



Federazione Italiana Sport Equestri

LIBRO XXIV

**FORMAZIONE UFFICIALI DI GARA E
FIGURE ASSIMILATE DELL'ATTIVITÀ
LUDICA**

Approvato con delibera del Consiglio Federale 23 febbraio 2026, entra in vigore il 26 febbraio 2026.



SOMMARIO

PREMESSA	6
TITOLO I	6
DEFINIZIONE	6
Art. 1450.....	6
Art. 1451 – Livelli.....	6
Art. 1451. 1 - Non appartenente alla categoria degli Ufficiali di Gara:	6
Art. 1451. 2 - Appartenenti alla categoria degli Ufficiali di Gara:	6
Art. 1452 – Acquisizione della qualifica.....	6
TITOLO II	6
ARBITRO DI CORSIA.	6
Art. 1453 – Requisiti di ammissione all'iter formativo	6
Altri requisiti necessari:	7
Art. 1454 – Percorso formativo	8
Art. 1455 - Competenze.....	8
Art. 1456 – Criteri di mantenimento della qualifica	8
Art. 1457 – Arbitri di Corsia fuori ruolo	8
TITOLO III	9
NORME COMUNI.....	9
Arbitro all'arrivo – Aiuto Arbitro Starter e Arbitro Starter.....	9
Art. 1458 – Requisiti di ammissione all'iter formativo	9
Art. 1459 – Tesseramento FISE	9
Art. 1460 – Diaria e rimborso spese.....	9
TITOLO IV	9
ARBITRO ALL'ARRIVO.....	9
Art. 1461 – Requisiti di ammissione all'iter formativo	9
Art. 1462 – Percorso formativo	9
Art. 1463 – Competenze.....	10
Art. 1464 – Criteri di mantenimento della qualifica	10
Art. 1465 – Arbitri all'arrivo fuori ruolo.....	10



Art. 1466 – Reintegro.....	10
TITOLO V.....	10
AIUTO ARBITRO STARTER.....	10
Art. 1467 – Requisiti di ammissione all’iter formativo	10
Art. 1468 – Percorso formativo	10
Art. 1469 – Competenze.....	11
Art. 1470 – Criteri di mantenimento della qualifica	11
Art. 1471 – Aiuto Arbitri Starter fuori ruolo.....	11
Art. 1472 – Reintegro.....	12
TITOLO VI.....	12
ARBITRO STARTER.....	12
Art. 1473 – Requisiti integrativi di ammissione all’iter formativo.....	12
Art. 1474 – Percorso formativo	12
Art. 1475 – Competenze	12
Art. 1476 – Criteri di mantenimento della qualifica	12
Art. 1477 – Arbitri Starter fuori ruolo	13
Art. 1478 – Reintegro.....	13
TITOLO VII.....	13
REFEREE - Assistance Referee (Arbitro di Corsia Internazionale IMGA).....	13
Art. 1479 – Requisiti di accesso ai ruoli per Assistance Referee	13
Referee	13
TITOLO VIII.....	13
Art. 1480 – Giudici per il Carosello.....	13
TITOLO IX.....	13
DIRETTORI DI CAMPO PONY GAMES E MOUNTED GAMES (EX CLUB).....	13
Art. 1482 – Livelli.....	14
Art. 1483 – Acquisizione della qualifica.....	14
CAPO I	14
DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 1° LIVELLO (EX CLUB)	14



Art. 1484 – Requisiti di ammissione all’iter formativo	14
Art. 1485 – Percorso formativo	15
Art. 1486 – Esame	15
Art. 1487 – Competenze.....	16
Art. 1488 – Criteri di mantenimento della qualifica	16
Art. 1489 – Direttori di Campo Club Pony Games /MG 1° livello fuori ruolo	16
Art. 1490 – Reintegro.....	16
CAPO II	16
DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 2° LIVELLO(EX CLUB)	16
Art. 1491 – Requisiti di ammissione all’iter formativo	16
Art. 1492 – Percorso formativo	17
Art. 1493 – Esame	17
Art. 1494 – Competenze.....	17
Art. 1495 – Criteri di mantenimento della qualifica	17
Art. 1496 – Direttori di Campo Pony Games/MG 2° livello fuori ruolo	17
Art. 1497 – Reintegro.....	18
CAPO III	18
DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 3° LIVELLO (EX CLUB)	18
Art. 1498 – Requisiti di ammissione all’iter formativo	18
Art. 1499 – Percorso formativo	18
Art. 1500 – Esame	18
Art. 1501 – Competenze.....	19
Art. 1502 – Criteri di mantenimento della qualifica	19
Art. 1503 – Direttori di Campo Pony Games/MG 3° livello fuori ruolo	19
Art. 1504 –Reintegro.....	19
CAPO IV.....	19
NORME COMUNI.....	19
Art. 1505 – Tesseramento FISE	19
Art. 1506 – Corsi di Aggiornamento e corsi di Formazione.....	19



Art. 1507 – Abilitazione per i Direttori di Campo Salto Ostacoli nazionali.....	20
TITOLO X.....	20
ANALISI DELLE SPECIFICHE DI ATTUAZIONE DEL PROGRAMMA.....	20
Art. 1508 – Docenti	20
Art. 1509 – Commissioni d’esame	20
TITOLO XI.....	20
GIUDICI MULTIDISCIPLINARI.....	20
Art. 1515 – giudice multidisciplinare.....	20
Art. 1516 – Iter multidisciplinare per ufficiali di gara attivi	21
Art.1516.1 – TABELLA RIEPILOGATIVA.....	22
Art. 1517 – Iter multidisciplinare per nuovi candidati	22
CAPO II	22
DIDATTICA FORMATIVA	22
Art. 1518 – Unità didattica di ingresso.....	22
Art. 1519 – Programma webinar lavoro in piano.....	23
Art. 1520 – Programma webinar lavoro sul salto ostacoli in campo recintato e sui salti in campagna	24
Art. 1521 – Programma webinar Gimkana – Pony Games – Run & Ride – Piccolo Gran Premio – Presentazione.....	24
CAPO III	25
DISEGNATORE MULTIDISCIPLINARE LUDICO.....	25
Art. 1522.....	25
Art. 1523 – Programma webinar lavoro sui salti in campagna e sul salto ostacoli in campi recintati per attività ludica - durata n. 6 ore seguite da n. 1 Affiancamento.....	26
Art. 1524 – Programma webinar attività ludica - durata n. 4 ore seguite da n. 1 Affiancamento	26
Art.1525 – Programma webinar endurance - da definire.....	26
Art. 1526 – Programma webinar attacchi - da definire.....	26
Art. 1527 – Steward multidisciplinare	26



PREMESSA

Per tutto quanto non espressamente richiamato dal presente regolamento, vigono le previsioni dei vigenti Regolamenti di Disciplina Pony Pony Games e Mounted Games e le previsioni del Regolamento Generale - Libro IX - Ufficiali di Gara nello specifico per gli Arbitri all'arrivo, Aiuto Arbitri Starter e Arbitri Starter.

