essere raccolto da quell' Atleta.

Se un atleta prende un rifiuto all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RC 6.1)

Sparpagliare i rifiuti a terra non è considerato errore.

25- PIRAMIDE

Materiale per ogni corsia:

- 2 tavoli
- 5 scatole di plastica rettangolare (1 kg di gelato) riempite di sabbia e chiuse nel mezzo da un nastro adesivo di colore verde, giallo, blu rosso e bianco che serve a definire il senso e l'ordine del posizionamento della scatola (nastro in alto) senza o con lettere su ogni scatola



per poter scrivere I (verde) T (giallo) A (blu) L (rosso) Y (bianco): ITALY, oppure un nome di 5 lettere (es. Sponsor).

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1 e n° 2 si trovano dietro la linea di partenza. Un tavolo, sul quale sono impilate le scatole in questo ordine: I (verde) T(giallo) A (blu) L (rosso), si trova a 2 metri 3 mt. dietro la linea di fondo. Al segnale di via, l'atleta n° 1 con la scatola Y(bianca)in mano va verso il tavolo situato sulla linea centrale sul quale posa la scatola Y, poi va prendere la scatola L (rossa) e va a posarla sulla prima scatola, poi va a prenderla scatola A (blu)e va a posarla sulla scatola L (rossa). Poi passa la linea di arrivo. l'atleta n° 2 va a prendere la scatola T (gialla) e va a posarla sulla scatola A (blu), poi va a prendere la scatola I(verde) e va a posarla sulla scatola T (gialla). Alla fine del gioco della piramide si legge: ITALY e/o i colori

: verde, giallo, blu, rosso e bianco. Ogni atleta deve quindi prendere e posizionare 2 piramidi. Il gioco è valido anche se un atleta posiziona tre scatole e l'altro solo una.

Errori:

Se una o più scatole cadono, se un tavolo si rovescia, se la scatola non è messa nel senso/ordine corretto, l'atleta deve risistemare l'equipaggiamento, rimettendolo nell'ordine se necessario scendendo smontando dal pony atleta. Ogni errore deve essere riparato immediatamente. Dovrà tuttavia obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a depositare la scatola sul tavolo situato sulla linea centrale.

Se l'atleta vuole sistemare l'equilibrio della piramide, lo può fare sia a piedi che sul cavallo atleta

26- I CALZINI

Materiale per ogni corsia:

- 1 secchio della capacità di 15 litri
- 3 paia di calzini bianchi o di colore chiaro arrotolati o cuciti al fine di ottenere una taglia di un pugno

Regole del gioco:

Gli atleti n° 1 e 2 si trovano dietro la linea di partenza. Al segnale di partenza, l'atleta n° 1, tenendo un calzino, va verso la linea centrale per depositare il calzino nel secchio. Dopo aver depositato il calzino, si dirige verso la linea di fondo, scende smonta obbligatoriamente anche prima della linea di fondo, raccoglie uno dei calzini che stanno dietro la linea di fondo (2 3 metri) dentro ad un circolo se tracciato, rimonta, va verso la linea di arrivo e consegna il calzino all'atleta n° 2. l'atleta n° 2 agisce successivamente nella stessa maniera. Però, l'atleta n° 2 deve, sul cammino del ritorno, depositare dentro al secchio il calzino che ha raccolto.

Errori:

Se un atleta manca il secchio o lo rovescia, può scendere smontare per correggere il suo errore. Egli deve però, obbligatoriamente rimontare sul cavallo atleta prima di andare a raccogliere il calzino. Sparpagliare i calzini a terra non è considerato errore. Se un atleta fa entrare un calzino nel terreno di gioco può scegliere se prendere quello o un altro ma se un atleta prende un

calzino all'interno dell'area di gioco, deve obbligatoriamente passare la linea di fondo prima o dopo averlo preso. (RCpg 6.1)

27 - BALL SWAP

Materiale per ogni corsia:

- 1 cono da pallina
- 1 pallina
- 1 paletto

Regole del gioco:

l'atleta n° 1, parte con la pallina in mano. Si dirige verso il cono posizionato sul segno sulla linea centrale, posa la pallina, gira attorno al paletto oltre la linea di fondo e tornando indietro raccoglie la pallina che va a scambiare con l'atleta n°2 che ripete la stessa sequenza dell'atleta precedente, terminando il gioco con la pallina in mano. Il paletto è considerato come parte integrante del materiale per questo gioco ed il suo abbattimento/spostamento deve essere rettificato.