TITOLO I

DEFINIZIONE

ART. 1450 - L'Arbitro Pony Games e Mounted Games è un quadro tecnico qualificato per svolgere le mansioni attribuite alla propria qualifica nell'ambito delle categorie Pony, Pony Games e/o Mounted Games per le quali è abilitato.

ART. 1451 – LIVELLI

Nell'ambito dei livelli degli Arbitri Pony Games e Mounted Games, si distinguono le seguenti qualifiche, in ordine crescente e consequenziale rispetto alla precedente, commisurate alle competenze:

ART. 1451. 1 - NON APPARTENENTE ALLA CATEGORIA DEGLI UFFICIALI DI GARA:

- a) Arbitro di Corsia
- b) Direttore di Campo Pony Games e Mounted Games
- c) Disegnatori multidisciplinari

ART. 1451. 2 - APPARTENENTI ALLA CATEGORIA DEGLI UFFICIALI DI GARA:

- d) Arbitro all'arrivo
- e) Aiuto Arbitro Starter
- f) Arbitro Starter
- g) Giudici multidisciplinari

ART. 1452 – ACQUISIZIONE DELLA QUALIFICA

La qualifica di Arbitro Pony Games e Mounted Games si acquisisce, se in possesso dei prescritti requisiti, attraverso l'esecuzione di appositi e specifici iter formativi per ciascuna delle qualifiche sopra indicate.

TITOLO II

ARBITRO DI CORSIA.

ART. 1453 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

- a) età minima 16 anni;
- b) essere tesserato FISE;
- c) essere cittadino italiano, ed essere residente stabilmente in Italia da almeno tre anni;



- d) non avere riportato condanne per delitti dolosi passati in giudicato con pene superiori ad un anno di reclusione;
- e) non essere stati attinti da misure cautelari personali per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon costume), dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 583 bis all'art. 586 bis, dall'art. 600 all'art. 602, dall'art. 605 all'art. 609 bis al 609 duodecies (reati contro la persona), nonché per violazione del DPR n. 309 del 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
- f) non essere imputati (pertanto vi è l'obbligo di comunicazione solo nel caso di esercizio dell'azione penale da parte del pubblico ministero con esclusione dei casi in cui vi sia stata notificazione di informazione di garanzia, verbale di elezione di domicilio e di identificazione, richiesta di proroga delle indagini preliminari, avviso di chiusura delle indagini preliminari, incidenti probatori) in processi penali per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon costume), dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 583 bis all'art. 583 quater, dall'art. 600 all'art. 602, art. 605, dall'art. 609 bis all'art. 609 duodecies (reati contro la persona), nonché per violazione del DPR n. 309 del 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
- g) non aver riportato condanne (anche se non ancora passate in giudicato ed anche ai sensi dell'art. 444 c.p.p.) per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon costume), dall'art. 544 bis all'art. 544 sexies, dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 582, bis all'art. 586 bis, art. 593, dall'art. 600 all'art. 602, art. 605, dall'art. 609 bis all'art. 609 duodecies (reati contro la persona), dall'art. 612 bis all'art. 613 ter, dall'art. 570 all'art. 574, art. 638, 672 e 727 nonché del DPR n. 309 del 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
- h) non avere subito squalifiche e/o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI, della F.I.S.E., di altra Federazione Sportiva Nazionale, di una Disciplina Sportiva Associata o di un Ente di Promozione Sportiva;
- i) non avere rapporti di lavoro dipendente di qualsiasi forma giuridica con la F.I.S.E. o il CONI ed anche con società e/o enti ad essi riconducibili, non intendendosi fra questi gli enti affiliati e/o aggregati.

L'accertamento della mancanza anche di uno solo di questi requisiti anche successivo alla nomina comporta l'immediata decadenza da ogni qualifica acquisita e la cancellazione dal ruolo.

Il requisito di cui alla precedente lettera punto i) non è richiesto per coloro che sono già abilitati ai ruoli federali al momento dell'adozione del presente regolamento.

Il possesso dei suindicati requisiti, unitamente alla richiesta di partecipazione alla formazione per Arbitro Pony Games e Mounted Games, deve essere:

- 1) comprovato dalla consegna di documentazione idonea ad attestarli;
- 2) auto certificato relativamente ai soli requisiti di cui alle precedenti lettere d), e) f), g), h), i). Tutte le autocertificazioni rilasciate nella forma di Dichiarazione Sostitutiva di Certificazione ai sensi dell'art. 46 D.P.R. 28.12.2000 n. 445 ess.mm. devono essere accompagnate dal documento d'identità in corso di validità del sottoscrittore.

ALTRI REQUISITI NECESSARI:

- a) per i minori di 18 anni: nulla osta di colui che esercita la patria potestà;
- b) conoscenza ed eventuale esperienza nel settore equestre del pony;
- c) motivazione a svolgere il ruolo di Arbitro di Corsia;
- d) habitus morale idoneo all'età e alle caratteristiche psicologiche dell'utenza;
- e) attitudine a prendere decisioni rapide e corrette;



- f) buona capacità di concentrazione;
- g) autorevolezza e imparzialità;
- h) rispetto della sicurezza;
- i) capacità gestionale e organizzativa;
- j) buona conoscenza di Regolamento e regolamentazione dei Pony Games e sua applicazione pratica;
- k) conoscenza del materiale caratteristico di ciascun gioco;
- l) verifica e posizionamento del materiale caratteristico di ciascun gioco.

ART. 1454 – PERCORSO FORMATIVO

La formazione del candidato Arbitro di Corsia è a carico di un Arbitro Starter Ufficiale, il cui nominativo è proposto dal Comitato Regionale e condiviso con la FISE.

Il percorso formativo è articolato nel modo seguente:

- 1) 2 ore di formazione teorica sul Regolamento con verifica finale;
- 2) 2 ore di formazione teorica e pratica sui giochi;
- 3) 2 giornate intere o 4 mezze giornate di gara in affiancamento, a cura dell'Arbitro Starter Ufficiale.

Per poter effettuare gli affiancamenti l'interessato deve inoltrare la richiesta alla segreteria della manifestazione a cui intende partecipare.

Per i tesserati di almeno 16 anni, in possesso di autorizzazione a montare, Brevetto MG, TAL, Istruttori di Base, è consentito un percorso formativo agevolato e ridotto come di seguito esplicitato:

- 1) 2 ore di teoria sul vigente Regolamento
- 2) 1 giornata intera di gara o 2 mezze giornate di gara in affiancamento.

La valutazione dell'operato del candidato Arbitro di Corsia, durante le gare, è a cura dell'Arbitro Starter Ufficiale e/o dell'Aiuto Arbitro Ufficiale.

Non è prevista una prova d'esame poiché la qualifica di Arbitro di Corsia è richiesta dal Comitato Regionale di appartenenza e attribuita previa verifica da parte del Referente Formazione Area Pony Games /MG dei requisiti tecnici sul libretto personale.

ART. 1455 - COMPETENZE

L'Arbitro di Corsia è un collaboratore della Giuria durante le categorie Pony Games/MG. Il suo compito principale è segnalare, alzando la bandiera alla fine del gioco, regole infrante non rettificata, comunicare all'Arbitro Starter l'errore e il cavaliere che lo ha commesso e l'Arbitro Starter decide in merito in maniera irrevocabile.

ART. 1456 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica gli Arbitri di Corsia devono:

- 1) essere regolarmente tesserati alla FISE e adempiere al rinnovo annuale del tesseramento necessario per l'operatività;
E' responsabilità di ciascun Arbitro di Corsia tenersi aggiornato sulle modifiche regolamentari.

ART. 1457 – ARBITRI DI CORSIA FUORI RUOLO

Gli Arbitri di Corsia che non abbiano ottemperato, a quanto sopra previsto dal presente



regolamento sono considerati fuori ruolo e per poter esercitare di nuovo, devono regolarizzare la loro posizione ai sensi del precedente articolo.

TITOLO III

NORME COMUNI

ARBITRO ALL'ARRIVO – AIUTO ARBITRO STARTER E ARBITRO STARTER

ART. 1458 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

Per gli Arbitri all'arrivo, Aiuto Arbitri Starter e Arbitri Starter, vige quanto disposto dall' Art. 395 del vigente Regolamento Generale - Libro IX - Ufficiali di Gara ad esclusione del punto 395.1 a) in quanto per i suddetti è consentito accedere all'iter formativo a partire da 18 anni di età.

ART. 1459 – TESSERAMENTO FISE

Gli Arbitri all'arrivo, Aiuto Arbitri Starter e Arbitri Starter, per poter operare e mantenere la propria qualifica, devono essere in regola con il Tesseramento FISE per Ufficiali di Gara ed aver versato la quota stabilita dal vigente documento "Quote FISE" per gli Ufficiali di Gara.

ART. 1460 – DIARIA E RIMBORSO SPESE

Gli Arbitri all'arrivo, Aiuto Arbitri Starter e Arbitri Starter hanno diritto ad una diaria e un rimborso spese.

TITOLO IV

ARBITRO ALL'ARRIVO

ART. 1461 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

Coloro che desiderano acquisire la qualifica di Arbitro all'arrivo, oltre a quanto stabilito nelle norme comuni, al Titolo III – Art. 1459 devono:

- essere in possesso di patente A;
- aver conseguito la qualifica di Arbitro di Corsia da almeno 2 anni;
- aver giudicato come arbitro di corsia in almeno 12 competizioni regionali e 2 nazionali

ART. 1462 – PERCORSO FORMATIVO

Il percorso formativo consiste nell'effettuare:

- 2 ore di lezione teorica sul ruolo dell'arbitro all'arrivo: tabella punteggi, identificazione delle squadre, degli arbitri di corsia, rapporti con lo starter, con lo speaker, comunicazione dei punteggi etc e altro attinente la specifica mansione;
- 6 giornate di gara di formazione pratica in affiancamento all'Arbitro all'arrivo, sulla regolamentazione generale con particolare riferimento ai compiti specifici richiesti.
- per iniziare il percorso formativo deve farne richiesta al Referente Formazione Area Pony Games/MG



Per poter effettuare le giornate di formazione pratica l'interessato deve preventivamente chiedere l'autorizzazione alla segreteria della manifestazione a cui intende presenziare.

La qualifica è richiesta dal Comitato Regionale, il Consiglio Federale prende atto, previa verifica da parte dei competenti uffici federali dei requisiti esposti nel libretto personale da parte del Referente Formazione Area Pony Games/MG.

ART. 1463 – COMPETENZE

L'Arbitro all'arrivo è un membro della Giuria delle manifestazioni Pony Games e MG. Si deve posizionare sulla linea di arrivo e dalla stessa parte dell'arbitro Starter e dello speaker. Deve determinare l'ordine di arrivo, attendendo la convalida dell'arbitro Starter ufficiale per registrare i risultati e per comunicarli allo speaker.

ART. 1464 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica gli Arbitri all'arrivo devono:

- a) partecipare ad un corso di aggiornamento ogni due anni, di 2 ore, organizzato dalla FISE o dai Comitati Regionali e tenuto da un docente abilitato;
- b) aver operato in almeno tre giornate di gara ogni anno, annotate sull'apposito libretto firmato dallo Starter o dal Presidente di Giuria.

ART. 1465 – ARBITRI ALL'ARRIVO FUORI RUOLO

Gli Arbitri all'Arrivo che non abbiano ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto dal presente regolamento sono considerati fuori ruolo e per poter esercitare di nuovo, devono essere reintegrati nei ruoli operativi.

ART. 1466 – REINTEGRO

Gli Arbitri all'arrivo fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi devono effettuare due giornate in affiancamento ad un Arbitro all'arrivo che deve inoltrare la relazione dell'affiancamento effettuato alla FISE a formazione@fise.it

TITOLO V

AIUTO ARBITRO STARTER

ART. 1467 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

Coloro che desiderano acquisire la qualifica di Aiuto Arbitro Starter, oltre a quanto stabilito nelle norme comuni al Titolo III – Art. 1459, devono:

- aver operato come Arbitro di corsia per almeno 2 anni e aver operato in tale incarico in non meno di 30 giornate delle quali almeno 20 in manifestazioni di interesse nazionale/federale.
- essere in possesso di Brevetto di qualsiasi disciplina.

ART. 1468 – PERCORSO FORMATIVO



La formazione del candidato Aiuto Arbitro Starter sarà a carico di un Arbitro Starter abilitato, come da elenco docenti deliberato dal Consiglio Federale e diretta dal Referente Area Formazione Pony Games /MG.

Il percorso formativo è articolato nel modo seguente:

- 2 ore di formazione teorica sui compiti specifici dell'Arbitro Starter Ufficiale e un esame consistente in una prova pratica in campo. Il candidato deve dare dimostrazione di conoscenza dei regolamenti, della loro corretta applicazione, della gestione delle problematiche in campo, della capacità di relazionarsi con gli altri ufficiali di gara, con il direttore di campo, con gli arbitri di corsia, con i Tecnici e Istruttori.

Al superamento della prova d'esame, il candidato prosegue la formazione in campo come di seguito specificato:

- 18 giornate in affiancamento documentate ad un Arbitro Starter delle quali almeno 9 in manifestazioni di interesse nazionale/federale.
- Le giornate di affiancamento devono essere effettuate in manifestazioni Pony Games e due giornate in manifestazioni MG.
- Percorso formativo agevolato per coloro che sono in possesso di 1°MG e maggiorenni: al superamento della prova d'esame prosegue la formazione affiancando un Arbitro Starter per 5 giornate di gara di cui 2 in manifestazioni MG nazionali e 3 in manifestazioni pony games regionali
- Per iniziare il percorso formativo occorre fare richiesta al Referente Formazione Area Pony Games/MG

La valutazione dell'operato durante gli affiancamenti è a cura dell'Arbitro Starter affiancato che deve inoltrare una relazione al Referente Formazione Area Pony Games/MG.

La qualifica è richiesta dal Comitato Regionale di appartenenza e attribuita attraverso delibera del Consiglio Federale previa verifica dell'idoneità dei requisiti tecnici da parte del Referente Formazione Area Club Pony Games /MG, esposti nel libretto personale.

ART. 1469 – COMPETENZE

L'Aiuto Arbitro Starter può essere designato Arbitro Ufficiale nelle manifestazioni regionali per le competizioni che si svolgono in base al Regolamento Ludico Multidisciplinare e Mounted Games e designato Arbitro Ufficiale in tutte le manifestazioni sul territorio nazionale che si svolgono esclusivamente in base al Regolamento Ludico Multidisciplinare

ART. 1470 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica, l'Aiuto Arbitro Starter deve:

- a) partecipare ad un corso di aggiornamento, ogni anno, organizzato dalla FISE o dai Comitati Regionali e tenuto da un docente abilitato, come da elenco docenti abilitati FISE;
- b) aver operato in almeno 3 giornate di gara all'anno.

ART. 1471 – AIUTO ARBITRI STARTER FUORI RUOLO

L'Aiuto Arbitro Starter che non abbia ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto



dal presente regolamento è considerato fuori ruolo e per poter tornare ad esercitare di nuovo, deve essere reintegrato nei ruoli operativi.

ART. 1472 – REINTEGRO

L'Aiuto Arbitro Starter fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi deve affiancare un Arbitro Starter durante una manifestazione nazionale per tutta la durata della stessa. Una volta ultimato il suddetto affiancamento l'Arbitro Starter affiancato deve inoltrare la relazione dell'affiancamento effettuato alla

FISE a: formazione@fise.it, che provvede all'inoltro al Referente Formazione Area Pony Games/ MG.

TITOLO VI

ARBITRO STARTER

ART. 1473 – REQUISITI INTEGRATIVI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

Coloro che desiderano acquisire la qualifica di Arbitro Starter, oltre a quanto stabilito nelle norme comuni al Titolo III – Art. 1459, devono:

- aver conseguito la qualifica di Aiuto Arbitro Starter da almeno 2 anni e aver operato come Aiuto Arbitro Starter in almeno 10 manifestazioni.

ART. 1474 – PERCORSO FORMATIVO

Il percorso formativo consiste in:

- effettuare una formazione teorico/pratica affiancando l'Arbitro Starter Ufficiale in 4 Manifestazioni nazionali o di Interesse federale Mounted Games per tutta la durata delle stesse.

Il rilascio della qualifica non prevede una prova d'esame. Il Consiglio Federale prende atto del rilascio della qualifica previa verifica da parte dei competenti uffici federali dell'idoneità dei requisiti tecnici esposti nel libretto personale e verifica della relazione per l'affiancamento inoltrata dall'Arbitro Starter affiancato.

ART. 1475 – COMPETENZE

L' Arbitro Starter è uno dei membri più importanti della Giuria delle categorie Pony, Pony Games MG. Deve prendere decisioni in merito alle segnalazioni effettuate dall'Arbitro di corsia e, in caso di contestazione, assumere una decisione definitiva e irrevocabile, in conformità con il vigente Regolamento Ludico Multidisciplinare e MG.

ART. 1476 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica, l'Arbitro Starter deve:

- a) partecipare ad un corso di aggiornamento, ogni anno, organizzato dalla FISE o dai Comitati Regionali e tenuto da un docente abilitato;
- b) aver operato in almeno 3 giornate di gara all'anno.



ART. 1477 – ARBITRI STARTER FUORI RUOLO

Gli Arbitri Starter che non abbiano ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto dal presente regolamento sono considerati fuori ruolo e per poter tornare a esercitare di nuovo, devono effettuare un reintegro.

ART. 1478 – REINTEGRO

Gli Arbitri Starter fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi devono affiancare un Arbitro Starter durante una manifestazione di carattere nazionale e per tutta la durata della stessa. Una volta ultimato il suddetto affiancamento l'Arbitro Starter affiancato deve inoltrare la relazione dell'affiancamento effettuato alla FISE a: formazione@fise.it, che provvede all'inoltro al Referente Formazione Area Pony Games /MG.

TITOLO VII

REFEREE - ASSISTANCE REFEREE (ARBITRO DI CORSIA INTERNAZIONALE IMGA)

ART. 1479 – REQUISITI DI ACCESSO AI RUOLI PER ASSISTANCE REFEREE

L'Arbitro di Corsia che abbia due anni di anzianità e che abbia giudicato in almeno 3 Manifestazioni di Interesse Federale può intraprendere l'iter di Assistance Referee seguendo i corsi IMGA (International Mounted Games Association).

REFEREE

Lo Starter con tre anni di anzianità e che abbia giudicato/affiancato lo Starter Ufficiale in 4 gare di Interesse Federale può intraprendere l'iter di Referee seguendo i corsi IMGA.

Ogni prescrizione in merito a questi ruoli, loro formazione ed aggiornamento, non appartiene alle competenze FISE ma al succitato organismo internazionale.

TITOLO VIII

ART. 1480 – GIUDICI PER IL CAROSELLO

La specialità del CAROSELLO, per le evidenti analogie e connessioni è giudicata da Ufficiali di Gara appartenenti al ruolo di Giudici multidisciplinari di lavoro in piano e superiori.

Le modalità di giudizio del Carosello sono opportunamente e specificatamente trattate durante i corsi di formazione ed aggiornamento degli Ufficiali di gara di Dressage.

TITOLO IX

DIRETTORI DI CAMPO PONY GAMES E MOUNTED GAMES (EX CLUB)

Art. 1481 – Il Direttore di Campo Pony Games e Mounted Games è un quadro tecnico qualificato



per svolgere le mansioni attribuite alla propria qualifica nell'ambito delle multidisciplinari ludico e di specialità MG per le quali è abilitato. E' responsabile dell'organizzazione del campo gara e della sua recinzione. Deve garantire la sicurezza relativa allo svolgimento della gara, deve verificare lo stato e l'idoneità del materiale di gioco, deve assicurare, con la collaborazione dei posizionatori di materiale, il corretto posizionamento del materiale durante lo svolgimento della competizione.

ART. 1482 – LIVELLI

Nell'ambito dei livelli dei Direttori di Campo Pony Games /Mounted Games, si distinguono le seguenti qualifiche, in ordine crescente e consequenziale rispetto alla precedente, commisurate alle competenze:

- a. *Direttore di Campo Pony Games MG 1° livello*
- b. *Direttore di Campo Pony Games MG 2° livello*
- c. *Direttore di Campo Pony Games /MG 3° livello.*

ART. 1483 – ACQUISIZIONE DELLA QUALIFICA

La qualifica di Direttore di Campo Pony Games/Mounted Games si acquisisce, se in possesso dei prescritti requisiti, attraverso l'esecuzione di appositi e specifici iter formativi per ciascuna delle qualifiche sopra indicate.

CAPO I

DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 1° LIVELLO (EX CLUB)

ART. 1484 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

- a) essere tesserato FISE;
- b) essere in possesso di patente A ludica
- c) essere cittadino italiano ed essere residente stabilmente in Italia da almeno tre anni;
- d) possedere un diploma di scuola secondaria di secondo grado;
- e) non avere riportato condanne per delitti dolosi passati in giudicato con pene superiori ad un anno di reclusione;
- f) non essere stati attinti da misure cautelari personali per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon costume), dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 583 bis all'art. 586 bis, dall'art. 600 all'art. 602, dall'art. 605 all'art. 609 bis al 609 duodecies (reati contro la persona), nonché per violazione del DPR n. 309 del 1990 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
- g) non essere imputati (pertanto vi è l'obbligo di comunicazione solo nel caso di esercizio dell'azione penale da parte del pubblico ministero con esclusione dei casi in cui vi sia stata notificazione di informazione di garanzia, verbale di elezione di domicilio e di identificazione, richiesta di proroga delle indagini preliminari, avviso di chiusura delle indagini preliminari, incidenti probatori) in processi penali per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon



- costume), dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 583 bis all'art. 583 quater, dall'art. 600 all'art. 602, art. 605, dall'art. 609 bis all'art. 609 duodecies (reati contro la persona), nonché per violazione del DPR n. 309 del 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
- h) non aver riportato condanne (anche se non ancora passate in giudicato ed anche ai sensi dell'art. 444 c.p.p.) per violazione dei seguenti articoli del codice penale: dall'art. 519 all'art. 540 (reati contro la moralità pubblica e il buon costume), dall'art. 544 bis all'art. 544 sexies, dall'art. 575 all'art. 580, dall'art. 582, bis all'art. 586 bis, art. 593, dall'art. 600 all'art. 602, art. 605, dall'art. 609 bis all'art. 609 duodecies (reati contro la persona), dall'art. 612 bis all'art. 613 ter, dall'art. 570 all'art. 574, artt. 638, 672 e 727 nonché del DPR n. 309 del 1990 e successive modificazioni (Testo unico sugli stupefacenti);
 - i) non avere subito squalifiche e/o inibizioni superiori ad un anno da parte del CONI, della F.I.S.E., di altra Federazione Sportiva Nazionale, di una Disciplina Sportiva Associata o di un Ente di Promozione Sportiva;

L'accertamento della mancanza anche di uno solo di questi requisiti anche successivo alla nomina comporterà l'immediata decadenza da ogni qualifica acquisita e la cancellazione dal ruolo.

Il requisito di cui alla precedente lettera punto d) non è richiesto per coloro che sono già abilitati ai ruoli federali al momento dell'adozione del presente regolamento.

Il possesso dei suindicati requisiti, unitamente alla richiesta di partecipazione alla formazione per Direttore di Campo Pony Games, deve essere:

- 1) comprovato dalla consegna di documentazione idonea ad attestarli;
- 2) auto certificato relativamente ai soli requisiti di cui alle precedenti lettere e), f) g), h), i), k).
Tutte le autocertificazioni rilasciate nella forma di Dichiarazione Sostitutiva di Certificazione ai sensi dell'art. 46 D.P.R. 28.12.2000 n. 445 e ss.mm. devono essere accompagnate dal documento d'identità in corso di validità del sottoscrittore.

ART. 1485 – PERCORSO FORMATIVO

La formazione del candidato Direttore di Campo Pony Games/MG 1° livello è in capo a un docente abilitato. Il percorso formativo è articolato nel modo seguente:

- a) 8 ore di formazione teorica sul Regolamento in generale con particolare riferimento ai compiti specifici del Direttore di Campo;
- b) 2 affiancamenti al docente del corso durante la preparazione del campo gara, di cui 1 in una manifestazione Pony Games e 1 in una manifestazione MG
- c) 2 giornate di gara in manifestazioni regionali o nazionali di cui una di MG in affiancamento sotto la responsabilità del Direttore di Campo Ufficiale che deve inoltrare alla FISE la relazione per l'affiancamento compilata e firmata;
- d) 1 affiancamento in una manifestazione di carattere Nazionale

ART. 1486 – ESAME

Ultimato l'iter formativo sopra esposto è previsto un esame finale con prova scritta e colloquio.

1 - La prova teorica consiste:



- verifica delle conoscenze e competenze in merito alla preparazione di un campo di Pony Games (dimensioni, materiali, posizionamento degli stessi), ed all'organizzazione dei posizionatori dei materiali,
- verifica delle conoscenze e competenze in merito alla preparazione di un campo di Mounted Games (dimensioni, materiali, posizionamento degli stessi) e all'organizzazione dei "posizionatori" dei materiali di gioco,
- verifica delle conoscenze e competenze in merito alle norme di sicurezza, rapporti con il Presidente di Giuria, con l'Arbitro Ufficiale e con il Comitato Organizzatore.

2 - La prova pratica consiste:

- nella valutazione dell'idoneità dell'operato pratico del Candidato Direttore di Campo Pony Games di 1° livello effettuato durante il percorso formativo.

Il Consiglio Federale prende atto del rilascio della qualifica, previa verifica da parte dei competenti uffici federali dell'idoneità dei requisiti tecnici esposti nel libretto personale e verifica della verbale d'esame inoltrato dal docente.

ART. 1487 – COMPETENZE

Il Direttore di Campo Pony Games/MG di 1° livello è abilitato ad operare nelle categorie Pony, Pony Games e MG.

ART. 1488 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica i Direttori di Campo Pony Games/MG 1° livello devono:

- effettuare una giornata, ogni due anni, di formazione teorica e pratica con un Docente abilitato organizzata dalla FISE.

ART. 1489 – DIRETTORI DI CAMPO CLUB PONY GAMES /MG 1° LIVELLO FUORI RUOLO

I Direttori di Campo Pony Games/MG di 1° livello non abbiano ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto dal presente regolamento sono considerati fuori ruolo e per poter esercitare di nuovo, devono essere reintegrati nei ruoli operativi.

ART. 1490 – REINTEGRO

Il Direttore di Campo Pony Games/MG di 1° livello fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi deve effettuare una giornata in affiancamento ad un Direttore di Campo titolare di una manifestazione di 2° livello che deve inoltrare la relazione per l'affiancamento effettuato alla FISE a: formazione@fise.it.

CAPO II

DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 2° LIVELLO(EX CLUB)

ART. 1491 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO



- Possono partecipare al corso di formazione per Direttori di Campo Pony Games/MG 2° livello solo coloro che sono già in possesso della qualifica di Direttore di Campo Pony Games/MG di 1° livello.
- Essere in possesso di Brevetto D.O.

ART. 1492 – PERCORSO FORMATIVO

La formazione del candidato Direttore di Campo Pony Games/MG 2° livello è in capo a un docente abilitato. Il percorso formativo consiste nell'effettuare:

- a) 4 ore di teoria su problematiche del Salto Ostacoli,
- b) 1 affiancamento certificato in manifestazioni Nazionali
- c) 1 affiancamento certificato di 1 giornata ad un Direttore di Campo Salto Ostacoli durante una manifestazione in categorie tipo "L".

ART. 1493 – ESAME

Ultimato l'iter formativo sopra esposto è previsto un esame finale con prova scritta e colloquio.

1 - La prova teorica consiste nella:

- verifica delle conoscenze sulla preparazione di un campo, Gimkane 2 e gimkane Jump 40,
- verifica delle conoscenze in merito alle norme di sicurezza,

2 - La prova pratica consiste nella:

- valutazione dell'idoneità dell'operato pratico del Candidato Direttore di Campo Pony Games/MG 2° livello effettuato durante il percorso formativo.

Il Consiglio Federale prende atto del rilascio della qualifica previa verifica da parte dei competenti uffici federali dell'idoneità dei requisiti tecnici esposti nel libretto personale e del verbale d'esame.

ART. 1494 – COMPETENZE

I Direttori di Campo Pony Games/MG 2° livello sono abilitati a costruire i percorsi seguenti:

- Pony Games e M.G
- Gimkana
- Gimkana Jump 40
- Gimkana Derby
- Gimkana Derby 40
- Categorie ludiche di salto ostacoli

ART. 1495 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica i Direttori di Campo Pony Games/MG 2° livello devono:

- effettuare una giornata di formazione teorico-pratica, ogni due anni, con un Docente abilitato;
- aver operato in almeno tre giornate di gara ogni anno, annotate sull'apposito libretto dal Presidente di Giuria.

ART. 1496 – DIRETTORI DI CAMPO PONY GAMES/MG 2° LIVELLO FUORI RUOLO



I Direttori di Campo Pony Games/MG 2° livello che non abbiano ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto dal presente regolamento sono considerati fuori ruolo e per poter esercitare di nuovo, devono effettuare un reintegro.

ART. 1497 – REINTEGRO

Il Direttore di Campo Pony Games/MG 2° livello fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi deve effettuare una giornata di affiancamento durante una manifestazione Mounted Games (con Direttore di Campo titolare della manifestazione che sia almeno di 2° livello) e una giornata di affiancamento in una manifestazione Nazionale Pony Games (con Direttore di Campo titolare di 3° livello). Il Direttore di Campo affiancato deve inoltrare le relazioni dei suddetti affiancamenti alla FISE a: formazione@fise.it.

CAPO III

DIRETTORE DI CAMPO PONY GAMES/MG 3° LIVELLO (EX CLUB)

ART. 1498 – REQUISITI DI AMMISSIONE ALL'ITER FORMATIVO

- Possono partecipare al corso di formazione per Direttori di Campo Club Pony Games /MG 3° livello solo coloro che sono già in possesso della qualifica di Direttori di Campo Pony Games 2° livello.
- Essere in possesso di Brevetto D.O.

ART. 1499 – PERCORSO FORMATIVO

La formazione del candidato Direttore di Campo Pony Games/MG 3° livello è in capo a un docente abilitato. Il percorso formativo consiste nell'effettuare:

- a) 6 ore di formazione pratico-teorica sull'allestimento di percorsi di salto ostacoli anche in campagna
- b) 1 affiancamento certificato ad un Direttore di Campo Salto Ostacoli durante una manifestazione di salto ostacoli minimo tipo B in categorie tipo "L" e/o "B".
- c) 1 affiancamento al Direttore di Campo Ufficiale in una delle manifestazioni Nazionali

ART. 1500 – ESAME

Ultimato l'iter formativo sopra esposto è previsto un esame finale, con prova scritta e colloquio, la cui data e sede sono concordate con il docente del corso.

1 - La prova teorica consiste nella:

- verifica delle conoscenze acquisite sulle problematiche del salto e degli ostacoli fissi,
- verifica delle conoscenze in merito ai grafici delle gimkane jump 50, Cross, Derby 50 PGP
- verifica delle conoscenze sulle norme di sicurezza

2 - La prova pratica consiste nella:



- valutazione dell'idoneità dell'operato pratico del Candidato Direttore di Campo Pony Games/MG 3° livello effettuato durante il percorso formativo.

Il Consiglio Federale prende atto del rilascio della qualifica previa verifica da parte dei competenti uffici federali dell'idoneità dei requisiti tecnici esposti nel libretto personale e del verbale d'esame.

ART. 1501 – COMPETENZE

I Direttori di Campo Pony Games 3° livello sono abilitati a costruire i percorsi seguenti:

- Jump 50
- P.G.P
- Gimkana Derby 50
- Gimkana Cross
- Categorie ludiche di salto ostacoli
- Categorie ludiche di percorsi in campagna

ART. 1502 – CRITERI DI MANTENIMENTO DELLA QUALIFICA

Per mantenere operativa la propria qualifica i Direttori di Campo Pony Games /MG 3° livello devono:

- una giornata di aggiornamento, ogni due anni, di formazione teorico-pratica con un Docente abilitato organizzata dalla FISE.

ART. 1503 – DIRETTORI DI CAMPO PONY GAMES/MG 3° LIVELLO FUORI RUOLO

I Direttori di Campo Pony Games/MG di 3° livello che non abbiano ottemperato, anche solo in parte, a quanto sopra previsto dal presente regolamento sono considerati fuori ruolo.

ART. 1504 – REINTEGRO

Il Direttore di Campo Pony Games/MG di 3° livello fuori ruolo per rientrare nei ruoli operativi deve effettuare un affiancamento al Direttore di Campo di 3° livello, titolare della competizione, durante tutta la durata di una manifestazione di carattere Nazionale e una giornata di affiancamento in una gara Mounted Games. Il Direttore di Campo affiancato deve inoltrare le relazioni dei suddetti affiancamenti alla FISE a: formazione@fise.it.

CAPO IV

NORME COMUNI

ART. 1505 – TESSERAMENTO FISE

I Direttori di Campo Pony Games e Mounted Games per poter operare e mantenere la propria qualifica, devono essere in regola con il Tesseramento FISE ed aver versato la quota per i Direttori di Campo Pony Games /Mounted Games, stabilita dal vigente documento "Quote FISE".

ART. 1506 – CORSI DI AGGIORNAMENTO E CORSI DI FORMAZIONE

Le quote di iscrizione relative ai corsi di aggiornamento e di formazione per i Direttori di Campo



Pony Games e Mounted Games sono stabilite annualmente dal regolamento “Quote di spettanza FISE”.

Le parti teoriche dei corsi possono essere organizzate online.

ART. 1507 – ABILITAZIONE PER I DIRETTORI DI CAMPO SALTO OSTACOLI NAZIONALI

I Direttori di Campo Salto Ostacoli ed i Costruttori di percorso di Concorso Completo sono abilitati alla costruzione dei percorsi di tutte le Gimkane e del Piccolo Gran Premio attenendosi ai grafici del Regolamento ludico multidisciplinare.

TITOLO X

ANALISI DELLE SPECIFICHE DI ATTUAZIONE DEL PROGRAMMA

ART. 1508 – DOCENTI

Devono possedere qualità tecniche, esperienze, nonché dati morali e comportamentali atte a farne un esempio rappresentativo per il candidato, su cui possa validamente basarsi per la sua preparazione all'attività di Direttori di Campo.

In particolare, i parametri tecnici dei docenti devono essere tali da garantire negli allievi lo sviluppo di un complesso di fattori che portano, come obiettivo finale, allo sviluppo del giudizio condiviso.

ART. 1509 – COMMISSIONI D'ESAME

Sono individuate e nominate in coerenza con l'art. 399 – Libro IX – Regolamento Generale.

TITOLO XI

GIUDICI MULTIDISCIPLINARI

ART. 1515 – GIUDICE MULTIDISCIPLINARE

La qualifica di Giudice Multidisciplinare Ludico consente operatività nei concorsi multidisciplinari e nelle categorie relative a tutte le discipline per le quali è prevista specializzazione, in base alle previsioni del Libro VIII del Regolamento Generale Disciplina delle Autorizzazioni a montare – Art. 386 *per le attività riservate con autorizzazione a montare CLUB e A Ludica*

A tal fine, sono stati istituiti due distinti percorsi formativi, come di seguito specificato:

1. Corso Multidisciplinare Ludico – Percorso per Ufficiali di gara in attività.
Rivolto a coloro che ricoprono già una carica attiva in una qualunque disciplina.
2. Corso Multidisciplinare Ludico – Percorso per nuovi candidati
Rivolto a coloro che intendono intraprendere il percorso formativo senza alcuna carica pregressa come ufficiale di gara.

Abilitazioni:



1. Discipline Olimpiche
2. Discipline Non Olimpiche
3. Discipline Olimpiche e Discipline Non Olimpiche

ART. 1516 – ITER MULTIDISCIPLINARE PER UFFICIALI DI GARA ATTIVI

Il percorso prevede la frequenza di webinar dedicati alle diverse discipline, la cui durata varia in base al numero e al tipo di abilitazione che il candidato intende acquisire.

- I webinar sono tenuti da giudici appartenenti agli elenchi ufficiali di ciascuna disciplina
- Al termine di ogni webinar è prevista una verifica sotto forma di quiz a risposta multipla.
- Il superamento della verifica abilita contestualmente alla carica di Giudice multidisciplinare per l'attività in oggetto.
- I giudici già in attività per una specifica attività, possono operare sin da subito nelle discipline per cui risultano già abilitati, senza necessità di sostenere nuovamente l'esame.

Nota: gli Istruttori, Tecnici e Steward possono intraprendere l'attività di Giudici multidisciplinari partecipando ai webinar e seguendo il percorso previsto per gli Ufficiali di gara in attività.

I giudici multidisciplinari che volessero conseguire la qualifica di giudice di 1° livello di disciplina e/o livello E per il dressage, dopo un anno di attività operativa in almeno 5 giurie nell'attività specifica della disciplina che vogliono intraprendere, devono effettuare 6 giornate di affiancamenti nei concorsi di specialità, certificate dai Presidenti di giuria dei concorsi prescelti, le cui specifiche sono le medesime degli affiancamenti previsti dal regolamento di ciascuna disciplina. Una volta effettuati gli affiancamenti, la documentazione può essere inviata alla FISE per le procedure di rilascio della qualifica.



ART.1516.1 – TABELLA RIEPILOGATIVA

DISCIPLINE E RELATIVI WEBINAR DA FREQUENTARE (Indicati con X)										
Carica posseduta	Salto Ostacoli Gimkana Run & Ride	CCE Salto Ostacoli	CCE Lavoro in Campagna	CCE Lavoro in Dressage	Lavoro in Piano Presentazione Carosello	Pony Games	Endurance	Attacchi	Reining	Volteggio
Salto Ostacoli			x	x	x	x	x	x	x	x
Concorso Completo	x					x	x	x	x	x
Dressage	x	x	x			x	x	x	x	x
Starter	x	x	x	x	x		x	x	x	x
Endurance	x	x	x	x	x	x		x	x	x
Attacchi	x	x	x	x	x	x	x		x	x
Reining	x	x	x	x	x	x	x	x		x
Volteggio	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Istruttori – Tecnici – Steward	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

ART. 1517 – ITER MULTIDISCIPLINARE PER NUOVI CANDIDATI

Requisiti di Ingresso – Giudici Multidisciplinari di Nuova Formazione

Per accedere al percorso formativo per Giudici Multidisciplinari di nuova formazione (senza cariche pregresse), è necessario essere in possesso dei seguenti requisiti:

- Patente Brevetto B o superiore in corso di validità.
- Età minima 18 anni
- Aver partecipato ad almeno 4 giornate di affiancamento per le discipline di interesse durante manifestazioni multidisciplinari nelle quali il Presidente di Giuria assegnerà i compiti da svolgere durante ciascun evento.
- Frequenza dell'Unità Didattica di Ingresso.
- Frequenza ai webinar del gruppo DO e/o DNO, in base alla disciplina prescelta.
- La carica sarà attivata al termine del percorso formativo previo superamento della verifica a quiz prevista dopo ogni webinar.

CAPO II

DIDATTICA FORMATIVA

ART. 1518 – UNITÀ DIDATTICA DI INGRESSO

L'Unità Didattica di Ingresso costituisce il primo momento formativo per i candidati Giudici Multidisciplinari Ludico e ha l'obiettivo di fornire le basi comuni a tutte le discipline.

Programma dell'unità didattica di ingresso:

La Federazione Italiana Sport Equestri (FISE)

- Struttura organizzativa
- Funzionamento e organi federali
- Regolamenti generali
- **Benessere del cavallo**



-
- Significato e principi fondamentali
 - Comportamenti e attenzioni richieste all'Ufficiale di Gara per garantire il benessere animale durante le manifestazioni
 - **Tutela della sicurezza**
 - Norme di sicurezza per il cavallo e per l'atleta
 - Responsabilità dell'Ufficiale di Gara in materia di sicurezza
 - **Campo prova**
 - Giurisdizione e competenze dell'UdG
 - Regole specifiche di gestione e controllo
 - **Campo gara**
 - Giurisdizione e responsabilità
 - Regolamenti applicabili e dinamiche operative
 - **Cenni sulla giustizia sportiva**
 - Organi di giustizia sportiva federale
 - Procedimenti e sanzioni
 - **Il contesto multidisciplinare nello scenario sportivo federale**
 - Integrazione tra le discipline
 - Ruolo dell'UdG multidisciplinare ludico
 - **Attività ludica e agonistica**
 - Inquadramento generale
 - **(In attesa della pubblicazione del nuovo regolamento ufficiale)**
 - **Cenni sulle discipline federali**
 - Differenze tra discipline olimpiche, non olimpiche e ludiche
 - Caratteristiche e peculiarità

ART. 1519 – PROGRAMMA WEBINAR LAVORO IN PIANO

Durata: 8 ore + Affiancamento/i successivi

Il webinar è rivolto a candidati Giudici Multidisciplinari interessati ad acquisire l'abilitazione per la disciplina del Lavoro in Piano nelle categorie ludiche.

Contenuti didattici:

- Le andature
- I principi di base del Lavoro in piano
- Metodologie di giudizio di base
- Schede e riprese utilizzate nelle categorie ludiche competitive
- Esercitazioni pratiche con video



ART. 1520 – PROGRAMMA WEBINAR LAVORO SUL SALTO OSTACOLI IN CAMPO RECINTATO E SUI SALTI IN CAMPAGNA

Durata: 8 ore + Affiancamento/i successivi

Il webinar è rivolto a candidati Giudici Multidisciplinari Ludico interessati ad acquisire l'abilitazione per l'attività di lavoro sul salto ostacoli in campi recintati e lavoro sui salti in campagna nelle categorie ludiche. Gli ufficiali di gara già abilitati per un'attività devono seguire la formazione webinar per la sola attività a cui devono essere abilitati.

Contenuti didattici:

- Regolamento ludico attività di lavoro sui salti in campagna e sul salto ostacoli in campi recintati
- Caratteristiche tecniche percorsi in campagna
- Linee Guida percorsi in campagna
- Gestione del Rischio
- Caratteristiche tecniche percorsi sul salto ostacoli in campi recintati
- Linee Guida percorsi sul salto ostacoli in campi recintati
- Ruoli e compiti della giuria

ART. 1521 – PROGRAMMA WEBINAR GIMKANA – PONY GAMES – RUN & RIDE – PICCOLO GRAN PREMIO – PRESENTAZIONE

Durata: 8 ore + Affiancamento/i successivi

Il webinar è rivolto a candidati Giudici Multidisciplinari interessati ad acquisire l'abilitazione per le attività sopra menzionate.

- durata 5 ore: regole generali delle specialità Presentazione, gimkane, PGP, caroselli, R&R
- durata 3 ore: regole generali dei pony games, elenco giochi, 2 giornate di affiancamento in manifestazioni nazionali

ENDURANCE - VOLTEGGIO - ATTACCHI - REINING da definire



CAPO III

DISEGNATORE MULTIDISCIPLINARE LUDICO

ART. 1522

La qualifica di Disegnatore multidisciplinare ludico si può conseguire se si è già in possesso di una delle qualifiche di una o più delle discipline di cui alla tabella in calce.

Questo perché il disegnatore di una qualsiasi disciplina degli Sport Equestri, purché ottenuta attraverso la FISE, conosce la struttura federale, il sistema dei Regolamenti federali (generale e di disciplina), e, soprattutto, è esperto di tutto quanto concerne la sicurezza dei due atleti cavallo e cavaliere, nonché dei criteri relativi alla tutela del benessere del cavallo.

Il percorso formativo consiste in una serie di webinar di durata variabile in base alle singole discipline, uno per ciascuna disciplina, nel quale verranno forniti gli elementi necessari e sufficienti per poter disegnare percorsi di ciascuna disciplina fino al livello indicato nella tabella seguente.

Il percorso prevede la frequenza di webinar dedicati alle diverse discipline, la cui durata varia in base al numero e al tipo di abilitazione che il candidato intende acquisire.

- I webinar sono tenuti da disegnatori appartenenti agli elenchi ufficiali di ciascuna disciplina
- Al termine di ogni webinar è prevista una verifica sotto forma di quiz a risposta multipla.
- Il superamento della verifica abilita contestualmente alla carica di Disegnatore multidisciplinare per la disciplina in oggetto.
- I Disegnatori già in attività per una specifica disciplina, possono operare sin da subito nelle discipline per cui risultano già abilitati, senza necessità di sostenere nuovamente l'esame.

I Disegnatori multidisciplinari possono officiare nei concorsi multidisciplinari ludici, nell'ambito dei limiti dei livelli definiti nell'apposita colonna della tabella in calce.

Non è previsto iter ex novo per coloro non in possesso di una delle qualifiche previste per l'ammissione ai corsi.

Nota: gli Istruttori, Tecnici e Steward possono intraprendere l'attività di Giudici multidisciplinari partecipando ai webinar e seguendo il percorso previsto per gli Ufficiali di gara in attività.



DISCIPLINE E RELATIVI WEBINAR DA FREQUENTARE (Indicati con X)							
Carica posseduta	Salto Ostacoli	CCE Salto Ostacoli	CCE Lavoro in Campagna	Gimkana	Pony Games	Endurance	Attacchi
Direttore di Campo SO			x		x	x	x
Disegnatore CCE	x			x	x	x	x
Direttore di Campo Pony Games (Ex Club)	Abilitato solo se di 2° e 3° livello	Abilitato solo se di 2° e 3° livello	Abilitato solo se di 3° livello	Come da abilitazione per livello		x	x
Disegnatore Endurance	x	x	x	x	x		x
Costruttore Attacchi	x	x	x	x	x	x	

ART. 1523 – PROGRAMMA WEBINAR LAVORO SUI SALTI IN CAMPAGNA E SUL SALTO OSTACOLI IN CAMPI RECINTATI PER ATTIVITÀ LUDICA - DURATA N. 6 ORE SEGUITE DA N. 1 AFFIANCAMENTO

- 3 ore per attività di costruzione dei percorsi in campagna
- 3 ore per attività di costruzione dei percorsi ludici del salto ostacoli in campi recintati (anche gimkane – piccolo gran premio)
- Ruoli e compiti del Disegnatore multidisciplinare

Il Direttore di Campo abilitato ad una delle due attività deve prendere parte solo al webinar dell'attività mancante

ART. 1524 – PROGRAMMA WEBINAR ATTIVITÀ LUDICA - DURATA N. 4 ORE SEGUITE DA N. 1 AFFIANCAMENTO

- Ruoli e compiti del Disegnatore costruire campi pony games - Gimkane – Piccolo Gran Premio durata 4 ore sui regolamenti delle attività sopraindicate, costruzione campo, montaggio giochi pony games, gimkane, piccolo gran premio norme di sicurezza, organizzazione dei posizionatori
- 2 giornate di affiancamento in manifestazioni pony games regionali/nazionali

ART.1525 – PROGRAMMA WEBINAR ENDURANCE - DA DEFINIRE

ART. 1526 – PROGRAMMA WEBINAR ATTACCHI - DA DEFINIRE

ART. 1527 – STEWARD MULTIDISCIPLINARE

L'iter formativo per steward multidisciplinare è definito nel Libro XX del Regolamento della Formazione.